

# Exposition **PILE-POILS**

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE





[pile-poils.be](https://pile-poils.be)

# BIENVENUE DANS L'EXPOSITION « PILE-POILS »

**Tu te poses des questions sur la puberté, les relations, le corps et la sexualité ?**

**Vous travaillez avec des adolescents et êtes confrontés à des questionnements sur le passage de l'enfance à l'adolescence ?**

**Pile-Poils donne une info juste, simple et accessible !**

**« Pile au bon moment : une info sur les poils & co »**

- Chaque module de cette exposition explore un thème particulier en lien avec cette période de la vie. Ici, on va parler de relations, d'intimité, de corps, d'estime de soi
- Selon notre âge, notre histoire, notre culture, notre vécu, ces thèmes vont nous toucher avec une intensité qui nous est personnelle.
- Si des éléments de cette exposition réveillent des émotions compliquées, mettent mal à l'aise ou touchent trop fort, n'hésitez pas à passer au module suivant.

**Pile-Poils est une initiative de l'AMO L'Étincelle Vielsalm**

Cette exposition a été réalisée en partenariat avec de nombreux acteurs locaux.

Pour réaliser les modules, nous avons travaillé avec La Maison des Jeunes de Vielsalm, le Conseil Communal des enfants de Gouvy, l'école des devoirs de Gouvy, l'Athénée Royal de Vielsalm, La Maison Blanche de Cherain, Jérôme Jeanray, le CEC La S grand Atelier, L'institut du Sacré Cœur de Vielsalm, la Bibliothèque Publique de Vielsalm, Stéphan Deprée et les Z'ateliers d'Houffalize, la section électromécanique de l'Athénée Royale de Rencheux,

Projet de Prévention générale 2022 - 2023 - 2024.

Avec le soutien du Conseil de Prévention de Marche-en-Famenne.

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU MODULE

- 1 roll-up de fond
- 1 baignoire
- 1 tapis rose
- 1 tabouret
- 1 distributeur à savon
- 1 canard en plastique
- 1 plante en plastique

# MIROIR, MON BEAU MIROIR !

## « LES RELATIONS »



### UN MOT SUR LA THÉMATIQUE

En grandissant, l'image et l'apparence prennent parfois plus de place dans tes pensées.

Que veut dire « être beau/être belle » ?

Pour certains, ça devient un truc super important : être beau-belle, plaire, prendre soin de son physique. D'autres s'en fichent complètement. Parfois, l'image qu'on renvoie est une source d'angoisse. Peur de ne pas être « assez bien », ne voir que « les défauts »... Si c'est ton cas, n'hésite pas à en parler à quelqu'un.

Ton corps et ton visage sont uniques et c'est tant mieux ! Probablement différents des images retouchées des magazines : normal, tu vis dans la vraie vie alors que ces personnes sont fabriquées de toutes pièces. Et puis la beauté, c'est subjectif. Comme les goûts et les couleurs, on a tous notre propre définition et nos propres critères de beauté.

L'adolescence est la période durant laquelle tu vas peut-être faire de plus en plus attention à ce que les autres pensent de toi. Ce que l'on te souhaite, c'est de toujours te respecter, d'oser t'affirmer et défendre tes idées, tout en respectant les autres.

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU MODULE

- Espace nécessaire : 8m<sup>2</sup>
- 1 cabine en bois à monter
- 1 plan de montage (Attention ! Prévoir deux personnes pour le montage. Celui-ci nécessite une remorque ou une camionnette pour le transport)
- 7 miroirs
- Des marqueurs effaçables scratchés
- Des coussinets gonflables sont à votre disposition pour faciliter le montage
- 1 tenture noire
- 1 lampe à pince sur pile

### A TOI DE JOUER

Si tu le souhaites, dans cette cabine, tu vas faire face à ton image. Demande à quelqu'un de tourner la roue des couleurs sur ta gauche. Prends le temps d'appivoiser ton reflet, en étant bienveillant.e avec toi-même. Réfléchis aussi à comment tu t'adresses aux autres quand tu évoques leur image.

Utilise les marqueurs effaçables pour écrire ton ressenti, tes besoins, ce qui t'aide à avoir confiance en toi, ce qui est compliqué... ton avis nous intéresse !

#### Et toi ?

Réfléchis aussi à la manière dont tu t'adresses aux autres quand tu évoques leur image. Quels mots emploies-tu pour parler de quelqu'un, de son corps, son apparence, son poids, ses particularités ? Quand on est ado, quels sont les mots qui peuvent blesser ? Quels sont les mots qui donnent confiance en soi ?

## ANIMATION DE GROUPE

### Objectifs pédagogiques :

- Favoriser une réflexion personnelle sur l'image de soi
- Explorer la manière dont les jeunes perçoivent leur propre corps et leur apparence
- Développer l'empathie et le respect dans le regard porté sur les autres
- Encourager une attitude bienveillante dans les échanges autour de l'image corporelle

### Durée :

- Environ 45 minutes à 60 minutes

### Matériel :

- Espace nécessaire : 8m<sup>2</sup>
- 1 cabine en bois à monter
- 1 plan de montage (Attention ! Prévoir deux personnes pour le montage. Celui-ci nécessite une remorque ou une camionnette pour le transport)
- 7 miroirs
- Des marqueurs effaçables scratchés
- Des coussinets gonflables sont à votre disposition pour faciliter le montage
- 1 tenture noire
- 1 lampe à pince sur pile

### Déroulé de l'animation :

- Présentation de la cabine à miroirs et du cadre bienveillant de l'animation.
- Explication des deux axes de réflexion :
  - L'image de soi : comment je me sens face à mon reflet, mes ressentis.
  - Le regard sur les autres : comment être respectueux et soutenant envers l'image de l'autre.
- Les jeunes entrent seules ou à deux dans la cabine. Ensuite, ils jouent avec les jeux de lumière et apprivoisent leur reflet
- L'accompagnant pose des questions tels que :
  - Comment je me sens face à mon image ?
  - Est-ce facile de me regarder ?
  - Quels aspects sont plus difficiles ?
  - De quoi ai-je besoin pour me sentir bien ?
- Ceux qui le souhaitent peuvent écrire sur les miroirs à l'aide des marqueurs effaçables : un mot, une phrase, un ressenti, un besoin, un encouragement

---

## PARTENARIATS

Ce module a été construit en partenariat avec Jérôme Janray, ébéniste salmien.

# EN LIGNE

## « LES RELATIONS »



### UN MOT SUR LA THÉMATIQUE

Les réseaux, c'est un truc génial pour être en relation avec les autres, booster ta créativité ou encore t'exprimer et t'affirmer !

Quelles sont les applis que tu utilises ? Tu postes quoi, toi ?

Parfois, c'est aussi un lieu où on vit des situations compliquées : moqueries, harcèlement, insultes, discriminations, ...

Avant que quelque chose de compliqué ne t'arrive : demande-toi vers qui tu peux te tourner si un jour t'es en galère ? Un-e ami-e ? Tes parents ? Un-e éduc de l'école ? Un adulte de confiance ? Tu peux aussi pousser la porte de l'AMO : on en discute avec toi quand tu veux !

Tu es témoin d'une publication qui nuit à quelqu'un ? Tu as aussi un rôle à jouer. Ne partage pas... Informe la personne et signale !

Alors à toi de cliquer !

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU MODULE

- Un jeu de cartes Info/Intox sur les réseaux sociaux
- 2 panneaux
- Espace nécessaire : 2 panneaux de 80 cm (total : 1m60)
- 7 GSM
- 1 support blanc
- 4 crochets
- 7 élastiques
- 1 Tablette
- 1 routeur Proximus
- 1 Raspberry (boîtier noir)
- 2 boîtiers de chargement
- 8 câbles (7 USB C et 1 USB ancien)
- Nécessite une alimentation électrique
- 1 enrouleur
- Plan de montage

### A TOI DE JOUER

Sur l'écran principal, tu verras les logos des différentes applications que tu utilises au quotidien. Clique sur celle de ton choix, réponds à la question, lis la réponse, puis prends un instant pour réfléchir. Ensuite, recommence autant de fois que tu le veux, jusqu'à explorer toutes les applications !

#### Et toi ?

Quels réseaux utilises-tu au quotidien ? Comment les utilises-tu ? Les utilises-tu tous ? Comment gères-tu les relations via les réseaux sociaux ?

## ANIMATION DE GROUPE

### Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les jeunes à l'utilisation des écrans (réseaux sociaux, jeux vidéos, achats en ligne...)
- Amener une nuance, sans diaboliser l'utilisation d'internet, des écrans et des réseaux
- Découvrir le sens que ces utilisations ont pour les jeunes et de remettre des balises en cas de difficulté
- Amener les jeunes à questionner leurs habitudes et croyances liées aux réseaux sociaux.
- Montrer que chaque plateforme a ses spécificités et n'est pas neutre dans son utilisation.
- Expliquer les enjeux de confidentialité et les risques liés au partage d'informations personnelles.
- Aider à développer des stratégies pour vérifier la fiabilité des informations en ligne
- Souligner l'importance du contact humain et des relations hors ligne.
- Expliquer l'impact des réseaux sur l'estime de soi et la pression sociale.

### Durée :

- 45 minutes

### Matériel :

- Jeu INFO/INTOX sur les réseaux sociaux
- Panneaux connectés

### Déroulement de l'animation :

- L'animation commence avec le jeu Info/Intox sur les réseaux sociaux. Ce jeu permet d'introduire le sujet et de travailler sur les représentations des jeunes. Les cartes peuvent être utilisées de différentes façons : lire l'affirmation et demander aux jeunes de se positionner sur une ligne imaginaire qui va de pas du tout d'accord à tout à fait d'accord ; demander aux jeunes de se confronter aux affirmations par groupe de deux et ainsi récolter leurs paroles ; ...
- Confronter les jeunes aux GSM allumés et suivre les instructions. Observer les réactions, poser des questions pour approfondir le débat plus loin, veiller à faire circuler la parole entre tous les jeunes.
- Sur l'écran principal de la tablette, les logos des différentes applications apparaissent :
  - Clique sur celle de ton choix,
  - Réponds à la question,
  - Lis la réponse, puis prends un instant pour réfléchir.
  - Recommence autant de fois que tu le veux, jusqu'à explorer toutes les applications !

---

## PARTENARIATS

Ce module a été réalisé en partenariat avec les enfants de l'école des devoirs de Gouvy et la Maison des jeunes de Vielsalm.

# STÉRÉOTYPES

## « LES RELATIONS »



### UN MOT SUR LA THÉMATIQUE

#### Que signifie « Stéréotype de genre » ?

Un stéréotype de genre, c'est une idée préconçue ou une croyance sur ce que les filles et les garçons, les femmes et les hommes, sont censés aimer, savoir ou être capables de faire. C'est comme une étiquette qu'on colle à quelqu'un en fonction de son genre (fille ou garçon), sans vraiment connaître la personne.

Par exemple, certains stéréotypes disent que les garçons devraient aimer les sports et être forts, tandis que les filles devraient aimer les poupées et être douces. Mais en réalité, chacun peut aimer ce qu'il veut, peu importe si c'est habituellement « pour les filles » ou « pour les garçons ». Une fille peut adorer jouer au foot ou rêver d'être pilote d'avion, et un garçon peut aimer cuisiner ou pratiquer la danse. C'est tout à fait normal.

Les stéréotypes de genre sont des idées anciennes qui ne sont pas toujours vraies. Elles peuvent nous empêcher d'oser essayer ou d'apprendre. Ce qui est important, c'est d'encourager chacun à suivre ses goûts et ses intérêts sans se sentir jugé.

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU MODULE

- 1 sac du jeu « Jenga »
- 1 plan de rangement
- 1 table basse

### A TOI DE JOUER

Parfois, on croit des choses sur les filles ou les garçons qui ne sont pas forcément vraies. Aujourd'hui, on va réfléchir ensemble à ces idées, en jouant !

Le Jenga Pile-poils fonctionne comme d'habitude : chaque joueur retire un bloc sans faire tomber la tour et donne son avis sur le stéréotype qui est inscrit. D'après toi, qui sera le plus fort ?

#### Et toi ?

Avais-tu déjà entendu parler des stéréotypes ? En connais-tu ? Est-ce que tu y es confronté ?

## ANIMATION DE GROUPE

### Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les enfants aux stéréotypes de genre.
- Favoriser l'écoute, l'expression et la réflexion sur les inégalités liées aux genres.
- Encourager la collaboration et le respect des idées.

### Durée :

- Environ 45 à 60 minutes.

### Matériel :

- Le jeu Jenga « Pile-Poils ».

### Déroulement de l'animation :

- Explication sur le but qui est d'explorer et de déconstruire les idées reçues qu'on peut avoir sur les filles et les garçons.
  - Exemple : «Saviez-vous que parfois, on croit des choses sur les filles ou les garçons qui ne sont pas forcément vraies ? Aujourd'hui, on va réfléchir ensemble à ces idées, en jouant !»
- Le Jenga fonctionne comme d'habitude : chaque joueur retire un bloc sans faire tomber la tour.
- Chaque bloc porte une phrase ou une question liée aux stéréotypes de genre.
- Quand un joueur retire un bloc, il doit :
  - Lire la phrase ou la question à voix haute.
  - Répondre à la question ou partager son avis sur la phrase.
  - Exemples : «Les filles sont meilleures en danse que les garçons» : Es-tu d'accord ? Pourquoi ? / «Les garçons doivent être forts» : Que penses-tu de cette idée ?
- Pendant qu'ils jouent, encouragez les échanges respectueux et positifs en posant des questions tels que :
  - «Est-ce que tu penses que tout le monde doit être comme ça ?»
  - «Est-ce que tu connais quelqu'un qui casse ce stéréotype ?»
- Une fois le jeu terminé (ou la tour tombée), rassemblez les enfants pour échanger :
  - Qu'avez-vous appris ?
  - Y a-t-il des stéréotypes que vous ne connaissiez pas ?
  - Est-ce que ces idées influencent nos choix ou notre manière d'agir ?
- Soulignez que chacun peut être ce qu'il veut, et que ces stéréotypes ne doivent pas limiter les rêves ou les actions des uns et des autres.

---

## PARTENARIATS

Ce module a été réalisé en partenariat avec le Conseil Communal des enfants de la Commune de Gouvy.

# IDENTITÉ DE GENRE

## « LES RELATIONS »



### UN MOT SUR LA THÉMATIQUE

Que signifie « *Identité de genre* » ?

**L'identité de genre** est une conviction intime et personnelle que nous avons tous concernant le fait de se sentir homme, femme, ni l'un ni l'autre ou les deux à la fois. C'est un sentiment profond qui ne se contrôle pas et qui ne se choisit pas.

Parfois, cette conviction est en accord avec **le genre** qui nous est donné à la naissance en fonction des organes génitaux (les organes génitaux correspondent aux caractéristiques biologiques avec lesquelles nous naissons : une vulve – un pénis), on parle de **sexe assigné**, parfois il ne l'est pas.

Il existe autant de nuances et d'identités de genre que de personnes. Chaque personne est unique.

*L'expression de genre*, c'est quoi ?

**L'expression de genre**, c'est la manière dont une personne dévoile son genre au monde entier. Par exemple ; la façon dont elle se comporte, ses tenues vestimentaires, son maquillage, sa coiffure, ses poils, son prénom ou pronom qu'elle utilise,... Ce sont des moyens courants pour exprimer son genre.

Ce module vise à représenter la diversité des genres en utilisant des branches de tailles et de formes variées, habillées de morceaux de laine.

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU MODULE :

- 20 bâtons de bois décorés
- 1 tringle
- 3 cerceaux
- 1 panier de rubans
- 1 plan de montage

### A TOI DE JOUER

Tisse un ruban, fais le choix de t'offrir la liberté d'être toi-même ; à tout moment, ton corps, tes décisions.

**Et toi ?**

Comment te sens-tu dans ton corps ? Es-tu toi-même ? Le regard des autres a-t-il une influence sur toi ? Quel regard portes-tu sur les autres ?

# ANIMATION DE GROUPE

## Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser les participants à la diversité des genres.
- Illustrer l'idée que chaque individu est unique et a sa place dans la société.
- Favoriser l'expression créative et la réflexion collective.

## Durée :

- Environ 1h30 à 2h.

## Matériel :

- Branches de tailles et formes variées (ramassées ou apportées par les participants).
- Pelotes de laine de différentes couleurs.
- Ciseaux et colle chaude (si nécessaire).
- Fils ou rubans pour suspendre les créations.
- Une table pour exposer les œuvres finales.

## Déroulement de l'animation :

- Expliquez l'objectif de l'activité : montrer que, tout comme les branches, chaque personne est unique en taille, forme, couleur ou particularité. Et pourtant, elles forment un ensemble harmonieux.
- Posez une question pour engager la réflexion :
  - «*Qu'est-ce que la diversité pour vous ?*»
  - «*Pensez-vous qu'être différent est une force ?*»
- Comparez les branches aux individus :
  - «Chaque branche a une forme, une taille ou une texture unique, tout comme nous. Aujourd'hui, nous allons habiller ces branches pour symboliser la diversité des genres et la richesse qu'elle apporte.»
- Demandez aux participants de choisir une branche qui, selon eux, reflète une partie de leur personnalité ou qui les inspire.
- Encouragez-les à expliquer leur choix s'ils le souhaitent.
- Fournissez différentes couleurs et textures de laine. Les participants peuvent enrouler la laine autour des branches, créer des motifs, ou même nouer des rubans ou des pompons.
- Proposez une consigne symbolique :
  - Chaque couleur ou motif peut représenter un aspect de leur personnalité ou une qualité qu'ils associent à la diversité (par exemple, le bleu pour la sérénité, le rouge pour la passion, etc.).
- Ils peuvent attacher des petits objets symboliques, des étiquettes avec des mots ou des phrases qui les inspirent, ou même des dessins.
- Rassemblez les branches décorées pour créer un arbre collectif.
  - Proposez de les attacher ensemble pour former une œuvre commune qui représente la diversité et l'unité.
  - Invitez chaque participant à expliquer brièvement sa création.
  - Engagez un échange sur ce qu'ils ont ressenti pendant l'activité et sur ce que cela leur inspire

en lien avec la diversité des genres.

- Invitez les participants à réfléchir à la manière dont ils peuvent célébrer et respecter la diversité dans leur quotidien.
- Si possible, installez l'œuvre collective dans un espace public ou dans une salle commune pour sensibiliser un plus large public.

---

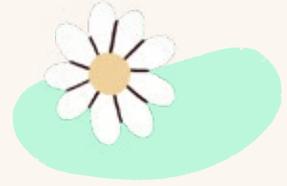
## PARTENARIATS

Ce module a été réalisé en partenariat avec le Conseil Communal des enfants de La Commune de Gouvy.



# UNE PLACE POUR CHACUN·E

## « LES RELATIONS »



### UN MOT SUR LA THÉMATIQUE

Trouver sa place dans un groupe, que ce soit à l'école ou dans tout autre cercle social, peut parfois être vécu comme un défi. Surtout quand on se retrouve dans un nouvel environnement ou face à de nouvelles personnes. Les dynamiques de groupe, les contextes sociaux, les différentes personnalités, notre propre bagage,... sont autant de facteurs qui influencent d'une manière ou d'une autre notre façon d'entrer en relation et de la vivre.

Comment trouver sa place et se sentir bien au sein d'un groupe ? Quelles attitudes avoir face à un jeune qui montre des signes de difficulté à trouver sa place ?

Pour comprendre les enjeux qui peuvent avoir lieu dans une relation, **teste** les différentes chaises, **imprègne-toi** de ce qu'elle exprime et **réfléchis** aux rôles de chacune.

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU MODULE :

- 13 chaises
- 8 ardoises
- 1 panier
- 1 tapis
- 1 plan d'installation dans l'espace

### A TOI DE JOUER :

Les relations à l'adolescence sont riches, changeantes et complexes. Explore-les au travers d'un jeu de chaises symboliques. Tu es libre d'expérimenter l'espace. Déplace-toi entre les chaises et observe leur disposition. Ensuite, prends une ardoise, lis la situation et replace là sur la chaise qui correspond à celle-ci.

Surtout, assieds-toi, change de place, imagine ce que ça représente pour toi. Essaie de trouver ta place !

#### Et toi ?

Te reconnais-tu dans certaines de ces situations ? As-tu déjà ressenti ces émotions ? Comment interagis-tu avec les autres dans tes propres relations ?

# ANIMATION DE GROUPE

## Objectifs pédagogiques :

- Favoriser une réflexion sur sa place dans le groupe et les relations interpersonnelles.
- Aider les jeunes à mieux comprendre les dynamiques sociales et les rôles qu'on peut y jouer.
- Encourager l'empathie et le respect des parcours et ressentis différents.
- Développer la conscience de soi et des autres dans un environnement social.

## Durée de l'animation :

- Environ 50 à 60 minutes

## Matériel nécessaire :

- 13 chaises
- 8 ardoises
- 1 panier pour contenir les ardoises.
- 1 tapis (pour délimiter l'espace ou créer une ambiance).
- 1 plan d'installation (pour disposer les chaises dans l'espace de manière cohérente et signifiante).

## Déroulement de l'animation :

- Présentation de la thématique : **trouver sa place dans un groupe**, que ce soit à l'école, dans une activité, dans une nouvelle classe...
- Discussion ouverte :
  - Est-ce facile de se sentir à sa place ?
  - Qu'est-ce qui rend cela plus simple ou plus difficile ?
  - En quoi les relations avec les autres peuvent influencer notre bien-être ?
- Les jeunes sont invités à **se promener entre les chaises**, à observer leur disposition, à les tester.
- Chaque chaise représente **un aspect symbolique** d'une relation ou d'une posture dans un groupe.
- Ils peuvent s'asseoir, changer de place, **ressentir ce que cela évoque pour eux**.
- Ensuite, les jeunes piochent une ardoise dans le panier.
- Sur chaque ardoise : une **situation relationnelle** (ex : être mis de côté, prendre trop de place, aider les autres, chercher à plaire...).
- Ils doivent **associer la situation à une chaise**. Celle qui, selon eux, représente le mieux cette posture ou ce ressenti.
- Ils peuvent **s'asseoir sur la chaise associée**, ressentir, partager s'ils le souhaitent. Échange en groupe :
  - Quelles chaises vous ont marqué ?
  - Certaines situations vous sont-elles propres ?
  - Comment se sent-on dans certaines postures ?
  - Quels éléments aide à **trouver sa place dans un groupe** ?
  - Comment peut-on **aider un-e camarade** qui semble éprouver des difficultés à s'intégrer ?

---

## PARTENARIATS

Ce module a été réalisé en partenariat avec les élèves de 6<sup>ème</sup> primaire et les élèves de 1<sup>ère</sup> secondaire de l'école de l'Athénée Royal de Vielsalm-Manhay.

# MON CORPS EST MON CHÂTEAU CONSENTEMENT / INTIMITÉ « LES RELATIONS »



## UN MOT SUR LA THÉMATIQUE

### Que signifie « consentement » ?

Si on reprend la métaphore du château-fort, ton corps est ton territoire, ton intimité. Il en va de même pour le corps des autres, c'est leur territoire, leur intimité.

Il est interdit de rentrer sur le territoire des autres sans leur demander la permission, leur accord, **leur consentement**.

Si tu veux faire des bisous à une personne, lui tenir la main, la prendre dans tes bras, la toucher, la prendre en photo, publier une photo d'elle,... tu es obligé de lui demander son consentement avant de le faire.

Le consentement s'adresse à tout le monde et va dans les deux sens. Il te protège toi mais également les autres.

### Que signifie « intimité » ?

L'intimité, un concept qui chez chaque personne, représente quelque chose de personnel, de privé, de secret,... des choses qui n'appartiennent qu'à toi, à commencer par **ton corps**.

Il y a aussi ta chambre, ton téléphone, tes pensées... qui sont des espaces intimes où toi seul peut décider ce que tu y fais et ce que tu acceptes.

Tout comme toi, chaque personne a droit à son intimité.

Utilisons la métaphore de l'écrivaine Charline Vermont et de son château fort.

*« Considère-toi comme le roi ou la reine de ton corps de même que tu serais le roi ou la reine de ton château fort ».*

Personne ne peut y avoir accès sans ta permission ! C'est toi qui décides qui a le droit de te prendre dans les bras et de quelle façon, qui a le droit de te faire un bisou, de t'embrasser, de te toucher,...

On doit te demander ton avis avant de toucher ton corps, parce que ton corps est intime !

Tu as le droit de faire respecter ton intimité et le devoir de respecter celle des autres !

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU MODULE

- 1 espace de 12m<sup>2</sup>
- 1 Plan de montage du château (attention : nécessite une remorque ou une camionnette pour le transport)
- 3 coussins
- 3 supports pour les affiches
- 6 pieds pour les supports
- Des Aimants
- 12 affiches sur le consentement
- Les cartes postales
- Des Lampes de poche

## A TOI DE JOUER :

### Module consentement

Observe autour de toi les affiches créées par les jeunes sur le thème du consentement.

#### Et toi ?

Que signifie le consentement ? Est-il respecté ? Respectes-tu celui des autres ?

### Module intimité

A toi de jouer ?

Le pont-levis baissé, tu as le droit de rentrer. Munis-toi d'une lampe de poche prévue à cet effet et pars à la découverte des messages cachés.

#### Et toi ?

Comment te représentes-tu l'intimité ? Est-elle respectée ? Respectes-tu celle des autres ?

## ANIMATION DE GROUPE

### Animation sur le consentement

#### Objectifs pédagogiques

- Sensibiliser les participants à l'importance du consentement.
- Permettre une réflexion personnelle et collective sur ce thème.
- Encourager la créativité pour transmettre un message positif et clair.

#### Durée :

- Environ 1h30 à 2h.

#### Matériel :

- Grandes feuilles de papier ou cartons pour les affiches.
- Feutres, crayons, peintures, marqueurs.
- Magazines ou journaux pour le collage.
- Ciseaux, colle, rubans adhésifs.

#### Déroulement de l'animation :

- Commencez par poser quelques questions ouvertes pour introduire le sujet
  - «Qu'est-ce que le consentement, selon vous ?»
  - «Pourquoi est-il important ?»
  - «Dans quelles situations parle-t-on de consentement ?»
- Expliquez que le consentement, c'est s'assurer que chaque personne est d'accord et respecte les limites des autres, que ce soit dans les relations personnelles, sociales ou même dans des petites actions quotidiennes.  
Donnez des exemples : «Demander avant d'emprunter quelque chose, vérifier si un câlin est bienvenu, etc.»
- Demandez aux participants ce qu'ils aimeraient transmettre comme message sur le consente-

# PILE- POILS





ment. Proposez des questions pour guider la réflexion :

- «Comment expliquer simplement le consentement ?»
  - «Quelles phrases ou slogans pourraient convaincre les autres ?»
  - «Quels visuels illustreraient ce message ?»
- Notez les mots-clés, phrases et idées des participants sur un tableau ou une grande feuille pour qu'ils puissent s'en inspirer.
  - Ensuite, chaque groupe ou participant crée une affiche qui répond à la question : «Comment sensibiliser au consentement de manière claire et positive ?» Les affiches peuvent inclure des slogans, des dessins, des collages, ou même des symboles qui représentent le consentement.
  - Chaque groupe ou participant présente son affiche en expliquant le message qu'il veut transmettre.

## Animation sur l'intimité

### Objectifs pédagogiques :

- Permettre aux jeunes d'exprimer leur vision de l'intimité.
- Sensibiliser le public à la complexité et à la richesse de cette notion.
- Favoriser une réflexion autour de ce qui est personnel, partagé ou caché.

### Durée :

- Environ 1h30 à 2h.

### Matériel :

- Feuilles de papier ou de carton blanc (format A4 ou A3).
- Marqueurs classiques de différentes couleurs.
- Marqueurs à encre invisible.
- Lampe(s) UV ou lampe(s) de poche UV.
- Une zone d'exposition pour présenter les dessins.
- Une affiche ou un tableau pour collecter des idées ou des mots-clés.

### Déroulement de l'animation :

- Engagez les participants dans une réflexion collective :
  - «Qu'est-ce que l'intimité pour vous ?»
  - «Est-ce quelque chose de physique ? Émotionnel ? Les deux ?»
  - «L'intimité est-elle la même pour tout le monde ?»
- Expliquez que l'intimité peut se manifester de différentes manières : dans nos relations avec les autres, dans nos pensées, nos émotions, ou même dans des objets ou des espaces qui nous sont précieux.
- Donnez à chaque participant une feuille et des marqueurs classiques.
- Demandez-leur de dessiner ou représenter ce que l'intimité signifie pour eux.
  - Cela peut être un espace (chambre, coin tranquille), une relation (famille, amis), ou une émotion (sécurité, confiance).
  - Encouragez-les à laisser libre cours à leur imagination et à ne pas se censurer.
- Distribuez les marqueurs à encre invisible.
- Proposez aux participants d'écrire sur leur dessin des messages, pensées ou mots-clés qu'ils as-

socient à l'intimité, mais qu'ils souhaitent garder «secrets» ou qui nécessitent d'être découverts.

- Donnez des exemples pour inspirer :
  - «Mes pensées sont mon refuge.»
  - «L'intimité, c'est être moi-même sans jugement.»
- Installez les dessins dans une zone d'exposition accessible au public.
- Disposez des lampes UV pour que les visiteurs puissent découvrir les messages cachés.
- Terminez par une observation générale des affiches. Vous pouvez également proposer une consigne d'observation :
  - «Prenez un moment pour explorer ce que l'intimité signifie pour les autres. Voyez ce qui est visible... et ce qui reste à découvrir.»

---

## PARTENARIATS

Ce module a été réalisé en partenariat avec les 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> de l'Institut du Sacré Cœur de Vielsalm ainsi que leurs professeurs de religion et d'art plastique.

# TRANSFORMATION DU CORPS À LA PUBERTÉ « LE CORPS »



## UN MOT SUR LA THÉMATIQUE

Au début de ton adolescence, ton corps va changer : cela s'appelle la puberté.

Par exemple, tu peux observer des changements dans ta voix, l'apparition de poils, tes muscles se développent, ta poitrine ou ta carrure se transforment. Les organes génitaux grandissent, le cycle menstruel s'enclenche et arrivent les premières règles ou bien le corps fabrique les premiers spermatozoïdes ... Petit à petit, ton corps devient « adulte » et se prépare à la sexualité et à la reproduction (qui te permettra plus tard, si tu le veux, de concevoir un bébé).

En général, elle a lieu entre 9 et 14 ans. Il n'y a pas de règle en ce qui concerne le début de la puberté, elle commence à des moments différents chez chacun.e. Ne t'inquiète pas si tu vois que le mécanisme est déjà enclenché chez tes potes, il y a de fortes chances que ça arrive chez toi très prochainement.

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU MODULE 1

- 2 panneaux
- Espace nécessaire : 2m<sup>2</sup> + de l'espace pour circuler autour
- 9 objets à scratcher sur la silhouette « fille »
- 9 objets à scratcher sur la silhouette « garçon »
- 2 boîtes de rangement
- Des taches au sol
- 1 panier

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU MODULE 2

- Docteur Maboul de la puberté
- Espace nécessaire : 4m<sup>2</sup> + de l'espace pour circuler autour
- Carnet de route de l'animateur
- 1 allonge électrique
- Matériel nécessaire : une table et une prise électrique
- Un environnement sonore calme (pour pouvoir entendre clairement les questions et les infos sonores du jeu)

## A TOI DE JOUER

### Module 1 .....

Découvre les panneaux illustrant les différentes parties du corps qui évoluent à la puberté, représentées par des objets métaphoriques. Utilise les scratchs pour les replacer au bon endroit sur la silhouette !

### Et toi ?

Quelles images ou métaphores te viennent en tête quand tu penses à ces changements ?

## Module 2

Joue au « Docteur Maboul de la puberté »: appuie sur le bouton « start » et écoute les instructions, Tu vas devoir deviner de quelle partie du corps on parle. Tente alors d'extraire la pièce correspondante sur le Docteur Maboul, sans toucher les bords !

### Et toi ?

Connais-tu les changements du corps à la puberté ? Comment les vis-tu ? Quand tu as des questions, à qui les poses-tu ?

## ANIMATION DE GROUPE

### Objectifs pédagogiques :

- Permettre aux jeunes de mieux comprendre les transformations physiques liées à la puberté.
- Aborder ces changements de manière décomplexée, ludique et symbolique.
- Offrir un espace d'échange et de parole autour de l'intimité, des ressentis et des sources d'information fiables.
- Encourager une approche métaphorique et créative du corps pour faciliter la compréhension et la discussion.

### Durée :

- Environ 45 à 60 minutes

### Matériel :

- Panneaux avec les silhouettes (garçon et fille ou formes neutres).
- Objets métaphoriques scratchables (issus des créations des jeunes des « Z'ateliers »).
- Jeu "Docteur Maboul de la puberté" (dispositif sonore ou numérique).
- Carnet de route de l'animateur.
- Accès au site [www.pile-pois.be](http://www.pile-pois.be) (si possible via projecteur ou tablettes).

### Déroulement de l'animation :

- Découverte des objets métaphoriques imaginés par d'autres jeunes pour symboliser les changements corporels.
- Les jeunes sont invités à placer les objets sur les silhouettes aux endroits du corps concernés.
- Questions ouvertes pour nourrir la réflexion :
  - « Qu'est-ce que cet objet évoque ? »
  - « Et vous, quelle image ou quel mot choisiriez-vous pour représenter tel changement ? »
- Le groupe se rassemble ensuite autour du jeu « Docteur Maboul de la puberté » et lance une partie » (bouton start).
- C'est la voix du Dr Maboul qui donne les instructions, les élèves doivent chaque fois deviner de quelle partie du corps on parle, et tenter d'extraire la pièce correspondante... sans toucher les bords sinon le Dr Maboul va sonner ! Tu devras alors recommencer.
- Pour terminer l'animation, l'animateur peut présenter le site [www.pile-pois.be](http://www.pile-pois.be) comme ressource

fiable pour aller plus loin et également poser des questions telles que :

- o À qui peut-on parler de ces changements ?
- o Est-ce gênant d'en discuter ? Pourquoi ?
- o De quoi avez-vous besoin pour vous sentir respecté·e·s dans votre intimité ?
- o Que penser des recherches sur internet ? Avantages, risques ?

---

## PARTENARIATS

Le premier module a été réalisé lors du stage « Pile Poil » des Z'ateliers de Houffalize (merci aux participants et à Stéphane Deprée, animateur).

Le second module « Docteur Maboul de la puberté » a été réalisé en partenariat avec la classe d'électricité de l'Athénée royal de Rencheux (merci aux élèves ainsi qu'à Frédéric Petit et Maximilien Georges).



# CONTRACEPTION / PROTECTION / RÈGLES

## « LE CORPS »



### UN MOT SUR LA THÉMATIQUE

Attention à ne pas confondre !

Les protections menstruelles sont utilisées durant la période des règles.

Il existe plusieurs sortes de protections. C'est bien d'en tester plusieurs et de choisir celle avec laquelle on se sent le mieux ! C'est ton corps et il n'y a que toi qui peut le savoir.

On peut citer : les serviettes, la cup, les tampons, les culottes menstruelles, les éponges.

Les moyens de contraception, quant à eux vont te protéger de deux grands risques : un risque de grossesse **et** un risque de contracter des IST, des infections sexuellement transmissibles.

Pour se protéger des risques de grossesses non désirées, il existe des moyens différents : la pilule, le stérilet, le préservatif... Découvre-les !

Seul le préservatif protège des IST **ET** des grossesses non désirées.

Oseras-tu passer ta main et reconnaître de quoi il s'agit ?

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- 2 bancs de brasseur
- 12 boîtes de 25cm/25cm aux couleurs de Pile-Poils contenant chacune soit un moyen de contraception soit un moyen de protection.
- 1 mallette récapitulative contraception/protection Pile-Poils.
- 2 cercles plastifiés contraception/protection
- 1 plastique QR code
- 1 cercle représentant le cycle des règles

### A TOI DE JOUER

Sois curieux.se et place tes mains dans les boîtes. Découvre s'il s'agit d'un moyen de contraception ou d'un moyen de protection périodique !

Quand tu es sûr.e de toi, découvre les bonnes réponses en soulevant le couvercle !

#### Et toi ?

Connais-tu les différents moyens de protection ? Sais-tu à quoi sert un moyen de contraception ? Quand tu as des questions, à qui en parles-tu ?

## ANIMATION DE GROUPE

### Objectifs pédagogiques :

- Distinguer les moyens de contraception des protections périodiques et comprendre leur fonction
- Favoriser une approche positive et respectueuse du corps et de l'intimité
- Stimuler la curiosité, la réflexion critique et l'échange autour des représentations et des sources d'information sur la contraception, les règles et les IST

### Durée :

- Environ 45 minutes

### Matériel :

- 12 boîtes
- 2 bancs de brasseur
- 1 mallette contraception
- 12 moyens de protection/contraception

### Déroulement de l'animation :

- Les boîtes sont disposées dans le local sur les bancs de brasseur.
- Par groupe de 2 à 4, les jeunes sont invités à passer leurs mains à l'intérieur et cherchent à découvrir ce qui s'y cache.
- Quand ils ont une idée, ils sont invités à soulever le couvercle et à découvrir l'explication.
- Une mallette récapitulative accompagne le tout et peut également être utilisée dans l'animation.
- Dans ce cas, disposer tous les éléments sur une grande table et demander aux jeunes de séparer les objets sur les cercles correspondants.
- Pour chacun des objets, expliquer s'il s'agit d'un moyen de contraception ou de protection et son utilisation.
- Être attentif à impliquer aussi les garçons.
- L'animation permet également d'expliquer le déroulement du cycle menstruel à l'aide de sa représentation.
- Cette partie peut commencer par le jeu Info/Intox sur les règles afin d'introduire le sujet et de travailler les représentations des jeunes.

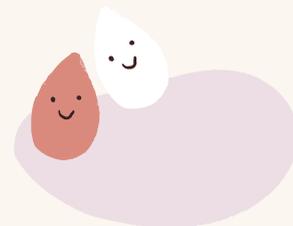
---

## PARTENARIATS

Ce module a été réalisé en partenariat avec les jeunes de la Maison des Jeunes de Vielsalm lors d'un stage organisé à l'été 2024.

# LES RÈGLES ET LES PREMIÈRES ÉJACULATIONS

## « LE CORPS »



### UN MOT SUR LA THÉMATIQUE

**Les règles**, c'est une quantité de sang provenant de l'utérus. Ce liquide s'écoule par le vagin pendant quelques jours. Elles reviennent plus ou moins régulièrement tous les mois, mais suivant les personnes, elles peuvent être plus fréquentes ou plus espacées. On parle de cycle menstruel.

À partir de la puberté, les cycles se mettent progressivement en place. Ils durent en moyenne entre 28 et 35 jours, leur durée variant selon les personnes. Au début, ceux-ci peuvent être irréguliers.

Le mot juste pour nommer « les règles » est MENSTRUATIONS.

Cependant différents termes sont également utilisés dans le langage courant tel que « les ragnagnas », « être indisposée », « être en zone rouge »,...

Les règles durent en moyenne de 2 à 7 jours.

La quantité de sang perdue lors des règles varie entre 4 et 8 cl. On utilise le mot FLUX pour décrire cette perte de sang.

On a parfois l'impression de perdre beaucoup de sang lors de ses règles. Si tu te poses des questions ou si quelque chose t'inquiète, n'hésite pas à en parler à un·e adulte en qui tu as confiance.

**Le sperme** est un liquide un peu visqueux, de couleur claire (souvent blanchâtre), évacué du pénis lors de l'éjaculation.

Il est composé de liquide séminal et de spermatozoïdes, les fameuses « petites graines » de l'homme. Ce sont eux qui vont féconder l'ovocyte de la femme pour fabriquer un bébé.

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- 2 displays parapluie déployables 240/160 cm
- Plan de montage
- 1 paravent
- 1 cercle sur le cycle des règles
- 1 INFO/INTOX sur les règles
- Un document d'information sur le cycle menstruel et l'éjaculation

### A TOI DE JOUER :

L'arrivée des règles ou des premières éjaculations est une étape importante de la puberté. Va à la pêche aux informations et discutes-en autour de toi.

#### Et toi ?

Connais-tu ces changements qui ont lieu à la puberté ? Comment les appréhendes-tu ? As-tu la possibilité d'en parler autour de toi ?

## ANIMATION DE GROUPE

### Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les transformations physiologiques liées à la puberté chez les filles et les garçons
- Déconstruire les représentations et les tabous autour des menstruations et de l'éjaculation
- Encourager l'expression personnelle et le dialogue autour du corps, des émotions et des relations

### Durée :

- Environ 45 minutes

### Matériel :

- 2 displays parapluie dépliés 240/160 cm
- 1 plan de montage
- 1 paravent
- 1 cercle sur le cycle des règles
- 1 INFO/INTOX sur les règles
- 1 document d'information sur le cycle menstruel et l'éjaculation

### Déroulement de l'animation :

- Les displays parapluie sont placés dans le local.
- L'animation commence avec le jeu de carte INFO/INTOX sur les règles qui permet de travailler les représentations des jeunes.
- Dans un deuxième temps, l'animateur apporte de l'information sur le cycle menstruel en utilisant le cercle mis à disposition. Veiller à impliquer les différents participants et à respecter le choix de chacun de parler de ce sujet ou non.

---

## PARTENARIATS

Ce module a été réalisé par l'équipe de l'Étincelle suite à tous les échanges avec les jeunes.

# KESAKO ?

## « LE CORPS »



### UN MOT SUR LA THÉMATIQUE

L'appareil génital est la partie de ton corps qui se situe au niveau de ton entre-jambes.

Sache que c'est important de connaître son corps, d'identifier son anatomie pour comprendre son fonctionnement.

Tu dois savoir que tous les appareils génitaux sont différents et qu'il existe des variations possibles du corps humain.

C'est important de bien connaître son anatomie et surtout d'utiliser les bons termes !

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

#### Module 1

- 4 panneaux blancs d'affichage
- 8 plots en bois
- 2 caisses contenant les réalisations artistiques
- 1 caisse contenant pinces blanches, crochets blancs, pots à suspendre, plateaux à suspendre
- Des badges aimantés
- Des mots plastifiés
- 1 plan de montage
- 1 Espace nécessaire : 8 panneaux de 80 cm de large = 6m40 de long (les panneaux peuvent être mis dos à dos ou séparés)
- Du matériel de dessin
- 2 cubes peints (1 grand et 1 petit)
- Des cartes bristol
- 

#### Module 2

- 1 panneau blanc d'affichage avec 6 affiches plastifiées et mots à scratcher
- Fiches correctives

### A TOI DE JOUER :

#### Module 1

Découvre les représentations d'organes génitaux illustrés avec des techniques artistiques différentes.

C'est l'occasion de briser un tabou et de découvrir les bons termes !

C'est ton tour, utilise le matériel à ta disposition (cartes bristol et matériel de dessin) pour nous montrer ta propre représentation des organes génitaux

## Et toi ?

Que ressens-tu en étant confronté à toutes ces représentations ? Ça te fait rire ? Ça te gêne ? Est-ce que tu oses en parler avec tes ami.es ? Et avec ta famille ?

## Module 2

Remplace les mots au bon endroit sur les planches anatomiques.

## Et toi ?

Connais-tu les organes génitaux féminins et masculins ? Utilises-tu les bons termes ?

# ANIMATION DE GROUPE

## Objectifs pédagogiques :

- Comprendre l'anatomie des appareils génitaux féminins et masculins.
- Adopter un regard détendu et sans tabou sur le sujet.
- Apprendre les termes anatomiques corrects.
- Déconstruire les idées reçues et les normes sur les corps.

## Durée :

- Environ 45 minutes

## Matériel :

### Module 1

- 4 panneaux blancs d'affichage
- 8 plots en bois
- 2 caisses contenant les réalisations artistiques
- 1 caisse contenant pinces blanches, crochets blancs, pots à suspendre, plateaux à suspendre
- Des badges aimantés
- Des mots plastifiés
- 1 plan de montage
- Du matériel de dessin
- Deux cubes peints (1 grand et 1 petit)
- Des cartes bristol

### Module 2

- 1 panneau blanc d'affichage avec 6 affiches plastifiées et mots à scratcher
- Fiches correctives

## Déroulement de l'animation :

- Les élèves découvrent les panneaux avec les œuvres artistiques représentant des organes génitaux.
- Ils sont invités à observer et à réaliser leur représentation personnelle sur des cartes bristol. Ces cartes sont placées sur les panneaux blancs à l'aide d'aimants.
- Ensuite, les élèves découvrent le panneau avec les planches anatomiques et sont invités à repla-

cer les noms sur les différents schémas. En cas de difficulté, l'animateur donne la bonne information

- Retour sur l'activité et réponses aux questions.
- Récapitulatif des notions clés et message final sur l'importance de la connaissance de son corps.

---

## PARTENARIATS

Ce module a été réalisé en partenariat avec les jeunes de la Maison des Jeunes de Vielsalm lors d'un stage organisé en été 2024.



# ENTENDRE SA VOIX

## « LE COIN DES PARENTS »



### TEXTE DE PRÉSENTATION

Tu grandis : tes relations avec tes parents évoluent aussi. Chacun doit s'adapter, les besoins ne sont plus les mêmes...

Parent / ados : comment chacun se réajuste à l'autre dans cette période particulière ?

Nous avons récolté des dizaines de témoignages de parents (sur les réseaux sociaux) et de jeunes ados (à l'Athénée Royal d'Houffalize et à l'Athénée Royal de Vielsalm).

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- 1 armoire en bois
- 1 radio
- 1 plan de montage (attention : nécessite une remorque ou une camionnette pour le transport)
- 5 casques audios (avec 5 allonges Jack)
- Une allonge électrique
- Nécessite une alimentation électrique
- Espace nécessaire : 4 m<sup>2</sup>

### A TOI DE JOUER :

Prends un des casques mis à ta disposition et écoute les témoignages. Mets-toi à la place de ceux-ci.

#### Et toi ?

Arrives-tu à échanger avec tes parents ? Te sens-tu entendu ? Lorsqu'il y a un désaccord, comment le gères-tu ?

## ANIMATION DE GROUPE

### Objectifs pédagogiques :

- Encourager les jeunes à réfléchir à leur relation avec leurs parents au moment de l'adolescence.
- Favoriser l'expression des ressentis, des besoins et des questionnements.
- Promouvoir l'écoute, l'empathie et le respect dans les échanges.
- Offrir, si possible, une ouverture au dialogue familial, dans un cadre libre et sans obligation.

### Durée :

- Environ 45 à 60 minutes

### Matériel :

- 1 armoire en bois
- 1 radio
- 5 casques
- Des post-it, feuillets ou tableaux blancs pour les sous-groupes
- Des panneaux ou murs d'affichage (si retour visuel collectif souhaité)
- Des feuilles, stylos ou supports de prise de note pour garder une trace
- Une version imprimée ou projetée des questions pour la maison (si la suite facultative est proposée)

### Déroulement de l'animation :

- Découverte de la parole des jeunes et des parents grâce à l'enregistrement audio qui passe en boucle via la radio et les casques.
- Ensuite, constitution de petits groupes de 3 à 5 élèves.
- Chaque groupe reçoit une série de questions pour guider la réflexion
  - Qu'est-ce qui est le plus gai à vivre au début de l'adolescence ?
  - Qu'est-ce qui est plus compliqué ?
  - Qu'est-ce qui change dans la relation à vos parents ?
  - Pour vous, le parent idéal, c'est quoi ?
  - Vous avez besoin de vos parents pour quoi ?
  - À votre avis, de quoi ont besoin vos parents pour que cela se passe bien avec vous ?
  - Une phrase que vos parents répètent souvent depuis que vous êtes ado ?
  - Un truc que vous voudriez dire à vos parents ?
- Les jeunes notent leurs réflexions sur des post-it ou une feuille collective.
- Pour terminer, chaque groupe est invité à partager ce qu'il souhaite avec le reste de la classe.

---

## PARTENARIATS

L'Athénée Royal d'Houffalize (classe de deuxième secondaire) et l'Athénée Royal de Vielsalm (l'ensemble des classes de deuxième secondaire de l'implantation des Grands Champs).

Le CEC la S pour l'enregistrement et le montage de la bande sonore (merci à Antoine Boulanger pour son travail de qualité !).

Merci aux personnes qui ont prêté leurs voix : Abdul, Audrey, Aurélie, Inalya, Jana, Jean-François, Laurence, Lorenzo, Muriel et Sarah !

# PILE- POILS

Pile-Poils c'est une expo  
mais aussi un site internet



[pile-poils.be](http://pile-poils.be)

Le projet Pile-Poils est une initiative de  
L'AMO L'Étincelle de Vielsalm  
avec le soutien du  
Planning Familial « Infor-Femmes » de Liège.



Projet de Prévention 2022 – 2023 – 2024

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles  
via le Conseil de Prévention de Marche-en-Famenne.

