


Créer du lien

THÈME/OBJET : CITOYENNETE, DEMOCRATIE, PARTICIPATION

 Taille du groupe		10-25	 Catégorie d'âge		18+	 Durée totale		160 Minutes	 Niveau de difficulté		4
---	--	-------	--	--	-----	---	--	-------------	---	--	---

 Matériel nécessaire		Une feuille A4 et un crayon par groupe pour prendre des notes, 4 feuilles de paper-boards ou feuilles A3 par groupe comme "fiche de suivi", 3 marqueurs (rouge, vert et bleu) par groupe, 4 pelotes de laine ou bobines de fil (couleur différente par groupe) coupez 6 longueurs (1.5m de long) de chaque bobine de fil (24 fils en tout ; 6 de chaque couleur, 1 couleur par groupe), ruban adhésif, paires de ciseaux, 1 feuille de règles du jeu par groupe
--	--	---

 Mots-clés		Citoyenneté, Démocratie, Participation
--	--	--

Finalité/ Objectifs pédagogiques	<p>Cette activité implique de la négociation sur les droits et devoirs des citoyens, du gouvernement, des ONG et des médias en démocratie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre le lien entre droits et devoirs • Développer des compétences de discussion et de coopération • Promouvoir la responsabilité civique 	
Préparation/ Instructions pour l'éducateur	Durée	Instructions étape par étape
	10 min	<p>Présenter l'exercice en expliquant que l'objectif de l'activité est de dessiner une 'carte' des relations entre quatre 'acteurs' au sein (dans l'idéal) d'une société démocratique.</p> <p>Diviser les participants en quatre groupes de taille égale, représentant les quatre 'acteurs' de la démocratie : le gouvernement, les ONG, les médias et les citoyens.</p>
	10 min	<p>Chaque groupe reçoit une feuille A4 et un crayon pour prendre des notes. Laisser dix minutes pour qu'ils réfléchissent au rôle que joue leur 'acteur' au sein d'une société démocratique, c'est-à-dire les principales fonctions qu'il remplit. A l'issue de cette activité, chaque groupe se met d'accord sur les 5 fonctions les plus importantes.</p>
	20 min	<p>Chaque groupe prépare ensuite sa fiche de suivi. Distribuer à chaque groupe une feuille A3 (ou une feuille de paper-board) et un marqueur rouge, et demander de noter en haut quel 'acteur' ils représentent et les 5 plus importantes fonctions au-dessous.</p>
	20 min	<p>Rassembler les groupes afin qu'ils présentent leurs 'fiches de suivi'. Laisser les groupes partager leurs réactions et demander s'ils sont d'accord avec les principales fonctions des 4 'acteurs'. S'ils le souhaitent, les groupes peuvent modifier leur liste selon les retours reçus.</p>
	15 min	<p>Séparer les quatre groupes à nouveau et distribuer les marqueurs verts. Laisser 15 minutes pour réfléchir à ce dont ils ont besoin des autres 'acteurs' pour accomplir leurs propres fonctions. Juste avant la fin des 15 minutes, demander aux groupes de sélectionner les 2 demandes les plus importantes de chaque 'acteur' et de les noter en vert au-dessous des 5 fonctions notées précédemment.</p>

	10 min	<p>Distribuer les copies des 'Règles du jeu', les parcourir ensemble et s'assurer que tout le monde a compris ce qu'il a à faire. Demander ensuite aux groupes de placer leurs 'fiches de suivi' au centre de la salle sur un carré d'1 mètre de côté, et de se placer près des angles du carré.</p> <p>Distribuer à chaque groupe les 6 longueurs de laine (ou de fil), la bande adhésive et le marqueur bleu.</p>
	45 min	<p>Le tour de négociation peut commencer. Laisser 10 minutes par tour. Rappeler aux participants que le but est de cartographier les relations entre les différents 'acteurs' et que lorsqu'une demande est acceptée un fil de laine sera collé entre les 2 feuilles de papier concernées pour illustrer que la responsabilité est acceptée.</p>
	30 min	<p>Débriefing. Poursuivre l'activité par le débriefing et l'évaluation, alors que les participants sont toujours assis autour de la carte.</p> <p>Demander aux participants de regarder la carte qu'ils ont créée et de réfléchir à l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etait-il difficile de réfléchir à l'action du gouvernement, des ONG, des médias et des citoyens dans une démocratie ? • Existait-il des désaccords au sein des groupes concernant les demandes à accepter ou à rejeter ? • Lesquelles des demandes faites aux autres groupes n'ont pas été acceptées comme responsabilités ? • Pourquoi ? Pensez-vous que de telles situations seraient sources de problèmes dans la réalité ? • Existait-il des responsabilités que les groupes respectifs ont acceptées mais qui n'avaient pas été identifiées auparavant ? • Qu'en pensent-ils maintenant ? • L'activité a-t-elle permis de montrer des nouveaux éléments sur la démocratie inconnus des participants auparavant ? L'activité a-t-elle créé la surprise parmi les participants ?
Conseils d'animation		<p>Variation:</p> <p>L'activité peut être rendue plus ou moins difficile en utilisant différents nombres 'd'acteurs' de la société : par exemple, vous pourrez ajouter les 'entreprises', 'minorités', 'groupes défavorisés'. Cependant, cela rendra le processus de négociation plus complexe, et vous pourrez ne pas vouloir que l'ensemble des groupes échangent des demandes les uns avec les autres. Vous pouvez également utiliser différentes catégories plus pertinentes vis-à-vis des jeunes, par exemple remplacer 'citoyens' par 'jeunes' et 'gouvernement' par 'école'.</p> <p>L'activité peut être simplifiée en enlevant un ou plusieurs groupes : par exemple en ne conservant que les 'citoyens' et le 'gouvernement'. Cela pourra être préférable si vous travaillez avec un groupe de taille réduite.</p>

	<p>Vous pourrez essayer l'activité sans avoir recours à la 'fiche de suivi' : au cours du processus de négociation, une personne du premier groupe devra tenir un bout du fil de laine et offrir l'autre bout à une personne du deuxième groupe. Si chacun garde son fil de laine, l'activité doit se terminer avec l'ensemble de la société liée par les fils de laine !</p> <p>Utiliser 4 couleurs différentes de laine (une par acteur) rend la carte plus attrayante et il est plus simple de tracer les liens. Par exemple, l'ensemble des demandes des citoyens en jaune, et celles des médias en noir.</p> <p>Dans l'étape 5 des règles du jeu, après que les groupes ont écrit leur liste de fonctions, ne prenez pas trop de temps pour discuter ces questions à l'échelle du groupe. Essayez d'utiliser cette étape comme un élan pour la prochaine étape de travail par petits groupes. Les groupes peuvent vouloir noter les fonctions des autres groupes.</p> <p>Si les groupes ont des difficultés à identifier des fonctions, demandez-leur de réfléchir aux types de fonctions que leur 'acteur' réalise, et à ce qui manquerait si cet 'acteur' n'existait pas. Vous pourrez fournir des exemples afin de lancer le processus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les gouvernements rédigent des lois, décident de la politique générale, et s'assurent que le pays ne dépasse pas son budget. • Les ONG font du lobbying pour défendre les intérêts des minorités, s'emparent de sujets que le gouvernement (ou l'opposition) a négligés, et font campagne pour le changement de législation. • Les médias informent sur les politiques menées par le gouvernement, enquêtent sur des sujets, et fournissent des analyses et commentaires. <p>Les "fonctions" des citoyens incluent tout ce qui est important dans une société démocratique : cela peut aller de se présenter aux élections législatives, à s'engager dans des activités pour les droits de l'Homme, mettre en place une organisation pour défendre des groupes en particulier, remettre en question la vie politique et s'y impliquer, etc.</p> <p>Lorsqu'ils dressent leur liste de demandes, demandez aux participants d'être réalistes dans leurs demandes aux autres 'acteurs'. Ces responsabilités devront être acceptables, elles ne doivent pas être injustes ou déraisonnables.</p> <p>Les négociations ne doivent pas être présentées comme une compétition, et ne doivent pas non plus occuper trop de temps. Mettre l'accent sur la notion de coopération entre les groupes : l'objectif est d'établir une société dans laquelle tous les 'acteurs' travaillent ensemble pour le bien commun. Ainsi, les transactions doivent être rapides : demandez aux groupes d'accepter les demandes si celles-ci semblent raisonnables, ou de les rejeter. Les demandes controversées seront discutées plus amplement ultérieurement.</p> <p>Si les groupes ont besoin d'aide dans leur recherche de demandes et responsabilités, vous pouvez utiliser l'exemple des médias et des citoyens : les journalistes fournissent des informations sur le lieu de déroulement des événements et les citoyens ont la responsabilité d'alerter les médias et de leur fournir des témoignages.</p>
<p>Idées de suivi</p>	<p>Le groupe peut poursuivre la fabrication de la carte, en ajoutant différents groupes (voir la section 'Variations'). Ils peuvent transférer la carte sur un autre support papier afin de la rendre plus claire. Réfléchir aux connexions, au sein de votre société, qui ne sont pas bien développées, et comment dépasser cette situation.</p>
<p>Annexes</p>	<p>Règles du jeu</p>
<p>Source</p>	<p>Adapté de "Compass. Manuel d'Éducation aux Droits de l'Homme" du Conseil de l'Europe</p>

Créer du lien

IMPRIME

1. Le but de l'exercice est pour chaque 'acteur' de voir ses demandes acceptées par chacun des autres 'acteurs'.

2. Les négociations s'effectuent par binômes 'd'acteurs' au cours de 3 tours, comme suit :

Tour 1: citoyens et ONG négocient, et médias et gouvernement négocient.

Tour 2: citoyens et médias négocient, et ONG et gouvernement négocient.

Tour 3: citoyens et gouvernement négocient, et médias et ONG négocient.

3. Au cours de chaque tour de négociation, les binômes décident eux-mêmes de qui commence et chacun à son tour effectue des demandes à l'autre.

4. Lorsqu'une demande est faite, celle-ci doit être claire et concise. Préciser ce que la demande implique et pourquoi elle est faite, c'est-à-dire, pourquoi est-il important de permettre de remplir cette fonction en particulier.

5. Lors de la décision d'accepter ou non une demande, les groupes doivent décider si la demande est juste, et s'ils seraient en mesure d'y répondre.

6. Si la demande est acceptée, alors le binôme utilise un fil de laine du demandeur pour connecter les deux 'fiches de suivi', pour matérialiser l'accord entre les deux parties. Le groupe qui accepte devra écrire une note au marqueur bleu sur sa 'fiche de suivi' pour rappeler la responsabilité en question et la manière dont il a accepté d'y répondre.

7. Si le second groupe rejette la demande, le fil de laine est mis de côté.

8. Répéter les négociations jusqu'à ce que l'ensemble des demandes aient été discutées.

9. Au cours de chaque tour de négociation, le processus se répète jusqu'à ce qu'il y ait des connexions entre chacun des quatre 'acteurs'.

10. A la fin du processus la carte représentera les relations entre les différents 'acteurs' de la démocratie.

Chaque 'acteur' a une 'fiche de suivi' listant en rouge les fonctions, en vert les 'demandes' des autres 'acteurs' et en bleu les actions qu'ils ont accepté de remplir pour répondre aux demandes des autres 'acteurs'. Les demandes et actions sont matérialisées par des fils de laine de couleurs.