

# Les fiches outils complémentaires





## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Boîtes à consultation/suggestion dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner la possibilité aux jeunes de donner leur avis par écrit, de répondre à une question et/ou de faire des suggestions (de projets, d'amélioration d'un projet, d'un processus...).</li> <li>• Donner son avis, faire des suggestions de façon anonyme sans crainte d'être identifié afin de garder une liberté d'expression la plus totale possible.</li> <li>• Utiliser les boîtes à consultation pour nourrir les ordres du jour des réunions ou des groupes thématiques.</li> <li>• Interpeller les jeunes dans différents lieux. Une version mobile peut être mise en place si cette boîte suit l'animateur.</li> <li>• S'assurer que les commentaires soient lus, qu'ils soient adressés à qui de droit et qu'on y réponde.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1 : établir un diagnostic partagé
<b>GROUPE</b>	Nombre de participant : illimité
<b>DIFFICULTÉ</b>	Facile
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des boîtes clairement identifiables</li> <li>• Du papier/questionnaires et des crayons</li> <li>• Du temps et du personnel pour répondre aux questions des jeunes</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	<p>Quelques heures pour la réalisation des boîtes et veiller à ce qu'elles soient vidées régulièrement.</p> <p>Ne pas oublier que la lecture et l'encodage des contenus est chronophage.</p>
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Les boîtes à consultation constituent une manière facile d'obtenir des commentaires par rapport à une question posée, à un projet...</p> <p>Il est intéressant d'encourager plutôt les propositions d'amélioration et les suggestions plutôt que des plaintes ou des constats en utilisant des formulaires types plutôt que des feuilles vierges.</p> <p>Il est essentiel que les enfants/jeunes soient informés des suites qui seront données à leurs démarches.</p> <p>Il est judicieux de placer ces boîtes dans des lieux divers afin d'élargir notre public (écoles, bibliothèque, maison de jeunes, administration communale, centre sportif, mouvements de jeunesse...)</p>



	<p><u>Comment procéder ?</u></p> <p>Les boîtes à consultation doivent être placées de telle sorte que les enfants/ jeunes puissent facilement y mettre leurs commentaires/ questionnaires sans être vus. Il convient de laisser un crayon ou deux à proximité et de fournir du papier/des formulaires ad hoc. Il convient d'indiquer à quelle fréquence et quand la boîte sera vidée et quand on répondra aux commentaires. Tous les commentaires doivent faire l'objet d'une réponse dans laquelle seront précisés quand et comment les changements auront lieu ou non. Parmi les différentes possibilités pour répondre aux suggestions/ propositions, on peut citer : en personne, sur une plateforme numérique, lors d'une réunion, afficher les réponses sur un mur ou les donner dans une lettre d'information.</p>
<b>ADAPTATION</b>	<p>Il est possible de créer un questionnaire très simple à compléter, global ou ciblé sur une thématique, un quartier, un projet... Celui-ci peut aussi permettre aux jeunes de préciser comment ils souhaitent être informés en retour, et de donner leurs coordonnées s'ils le souhaitent.</p> <p>Il est envisageable de créer une « version mobile » de l'outil via un partenariat que ce soit avec les professeurs de citoyenneté ou les animateurs jeunesse. Se déplacer avec les boîtes permet d'aller chercher les réponses des jeunes là où ils se trouvent.</p> <p>En lieu et place d'un questionnaire, il est tout à fait possible de rédiger un ensemble d'affirmations que les jeunes peuvent confirmer ou infirmer tout en expliquant le pourquoi de leurs réponses.</p> <p>Dans le but de répondre aux objectifs du projet CBDNC, le même dispositif peut être mis en place pour le personnel communal et les élus mais aussi les travailleurs jeunesse du secteur associatif.</p>
<b>PRÉPARATION</b>	<p>Du temps pour consulter les jeunes et les animateurs jeunesse sur la meilleure manière de développer les boîtes à consultation, en n'oubliant pas d'annoncer la politique en matière de réponses.</p> <p>En plus de l'adaptation du vocabulaire utilisé et le style des questions, l'animateur-trice veillera à structurer le questionnaire de façon adéquate :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les questions seront regroupées par catégories (thèmes, lieux de vie, activités...).</li> <li>• Les questions iront de la plus simple à la plus abstraite.</li> <li>• Les questions seront formulées à la deuxième personne du singulier.</li> <li>• Les échelles de réponses (ex : tout à fait d'accord, plutôt d'accord, plutôt pas d'accord, pas du tout d'accord) seront évitées et on privilégiera les choix binaires.</li> </ul>
<b>ORIGINE</b>	<p>Adapté par le Creccide asbl de « Boîte à outils sur la participation » rédigé par FEANTSA et GRUNDTVIG pour un projet « Participation sans Toi(t) »</p>



## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Budget Participatif jeunesse dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solliciter la participation citoyenne des jeunes autour d'une thématique précise ou bien laisser le champ libre à toutes les idées des jeunes citoyens.</li> <li>• Utiliser un budget pour mettre en place un ou des projet(s) proposé(s) par les jeunes.</li> <li>• Interpeller les jeunes autour de thématiques qui les concernent et/ou les préoccupent.</li> <li>• Proposer des projets réalisables.</li> <li>• Mettre les jeunes en groupe-projet afin de stimuler leur créativité.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Participation / Concertation / Mise en projets / Engagement
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Le budget participatif est un moyen pour permettre aux jeunes de s'investir dans la mise en place de projets qui s'inscrivent dans les axes de travail décrits dans la charte.
<b>GROUPE</b>	Nombre de participants : illimité
<b>DIFFICULTÉ</b>	Moyenne voire difficile
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un règlement validé par les autorités communales reprenant les critères d'éligibilité des projets et la somme allouée</li> <li>• Une plateforme de participation et/ou moyens de communication</li> <li>• Une grille à compléter pour élaborer un budget prévisionnel</li> <li>• Un dossier de candidature vierge (facilement accessible et compréhensible par les jeunes)</li> <li>• En fonction du projet qui sera choisi, il sera nécessaire d'adapter les outils et prévoir l'éventuel matériel supplémentaire.</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	Variable (suivant les moyens alloués, cela peut aller de quelques semaines à plusieurs mois en fonction de la direction choisie par la commune et les autorités compétentes).
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Le budget participatif jeunesse est un outil de participation citoyenne. Il permet de donner aux jeunes citoyens l'opportunité de proposer des idées de projets sur base des thématiques définies dans la charte en laissant le champ libre à la créativité.</p> <p>Comme tout outil de participation, chaque commune l'adapte à sa situation mais il y a tout de même des étapes indispensables.</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Définir en amont les objectifs, les critères de validation et d'éligibilité du projet et l'enveloppe.</li> <li>- Choisir le/les canaux de communication pour faciliter les échanges avec les jeunes.</li> <li>- Communiquer aux jeunes via différents réseaux la mise en place d'un budget participatif jeunesse.</li> <li>- Remplir un dossier de candidature.</li> <li>- Récolter les propositions de projets des jeunes.</li> <li>- Étudier la faisabilité des projets (avec ou sans intervention d'experts).</li> <li>- Procéder au vote (jury ou vote citoyen).</li> <li>- Annoncer les résultats.</li> <li>- Réaliser le projet avec la participation des jeunes.</li> </ul> <p>Il est indispensable d'impliquer les jeunes dans l'entièreté du processus, de co-construire avec eux depuis le dossier de candidature jusqu'à la réalisation concrète. Les moyens de communication s'adressant aux jeunes, il est intéressant de les faire valider auprès de ceux-ci (plateforme, réseaux sociaux, visuel des documents...).</p> <p>Les projets présentés par les jeunes sont libres. Ils peuvent être soit de type macro (construction d'une plaine de jeu, d'infrastructures sportives par exemple) soit de plus petite ampleur comme la création d'un événement Facebook où les jeunes peuvent déposer leurs idées de projets... L'essentiel étant qu'ils ne soient pas influencés par les adultes.</p> <p>Dans le processus de mise en place, en fonction de l'âge des jeunes concernés, un encadrement professionnel sera nécessaire.</p>
<b>ADAPTATION</b>	<p>Il est possible de définir un budget unique ou de le fractionner afin de développer soit un projet soit plusieurs en parallèle.</p>
<b>PRÉPARATION</b>	<p>Du temps pour toute la phase préparatoire avec les élus et les services concernés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Définir l'objectif, les critères de validation/éligibilité du projet.</li> <li>• Penser le dossier de candidature, l'enveloppe du budget.</li> <li>• Avoir une attention particulière sur la communication avec les jeunes ainsi que les outils qui seront utilisés.</li> </ul>
<b>ORIGINE</b>	<p>Adapté par le CRECCIDE asbl de « Comment élaborer un budget participatif dans sa commune ? », Analyses de Fluicity</p>



## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Carte interactive dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Établir un état des lieux de tout ce qui concerne la « Jeunesse » au sein de la commune.</li> <li>• Visualiser celui-ci et ses manques dans la commune.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation / Visualisation / État des lieux
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Préalable : établir un état des lieux du secteur jeunesse local Étape 1 : établir un diagnostic partagé, au départ des acteurs de terrain (jeunes et commune)
<b>GROUPE</b>	Entre 5 et 25 personnes
<b>DIFFICULTÉ</b>	Facile
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des feuilles A3</li> <li>• Une carte de la commune</li> <li>• Des marqueurs indélébiles</li> <li>• Des punaises</li> <li>• Des morceaux de laine</li> <li>• Des petits bouts de papier</li> <li>• Des pictogrammes (si le public est plus jeune)</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	15 à 30 minutes
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Le but de la carte interactive est de visualiser tout ce qui concerne la jeunesse sur le territoire communal (infrastructures, lieux de rassemblement...). Cela peut être très utile pour avoir une représentation visuelle globale de la situation de la commune et de pouvoir identifier les forces et les faiblesses mais aussi les besoins en termes de structures à destination des jeunes.</p> <p><b>1. Déroulement de l'animation</b></p> <p>L'animateur demande aux jeunes de se mettre en cercle avec lui autour d'une carte de la commune. Ensuite, il demande aux jeunes de venir représenter les différents lieux qui accueillent des jeunes, les activités qui s'offrent à eux, les lieux où ils ont l'habitude de se réunir dans la commune...</p> <p>Pour ne pas se retrouver avec une carte illisible, il est conseillé d'utiliser des punaises pour pointer les lieux, d'y attacher un morceau de laine et de venir placer le nom de l'infrastructure ou l'activité qui s'y déroule sur</p>



	<p>un bout de papier. L'animateur peut utiliser des pictogrammes avec un public plus jeune. Il veillera également à prévoir des bouts de papier vierges afin de ne pas limiter l'imagination des enfants/jeunes. Il permet ainsi la créativité et la possibilité d'une meilleure adéquation entre leurs réalités, leurs attentes et constats, et les politiques qui les concernent. Celles-ci sont, généralement, mises en place avec un regard d'adulte. Demander aux jeunes de s'impliquer et de co-construire la carte avec nous permet de valoriser les jeunes et de se rapprocher de leur réalité, mais également d'avoir une vue d'ensemble sur la thématique jeunesse dans la commune.</p>
<p><b>ADAPTATION</b></p>	<p>Il est aussi envisageable de demander aux jeunes de manière individuelle ou en petits groupes d'aller photographier chaque endroit dédié à la jeunesse et de l'épingler sur la carte. Pour aller plus loin, il est aussi possible d'établir une fiche des points forts et faiblesses, des besoins, de la fréquentation, des moyens d'accès, des horaires... de chaque lieu.</p> <p>En fonction des différentes thématiques que l'animateur souhaite aborder, il est intéressant d'établir un code couleur (ex: bleu pour le sport, orange pour la culture, vert pour les espaces où les jeunes se rassemblent...) ou de prévoir plusieurs cartes.</p> <p>Il faut aussi informer les jeunes que cette carte est évolutive. S'ils repèrent de nouveaux lieux ou activités qui les concernent, ils peuvent toujours venir les ajouter. L'attention est attirée d'ailleurs sur le fait qu'il existe des plateformes qui permettent de faire ce genre d'exercice en ligne.</p> <p>Exemples :</p> <p>Lomap : <a href="https://www.lomap.be/">https://www.lomap.be/</a></p> <p>Framacarte : <a href="https://framacarte.org/fr/">https://framacarte.org/fr/</a></p> <p>Google maps : <a href="https://www.google.be/maps">https://www.google.be/maps</a></p>
<p><b>PRÉPARATION</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Préparer le local afin que les jeunes se sentent à l'aise pour se mettre au travail et donner leurs avis (créer un climat convivial).</li> <li>• Veiller à placer le croquis dans un endroit stratégique afin qu'il soit visible de tous (soit affichage sur le mur ou sur une table centrale).</li> </ul>
<p><b>ORIGINE</b></p>	<p>CRECCIDE asbl</p>





## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Collectif à solutions dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définir, ensemble, des pistes de solutions aux problématiques précédemment identifiées par les jeunes.</li> <li>• Utiliser l'intelligence collective dans une démarche positive et constructive.</li> <li>• Mettre en place une démarche de travail inclusive permettant à chacun de s'exprimer.</li> <li>• Prioriser les thématiques à travailler et les solutions à mettre en œuvre.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation / Interpellation / Réflexion collective
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 3 : définir les enjeux à travailler, les prioriser et les traduire dans un plan d'action
<b>GROUPE</b>	Moyen (10-30 personnes) Grand (30-75 personnes) Très Grand (+ de 75 personnes)
<b>DIFFICULTÉ</b>	Moyenne
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une liste des problématiques identifiées lors de la consultation</li> <li>• Une grande enveloppe de couleur par problématique (6 enveloppes = 6 couleurs différentes)</li> <li>• Des feuilles en suffisance</li> <li>• Un stylo à bille par groupe</li> <li>• Des gommettes de couleurs correspondantes aux couleurs des enveloppes (2 gommettes de chaque couleur par participant)</li> <li>• 6 feuilles de flipchart</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	Entre 60 et 120 minutes
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Cette activité faisant suite à la consultation, il faut que les jeunes participants soient aux faits des problématiques sélectionnées.</p> <p><b>1. Présentation du déroulement (5 min.)</b> L'objectif de l'activité est de proposer des pistes de solution aux problématiques identifiées. L'animateur divise ensuite le groupe en autant de sous-groupes qu'il y a de thématiques à aborder (idéalement des sous-groupes entre 6 et 8 personnes maximum et pas trop de problématiques, maximum 6).</p>



## 2. La sélection des défis

Si la consultation a identifié plus de six thématiques à traiter, les jeunes sélectionnent alors les 6 problématiques qu'ils souhaitent garder et celles qu'ils souhaitent éliminer. Ils peuvent également les prioriser si besoin. Ce travail peut se faire en séance plénière ou lors d'une séance précédente (par sondage par exemple). Soit il est demandé aux participants de choisir la problématique à laquelle ils souhaitent répondre et ils sont répartis en sous-groupes en fonction de la thématique choisie, soit ils sont sélectionnés de façon arbitraire pour une des problématiques.

## 3. Le travail en sous-groupes (10 min. minimum)

Chaque groupe va réfléchir à la problématique qui lui est attribuée au vu de l'expérience de ses participants et y proposer une solution. Le groupe va écrire sa proposition sur une feuille de papier qu'il va ensuite mettre dans l'enveloppe.

## 4. Le passage de l'enveloppe (30 à 60 min.)

Chaque sous-groupe passe l'enveloppe au groupe suivant et prend l'enveloppe du groupe précédent. Sans regarder la solution proposée par le groupe précédent, les jeunes vont réfléchir à la même problématique. A leur tour, ils vont ensuite inscrire leur solution sur une feuille et la glisser dans l'enveloppe. Les enveloppes tournent jusqu'à ce que tous les sous-groupes aient répondu à toutes les problématiques.

## 5. Le dévoilement des solutions (10 min. d'analyse + 5 min. de présentation par groupe)

Lorsque les sous-groupes ont récupéré leur enveloppe initiale, ils l'ouvrent et prennent le temps d'analyser toutes les solutions proposées à partir desquelles ils réalisent une synthèse sur une feuille de flipchart qu'ils affichent dans le local. Ils présentent ensuite leur synthèse à l'ensemble du groupe.

## 6. Le choix des priorités (5-10 min.)

Chaque participant reçoit ses gommettes. Il va identifier sur chaque flipchart les deux propositions qui lui semblent prioritaires en y apposant la gommette de la couleur adéquate (qui est en lien avec la couleur de l'enveloppe). L'animateur effectue alors un décompte des votes pour chaque proposition et ainsi peut hiérarchiser les pistes de solutions pour chaque problématique.

## ADAPTATION

Il est possible de décliner l'animation en ligne en utilisant, par exemple avec des documents google docs ou des framapads (<https://mensuel.framapad.org/>) et dans ce cas, les équipes partagent les solutions au point 5 à l'aide d'un logiciel de sondage en ligne (<https://framadate.org/>).

L'outil peut être adapté à un groupe plus conséquent et/ou à un nombre de thématiques plus élevé en adaptant l'encadrement et l'organisation (plus d'animateurs, des salles de travail par thèmes, plusieurs séances consécutives...).



<b>PRÉPARATION</b>	Attention, pour que l'attention des participants reste optimale, à ne pas avoir trop d'enveloppes (maximum 6) et à disposer d' un local suffisamment grand (ou plusieurs espaces distincts) pour qu'il n'y ait pas d'interaction pendant le travail en sous-groupes.
<b>ORIGINE</b>	Adapté par le CRECCIDE ASBL de « Communagir pour emporter » de <a href="http://communagir.org">communagir.org</a> .



## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Course relais dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Récolter la parole des enfants/jeunes dans différents endroits.</li> <li>• Stimuler l'esprit spontané et sincère des enfants.</li> <li>• Renforcer la liberté d'expression et permettre de remonter leurs avis auprès des autorités communales.</li> <li>• Installer un climat ludique et instructif.</li> <li>• Synthétiser, co-construire, se réappropriier les idées.</li> <li>• Faire émerger des idées, produire des solutions.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1 : établir un diagnostic jeunesse.
<b>GROUPE</b>	50 personnes
<b>DIFFICULTÉ</b>	Facile
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La liste des questions rédigées comme matrice de consultation dans le cadre du projet CBDNC</li> <li>• Un carnet par animateur pour noter les réponses des participants</li> <li>• Des cônes</li> <li>• Un porte-voix</li> <li>• Des post-it et des documents (si on utilise la version pour faire découvrir une thématique)</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	Plusieurs séances de 15-20 min
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Cette activité vise à établir un diagnostic, en récoltant la parole des plus jeunes, reprenant les besoins, les attentes et les idées de projets à mener au sein de la commune.</p> <p><b>1. Installation du matériel et consignes</b> Les animateurs vont installer leur matériel dans un endroit propice à une course relais. Ils vont signaler la présence de cet événement particulier en mettant des cônes pour les départs et arrivées des courses. Ils peuvent aussi mettre un panneau qui explique ce qu'il se passe, ou mettre un drapeau. Avant de débiter l'activité, il est indispensable d'informer les enfants/jeunes sur le pourquoi on leur demande de répondre, à quoi vont servir leurs réponses et le traitement qu'il en sera fait.</p> <p>Les enfants/jeunes auront le droit de participer ou non à l'enquête ou d'arrêter à tout moment, sans devoir se justifier. Il sera aussi utile de leur expliquer qu'il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses.</p>



## 2. Déroulement de l'animation

Ensuite, les animateurs placent les enfants/jeunes par équipes. Celles-ci peuvent être constituées de différentes façons. Par exemple, les filles forment une équipe, les garçons une autre ou au contraire mixer les groupes pour qu'ils soient hétérogènes. Une autre méthode consiste à distribuer une image à chaque enfant. Et dans un second temps, l'enfant doit trouver les autres membres de son groupe en retrouvant ceux qui ont reçu la même illustration que lui. Les animateurs peuvent aussi assigner un chiffre à chaque enfant et leur demander de se regrouper par chiffres identiques pour former les groupes.

Une fois cela fait, la question à laquelle les jeunes doivent répondre est expliquée avec un vocabulaire clair et précis. L'animateur qui énonce les questions peut amplifier sa voix avec un porte-voix ou un système sonore. Au top départ, le premier enfant de chaque groupe s'élance vers le cône d'arrivée où se trouve un animateur qui retranscrit les réponses données à haute voix. L'ordre de passage peut être défini par les animateurs ou être laissé gérer par les jeunes entre eux.

## 3. Conseils pour la rédaction des questions et exemples

En plus de l'adaptation du vocabulaire utilisé et le style des questions, l'enquêteur-trice veillera à structurer le questionnaire de façon adéquate :

- Les questions seront regroupées par catégories (thèmes, lieux de vie, activités...).
- Les questions iront de la plus simple à la plus abstraite (âge, situation familiale avant de leur demander comment ils se projettent dans l'avenir).
- Les questions seront formulées à la deuxième personne du singulier (pour impliquer individuellement).
- Les échelles de réponses (ex : tout à fait d'accord, plutôt d'accord, plutôt pas d'accord, pas du tout d'accord) seront évitées et on privilégiera les choix binaires.

Exemples de questions posées aux enfants :

« Quels lieux de ta commune fréquentes-tu ? », « Comment occupes-tu ton temps libre ? », « Que manque-t-il comme activités pour les jeunes dans ton village, ta commune ? », « Si tu étais bourgmestre, quel(s) projet(s) mènerais-tu avec/pour les jeunes ? »

## **ADAPTATION**

Le jeu peut se dérouler à diverses occasions, dans les cours de récréation de chaque école de l'entité, mais aussi lors d'une fête de village, à l'occasion du « Carrefour des générations », au sein des activités des mouvements de jeunesse, au sein du Conseil communal des enfants/jeunes, enfin chaque fois qu'il y a la possibilité matérielle d'implanter le jeu dans un espace accueillant des enfants/jeunes de la tranche d'âge que l'on souhaite interroger.

Pour aller plus loin, les animateurs peuvent proposer une thématique de réflexion en lien avec les idées de projets récoltées plus tôt. Les enfants/jeunes vont devoir créer des pistes d'action, définir les contours du projet, identifier les leviers et les freins, trouver des réponses dans des documents...



	<p>1. <u>But du jeu</u> :</p> <p>Les participants seront répartis par équipe de 3-4 et disposent d'un temps de réflexion pour créer des solutions et des pistes d'actions pour leur projet. Ils les rassemblent sur une feuille A3.</p> <p>2. <u>Dispositif</u> :</p> <p>Chaque équipe disposera d'une table de travail que nous appellerons « la tanière ». Un panneau et de quoi écrire seront placés sur chaque table. Une ligne tracée à la craie devant les tables sera notre ligne de départ. Tour à tour, chaque membre de l'équipe se placera sur la ligne. Au top départ, il s'élancera selon une façon précise (sauts pieds joints, à reculons...) jusqu'à l'endroit où l'animateur aura placé des livres, des articles de presse, des vidéos...</p> <p>Ce même joueur aura un temps limité pour aller à la pêche aux infos. Il est bien entendu que les documents seront variés et dupliqués à souhait. Une fois le temps imparti terminé, le coureur reviendra à la tanière, dans laquelle son équipe est toujours en train de construire son affiche.</p> <p>Au top donné par l'animateur, un autre membre de l'équipe opérera de la même façon que le précédent.</p> <p>Une fois leur affiche terminée (où ?, quand ?, quoi ?, pourquoi ?, comment ?, avec qui ?...), celle-ci sera portée au regard de tous.</p> <p>Ensuite, la présentation des différentes affiches terminées, chaque enfant reçoit 2 gommettes de couleurs qu'il devra apposer sur les projets dans lesquels il a envie de s'investir.</p> <p>Les projets ayant remporté le plus de voix serviront à définir celui qui sera réalisé dans le projet CBDNC en partenariat avec les élus lors de l'étape 2, <u>croiser les regards</u>.</p>
<p><b>PRÉPARATION</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bien réfléchir lors de rédaction des questions, elles doivent être « neutres » et ne pas orienter les réponses.</li> <li>• Préparer son matériel.</li> </ul>
<p><b>ORIGINE</b></p>	<p>Adapté par le CRECCIDE asbl d'une activité proposée par le Centre culturel de Fosses-la-ville, <a href="http://www.resonanceasbl.be/IMG/pdf/fiche4.pdf">http://www.resonanceasbl.be/IMG/pdf/fiche4.pdf</a> pour la version « Découverte d'une thématique »</p>



## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Forum communautaire dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre en place un dialogue entre des participants grâce à des sessions en petits groupes et également des séances plénières.</li> <li>• Apporter le regard d'experts pour mieux cerner une thématique/ problématique.</li> <li>• S'exprimer dans un groupe hétérogène.</li> <li>• Avancer dans les débats pour faire ressortir les éléments qui constitueront la charte.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation / Participation
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 2 : croiser les regards
<b>GROUPE</b>	Large (minimum 10 personnes)
<b>DIFFICULTÉ</b>	Difficile
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carnet de notes ou nappe blanche</li> <li>• Tableau</li> <li>• Post-it</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	Entre 1h et 3h
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Le Forum communautaire est un outil de consultation qui est utilisé à grande échelle. Dans notre cas, il peut être mis en place avec des grands groupes afin de maximiser les échanges entre différents acteurs locaux (citoyens, jeunes, politiques, acteurs de terrain).</p> <p><u>Comment procéder ?</u>  L'animateur prépare le sujet qui sera traité et invite les participants par mail/ courrier à rejoindre le forum. Une fois tout le monde rassemblé, le sujet est expliqué ainsi que la méthodologie. Les participants sont mis en groupes de travail en fonction de l'intérêt qu'ils portent à l'une ou l'autre thématique afin de débattre sur le sujet.</p> <p>Un secrétaire/rapporteur est assigné à une table de discussion durant toute la durée des échanges et retranscrit les propositions amenées par les participants. L'animateur peut inviter un « expert » du sujet afin d'éclairer les participants sur certains points et ainsi d'enrichir les échanges. Une fois que les propositions ont mûri, une phase de débat collectif est organisée dans le but de faire des liens, identifier des points communs entre chaque proposition. A la fin des échanges, un vote est organisé pour choisir les propositions qui parlent le plus aux participants. Cela aboutira à la priorisation des actions futures à mener pour le projet/thématique.</p>



<p><b>ADAPTATION</b></p>	<p>1. <u>Dans le cadre de l'étape 2 du projet CBDNC</u> Après avoir rencontré les jeunes et les élus séparément, l'animateur rassemble et confronte les thèmes qui sont ressortis de leurs échanges. Ceux qui se rejoignent sont alors présentés lors d'une nouvelle réunion où seront rassemblés les deux groupes. Ainsi, il y aura une salle par thématique avec un carnet de notes ou une nappe blanche sur laquelle un secrétaire/rapporteur notera les idées et éléments importants. Comme lors d'un Forum ouvert, chacun est libre de voyager de salle en salle afin d'apporter son opinion et/ou ses idées. Il y aura également plusieurs experts invités afin d'éclairer les personnes présentes si elles ont des questions. Ils sont donc importants pour cadrer la discussion et éviter toute incompréhension autour d'une thématique.</p> <p>2. <u>Embrayer sur l'étape 3</u> Après les échanges dans les petites salles, l'animateur rassemble tous les participants en vue de faire émerger les premiers projets qui se dessinent. Cela permet de mettre aussi en lumière les thématiques autour desquelles jeunes et élus s'engageront ensemble. Nous glissons donc vers la réalisation de l'étape 3 : prioriser et concrétiser les enjeux dans un plan d'actions.</p> <p>3. <u>Puis sur l'étape 4</u> Le Forum communautaire est également intéressant pour mettre en débat les deux groupes et ainsi avancer dans la constitution d'une charte. L'animateur pourra clairement distinguer dans chaque cahier ou sur chaque nappe les thématiques pour lesquelles l'engagement des deux parties sera total. Ainsi, le travail pour l'étape 4 : rédiger une charte, un pacte de citoyenneté sera déjà bien avancé.</p>
<p><b>PRÉPARATION</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définir le/les sujets à aborder, l'explorer et prendre contact avec des experts pour en inviter un ou plusieurs si possible.</li> <li>• Préparer les salles et un support visuel pour montrer les fruits de l'étape 1.</li> <li>• Inviter les participants.</li> <li>• Préparer la méthodologie, la logistique.</li> </ul>
<p><b>ORIGINE</b></p>	<p>Adapté par le CRECCIDE asbl de « Démocratie participative, guide des outils pour agir », Fondation Nicolas Hulot pour la Nature et l'Homme.</p>





## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Forum ouvert dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se réunir afin de créer une dynamique de réflexion profonde en petits et grands groupes.</li> <li>• S'exprimer devant un groupe.</li> <li>• Ouvrir le champ des possibles au regard des thématiques mises en avant.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation / Participation / Concertation
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1 : établir un diagnostic partagé
<b>GROUPE</b>	Large (minimum 10 personnes)
<b>DIFFICULTÉ</b>	Facile
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carnet de notes ou nappe blanche</li> <li>• Des salles pour discussions en petits groupes</li> <li>• Une salle pour séance en grand groupe</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	Variable suivant l'intensité des échanges
<b>DESCRIPTION</b>	<p>1. <u>Présentation</u> Le Forum ouvert est un travail de concertation qui reproduit les échanges informels comme le World Café. L'idée est de partir des questions des participants pour fixer un ordre du jour et réfléchir d'abord en petits groupes puis tous ensemble aux questions. Attention au fait que les participants sont mobiles, ils peuvent se balader d'un groupe à l'autre ce qui augmente la créativité des réponses apportées aux questions.</p> <p>2. <u>Déroulement dans le cadre d'un projet CBDNC</u> Le Forum ouvert peut être utilisé lors de la première rencontre avec les jeunes afin de faire émerger les premières thématiques qu'ils souhaiteraient aborder dans les étapes suivantes. L'animateur peut donc, en début de forum, expliquer l'objectif de l'atelier et ensuite demander d'écrire sur des post-it les thématiques/projets qu'ils voudraient aborder de façon à ouvrir le champ des possibles. Une fois tous les post-it rassemblés, l'animateur regroupe ceux-ci en thématiques et demande aux jeunes de l'aider pour les définir. Les jeunes sont alors libres de se rendre dans les petites salles et de participer aux échanges sur les thématiques. A chaque table, il y aura un secrétaire/rapporteur qui notera tout ce qui sera dit soit dans un cahier, soit sur une nappe en papier installée sur la table. Il est essentiel de préciser aux jeunes qu'ils peuvent voyager à tout moment entre les petites salles afin de donner leur avis sur toutes les thématiques qui les intéressent. L'atelier peut être clôturé par un tour de tables des ressentis de chaque jeune.</p>



<p><b>ADAPTATION</b></p>	<p>1. <u>Dans la continuité de l'étape 1 du projet CBDNC</u>  L'animateur peut également rassembler les élus et les membres de l'administration de la commune afin de faire le même exercice qu'avec les jeunes (voir ci-dessus).  Cela permettra d'avoir l'avis des deux groupes et donc d'embrayer sur l'étape 2.</p> <p>2. <u>Étape 2 : croiser les regards</u>  Il serait intéressant d'afficher les nappes blanches ou les comptes rendus dans une salle pour la rencontre entre les jeunes et les élus. Ils pourraient alors analyser les débats et discussions de l'autre groupe. Ainsi, l'animateur peut relancer un forum ouvert où l'on mélangera les groupes afin de faire émerger des premières ébauches de projet. L'animateur peut aussi proposer un forum communautaire à la place d'un forum ouvert.</p>
<p><b>PRÉPARATION</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Préparer la salle ou les salles suivant la disponibilité</li> <li>• Mettre une/des feuille(s) à chaque table ou installer une nappe blanche</li> <li>• Avoir des post-it et un tableau</li> </ul>
<p><b>ORIGINE</b></p>	<p>Adapté par le CRECCIDE asbl de « Démocratie participative, guide des outils pour agir », Fondation Nicolas Hulot pour la Nature et l'Homme.</p>



## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Interpellations/animations des jeunes dans l'espace public dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recueillir les avis des jeunes hors institutions et associations</li> <li>• Se faire connaître de la population et ce avec un public inhabituel et plus large</li> <li>• Aller à la rencontre des jeunes, les interpeller et les amener à s'investir dans leur commune</li> <li>• Permettre aux jeunes d'être entendus et de faire remonter leurs envies, leurs attentes et leurs craintes aux décideurs politiques</li> <li>• Instaurer un climat de confiance et de convivialité entre les jeunes et les adultes</li> <li>• Permettre de décloisonner la politique en la remettant « en rue »</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Présentation du projet, états des lieux, consultation
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1 : réaliser le diagnostic jeunesse
<b>GROUPE</b>	Contact individuel mais répété car « rapide »
<b>DIFFICULTÉ</b>	Facile à moyen
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Craies</li> <li>• Visuel présentant le projet</li> <li>• Tablette ou questionnaires papiers</li> <li>• Tonnelle</li> <li>• Mange-debout (à adapter en fonction de la méthode choisie)</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	Quelques heures sur place mais avec plusieurs entretiens rapides
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Il semble nécessaire, dans le cadre de la préparation à un atelier d'animation de rue ou d'espace public, de connaître l'esprit des lieux, car une ville / un quartier n'est pas l'autre.</p> <p>Il est bon de savoir que les animations en espace public, comprenant des dispositifs légers, disposent de cette faculté à pouvoir être déplacés et répétés.</p> <p>Plusieurs méthodes d'animations peuvent être mises en place : porteur de parole, le t-shirt débat, un stand d'information et/ou de sensibilisation, un questionnaire, une interview vidéo, un mur d'expression...</p> <p>1. Le <u>porteur de parole</u> est une méthode d'animation de débat de rue. Cet atelier vise à recueillir des témoignages tranchés, marqués sur une question qui fait débat, qui appelle à des points de vue différents. Le dispositif consiste à afficher la question sur un panneau dans l'espace public. Les porteurs de parole abordent ensuite des passants avec des questionnements, suscitant interactions, échanges et débats, mais recueillant aussi les propos qu'ils valorisent en les affichant à côté de la question. Le dispositif peut se décliner sous différentes variantes : les porteurs de parole peuvent être mobiles, portant les panneaux sur eux ou fixes dans un espace public donné (place, rue, etc.).</p>



Exemples : « Vous êtes jeunes, quel(le)s sont vos galères, vos espoirs, vos envies ? », « Pouvez-vous imaginer d'autres façons de faire de la politique ? ».

2. Le t-shirt débat est présenté comme « un outil d'expression démocratique ». Une question est inscrite sur un t-shirt, généralement une question ouverte et interpellante, voire une phrase considérée comme choc. Par la suite, les animateurs vont à la rencontre de personnes dans l'espace public pour ouvrir le débat avec elles et récolter leurs réponses qui vont servir à construire l'étape 2, le croisement des regards.

3. Le stand d'information et/ou de sensibilisation est un outil intéressant car il est polyvalent. Il suscite des interrogations, des questionnements de la part du public qui a l'habitude de fréquenter le lieu choisi. Il est possible de se « contenter » d'informer les jeunes sur un projet, les inviter à venir à une séance de rencontres mais il peut aussi devenir un lieu où l'animateur peut récolter la parole de ceux-ci. Et là encore, il peut diversifier les manières de faire : faire remplir un questionnaire papier ou alors « accrocher » les jeunes avec un questionnaire sur tablette, créer un outil participatif pour faire découvrir le projet (ex: tirer une boule de couleurs, lire la question qui y est associée, entendre et retranscrire la réponse des jeunes), installer un mur d'expression libre, écrire nos informations à la craie sur le sol...

## ADAPTATION

Instaurer un climat convivial et dans lequel les jeunes se sentent bien afin de pouvoir les re-mobiliser avec envie et engouement pour la réalisation concrète des projets citoyens sur leur territoire de vie.

### Exemples :

Les animateurs de la commune de Mettet se sont installés aux arrêts de bus le matin avec une viennoiserie en échange de remplir le questionnaire.

La ville de Namur a décidé d'informer les jeunes de sa prochaine intervention en rue via des messages laissés à la craie sur l'espace public.

Toujours à Namur, un petit jeu participatif (boules de couleurs associées à une question-une thématique jeunesse) pour faire découvrir le projet a été mis en place lors d'un événement culturel.

Une commune française a, quant à elle, proposé une campagne d'affichage avec des portraits des jeunes du quartier.

De manière générale, les actions seront plus porteuses et mieux entendues si vous faites participer les jeunes à l'ensemble du processus. La co-création jeunes/adultes sera un vecteur de réussite dans la réalisation de votre projet.



<b>PRÉPARATION</b>	<p>Penser son action en rue avant de la mettre en application sera un gage de réussite. Pour vous aider, répondez à ces quelques questions indispensables : qui ? quand ? quoi ? où ? comment ? pourquoi ? dans quel but ?</p> <p>Pour structurer son intervention, l'animateur va réfléchir à une courte introduction, une accroche, un slogan (15 sec.). Ensuite, il va présenter le projet, l'information, les objectifs (30 sec.). Vient alors l'invitation à remplir le questionnaire. Il veillera à faire remplir un formulaire supplémentaire pour que les jeunes puissent laisser leurs coordonnées afin d'être recontactés pour la suite (2 à 3 min.).</p> <p>Préparer, tester, recharger son matériel en fonction de la méthode choisie.</p>
<b>ORIGINE</b>	<p>Adapté par le CRECCIDE asbl de <a href="https://www.eclosio.org/publication/animations-en-espace-public-concepts-dispositifs-et-pratiques/">https://www.eclosio.org/publication/animations-en-espace-public-concepts-dispositifs-et-pratiques/</a></p>



## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Journée de la jeunesse dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rencontrer les jeunes dans un cadre qui leur est destiné et qui a été pensé pour eux.</li> <li>• Pousser la participation aux activités et faire découvrir les partenaires.</li> <li>• Entamer des échanges en face à face avec les jeunes (que l'on soit animateur d'une MJ, élus, bibliothécaire...).</li> <li>• Évaluer les offres proposées à la jeunesse sur un territoire.</li> <li>• Générer des données quantitatives vu que l'évènement et la mixité des partenaires génèrent une mise en commun des publics.</li> <li>• Donner envie aux jeunes de s'investir dans des projets concrets qui se déroulent dans leur lieu de vie.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation / Sensibilisation / Découvertes
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1 : établir un diagnostic partagé / Étape 2 : croiser les regards / Étape 3 : prioriser les actions / Étape 4 : rédiger la charte d'engagement réciproque.
<b>GROUPE</b>	Variable selon la commune, le nombre de partenaires jeunesse présents à l'évènement, la tranche d'âge ciblée. Public à déterminer en fonction de l'objectif et de la consultation que l'on met en place.
<b>DIFFICULTÉ</b>	Difficile
<b>MATÉRIEL</b>	Dépend du type de consultation souhaitée, des locaux et du matériel (tonnelle, chapiteau...) mis à disposition.
<b>DURÉE</b>	Une journée pour l'évènement lui-même ainsi que des heures de préparation et de coordination.
<b>DESCRIPTION</b>	<p>L'organisation d'événements de manière récurrente augmente leur notoriété et « fidélise » les jeunes. Ils sont une occasion de les mobiliser, mais aussi de connaître leurs demandes et les enjeux qui les touchent. Le tout sera fait sans que le format ne soit ni trop rigide ni trop formel.</p> <p>Ce genre d'évènement permet d'assurer une récurrence, une habitude de consultation.</p> <p>Il s'agit de s'inspirer des journées dédiées à la jeunesse qui sont mises sur pied à travers le monde en y incluant un volet « consultation ».</p> <p><u>Exemple</u> : le Conseil jeunesse de Montréal invite une soixantaine de jeunes de 12 à 17 ans à visiter l'Hôtel de Ville et à discuter avec les élus.</p> <p>Dans le cadre de la phase pilote du projet, la commune d'Evere a organisé une rencontre entre les jeunes et les élus afin de récolter la parole.</p> <p>Ce type de consultation, en plus d'être interactif et d'offrir la possibilité aux jeunes de rencontrer leurs élus, permet d'échanger sur leurs préoccupations et les enjeux qui leur sont importants.</p>



<p><b>ADAPTATION</b></p>	<p>1. <u>Consultation par un événement signature.</u> L'idée est ici de faire un événement qui attirera les jeunes pour une autre raison que pour une consultation. L'objectif étant de faire en sorte que, malgré l'importance de la consultation, elle devienne annexe pour les jeunes - tout en demeurant incontournable - pour atteindre l'événement auquel ils veulent assister.</p> <p>Bref, il s'agit de créer une forme de parcours où le début et la fin de la journée sont des « appâts » à la participation mais dont le centre est la consultation.</p> <p>On pourrait envisager une journée en trois temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel avec conférencier-vedette (jeunes élus municipaux, jeunes activistes, journalistes, influenceurs, etc.).</li> <li>• Atelier sur les enjeux jeunesse de la commune en table tournante.</li> <li>• Spectacle en soirée pour les participants aux ateliers.</li> </ul> <p><u>Exemple d'un événement signature :</u> C'est la journée de la jeunesse organisée par la Commune de Sombreffe dans le cadre de « Ça bouge dans ma commune ». Le service jeunesse a mis en place une journée à destination des 10-26 ans avec l'aide des différents opérateurs jeunesse de leur territoire. Cette journée a été l'occasion de faire signer la charte « Jeunesse » de la Commune qui résultait d'une consultation via des questionnaires et interviews menées par les différentes structures participantes.</p> <p>2. <u>Moyens de diffusion :</u> Actuellement, les moyens de diffusion nous permettent de toucher les jeunes directement. Pour ce faire, il faut créer, par exemple, un événement Facebook et le diffuser auprès des partenaires. Il est aussi intéressant de le diffuser dans les écoles secondaires et primaires et les réseaux de vos partenaires du secteur jeunesse.</p>
<p><b>PRÉPARATION</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître la culture et la dynamique de son milieu jeunesse.</li> <li>• Impliquer l'ensemble des acteurs.</li> <li>• Utiliser les voies de communication prisées par les jeunes (réseaux sociaux).</li> <li>• Identifier les attentes et les résultats attendus.</li> <li>• Connaître les enjeux qui touchent les jeunes.</li> <li>• Bien choisir le message : l'axer sur la notion de collectif qui montre les impacts de l'action citoyenne sur l'ensemble de la société.</li> <li>• Impliquer des jeunes dans la préparation : les 15 à 34 ans s'impliquent notamment pour suivre l'exemple de leurs homologues.</li> <li>• Faire mobiliser des jeunes par des jeunes est donc une méthode qui permet de valoriser et de mettre à profit l'implication des jeunes.</li> <li>• Identifier les relayeurs : entamer le dialogue avec les institutions d'enseignement et les groupes jeunesse actifs localement. Ils sont également d'excellents relayeurs d'informations.</li> </ul>
<p><b>ORIGINE</b></p>	<p>Creccide asbl</p>



## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	La tablette, outil de consultation dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner la possibilité à un public d'enfants/jeunes fragilisés (institutions, handicapés, primo-arrivants...) de donner leur avis sur des questions qui les concernent.</li> <li>• Donner son avis, faire des suggestions de façon anonyme sans crainte d'être identifié.</li> <li>• Utiliser la tablette en privilégiant une passation orale avec des réponses imagées.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	La consultation
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	<p>Étape 1 : réaliser un diagnostic du point de vue des enfants/jeunes.</p> <p>Lors de la réalisation de la <u>consultation</u>, sonder les enfants/jeunes à l'aide d'un questionnaire adapté sur tablette leur permet une meilleure lecture et leur assure indéniablement un caractère child-friendly.</p>
<b>GROUPE</b>	Individuel ou groupe de 7 maximum
<b>DIFFICULTÉ</b>	<p>Un illustrateur ou une personne ayant des compétences en la matière sera nécessaire pour la conception illustrée du questionnaire préalablement rédigé comme matrice de consultation dans le cadre du projet CBDNC.</p> <p>Le matériel et les moyens humains seront un facteur déterminant dans ce mode de consultation.</p>
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablettes en fonction de la taille du groupe.</li> <li>• Questionnaire d'enquête à concevoir (se référer à la fiche WEB).</li> <li>• Supports visuels pour imager les consignes.</li> <li>• Si pas de tablettes, version papier du questionnaire, des crayons ou bics pour répondre.</li> <li>• Du temps et du personnel pour faciliter la passation de l'enquête.</li> <li>• Un local connu des enfants, calme et disposant d'un mobilier adapté à la taille des enfants.</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	La durée de passation du questionnaire doit être adaptée à l'âge des enfants interrogés et à leur niveau de compréhension. Cela ne doit en aucun cas être trop long par rapport à leur capacité d'attention, soit maximum 30 minutes pour des enfants à développement atypique.





## DESCRIPTION

### 1. Préalable (2-5 min) :

Avant tout, il est indispensable d'informer les enfants sur le pourquoi on leur demande de répondre, à quoi vont servir leurs réponses et le traitement qu'il en sera fait.

Les enfants auront le droit de participer ou non à l'enquête ou d'arrêter à tout moment, sans devoir se justifier. Il sera aussi utile de leur expliquer qu'il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses.

Exemple de mot d'introduction à destination des enfants/jeunes pour une consultation via un questionnaire avec tablette :

*Bonjour à toutes et à tous,*

*Je m'appelle... Je suis là aujourd'hui pour une enquête dans le cadre du projet, « Ça bouge dans notre commune ». Nous allons questionner 500 jeunes âgés de 12 à 17 ans de la commune. Aujourd'hui, seuls les jeunes pourront s'exprimer. Les adultes seront consultés à un autre moment. Je vais vous poser des questions pour mieux vous connaître, pour connaître ce qui est important pour vous dans votre vie et sur ce que vous voudriez améliorer dans votre quartier, votre commune.*

*Toutes vos réponses seront importantes pour améliorer la vie des jeunes dans votre commune et seront transmises aux responsables de la commune.*

*Ensemble, on pourra ainsi construire des projets qui vous tiennent à cœur. Il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses, vous répondrez comme vous le sentez par rapport à votre vie. Il n'y aura pas de points et tout ceci sera confidentiel.*

*Nous ne mettrons pas de noms dans notre rapport. Le but est que chacun puisse dire ce qu'il a envie.*

*Si vous ne savez pas ou ne comprenez pas une question, vous pouvez demander à un adulte présent de vous aider. Personne ne vous obligera à répondre à une question si vous n'avez pas envie ou si vous n'avez pas envie de participer à l'enquête. Vous pourrez aussi arrêter à tout moment sans devoir vous justifier.*

*Avant de commencer, je souhaiterais que chacun puisse se présenter, donner son âge et quelque chose ou quelqu'un qu'il/elle aime. Commençons par moi, je m'appelle ..., j'ai ... ans et j'aime me promener dans les bois. Maintenant, pour bien suivre, il y a quelques consignes à connaître (...)*

### 2. Explication des consignes (3-5 min) :

Présenter et afficher les consignes visuellement pour la passation de l'enquête :

- une illustration d'une tablette sur la table – une illustration d'une oreille pour attirer l'attention sur l'écoute de la question.
- une illustration d'une tablette placée dans les mains d'un enfant – une illustration d'un enfant qui réfléchit.
- une illustration d'un enfant qui opère son choix sur la tablette.

### 3. Récolte d'avis (15-20 min) :

Lire à voix haute question après question et permettre à l'enfant de choisir parmi les propositions des réponses illustrées. L'enquêteur-trice s'assurera que chaque enfant suit correctement et se trouve bien devant la bonne question. Les questions seront projetées simultanément afin que l'enquêteur-trice pointe les images et les décrive.

Parcourir le questionnaire et s'assurer de la compréhension de tous.



<b>VIGILANCES</b>	<p><u>Les réponses imagées</u> seront aussi neutres que possible et ne véhiculeront ni stéréotype de genre, ni stéréotype culturel ou socio-économique (ex : Si on pose la question « Es-tu une fille ou un garçon ? », la fille ne sera pas illustrée en jupe et/ou en cheveux longs. Si on pose la question « Pratiques-tu un sport ? », il sera indispensable d'éviter les clichés où les filles font de la danse et les garçons jouent au foot.</p> <p>Lorsqu'on utilise la tablette, il est important de prévoir la <u>possibilité technique</u> que les enfants puissent s'abstenir de répondre s'ils le souhaitent et de <u>paramétrer</u> la tablette sur plein écran afin qu'ils ne puissent pas sortir du questionnaire.</p> <p><u>Un indice visuel saillant</u> permettra à l'enfant d'identifier son choix et ainsi vérifier sa réponse (ex : un encadré s'affiche autour de l'image lorsque l'enfant sélectionne l'item).</p> <p>En plus de <u>l'adaptation</u> du vocabulaire utilisé et le style des questions, l'enquêteur-trice veillera à structurer le questionnaire de façon adéquate :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les questions seront regroupées par catégories (thèmes, lieux de vie, activités...).</li> <li>- Les questions iront de la plus simple à la plus abstraite (âge, situation familiale avant de leur demander comment ils se projettent dans l'avenir).</li> <li>- Les questions seront formulées à la deuxième personne du singulier.</li> <li>- Les échelles de réponses (ex : tout à fait d'accord, plutôt d'accord, plutôt pas d'accord, pas du tout d'accord) seront évitées et on privilégiera les choix binaires.</li> <li>- Seules les illustrations en lien avec la question seront visibles à l'écran. Les illustrations suivantes n'apparaîtront qu'une fois que l'enfant a répondu à la question précédente et éviter ainsi la distraction.</li> <li>- Les notions de temps seront évitées. Certains enfants sont incapables d'utiliser des repères temporels. On pourra par contre faire référence, avec mesure, à des notions de fréquence (souvent, jamais...).</li> </ul>
<b>ADAPTATION</b>	<p>Si l'équipe de recherche ne dispose pas de tablette, une version papier du questionnaire est tout à fait envisageable et fonctionne très bien avec un public spécifique si les points de vigilances évoqués précédemment sont respectés.</p>
<b>PRÉPARATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Du temps pour adapter le questionnaire via des illustrations child-friendly à des publics fragilisés et parfois oubliés.</li> </ul>
<b>ORIGINE</b>	<p>Adapté par le Creccide asbl du Vade-mecum « Comment interroger des jeunes enfants (5-8 ans) par un questionnaire ? », FWB-Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse</p>



## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Le parachute dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner la possibilité à un public d'enfants de donner leur avis sur des questions qui les concernent, mais également à des enfants voire des jeunes fragilisés (institutions, handicapés, primo-arrivants...)</li> <li>• Donner son avis, faire des suggestions de façon anonyme sans crainte d'être identifié</li> <li>• Utiliser un jeu de coopération (le parachute) pour récolter la parole des enfants/jeunes</li> <li>• Installer un climat ludique et instructif</li> <li>• Agir et s'exprimer avec son corps</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1 : réaliser un diagnostic d'un point de vue des enfants/jeunes
<b>GROUPE</b>	Le nombre de participants dépendra de l'âge, des fragilités du public ciblé et du matériel dont on dispose. Il est malgré tout recommandé de constituer des groupes de maximum 10-12 jeunes pour des questions tant de sécurité que d'écoute.
<b>DIFFICULTÉ</b>	Le matériel et les moyens humains seront un facteur déterminant dans ce mode de consultation.
<b>MATÉRIEL</b>	<p>Un/des parachutes</p> <p>Une boîte, un coffre contenant des bandelettes reprenant les questions à poser préalablement rédigées comme matrice de consultation dans le cadre du projet CBDNC.</p> <p>Une boîte contenant des bandelettes reprenant les idées de projets partagées lors de la 1re rencontre.</p> <p>Un carnet pour qu'un animateur puisse recueillir les réponses aux questions durant le jeu.</p> <p>Des feuilles A3 ou panneaux pour sélectionner le ou les projets à présenter lors de la rencontre avec les élus.</p> <p>Du temps et du personnel pour faciliter la passation de l'enquête.</p> <p>Un local ou un espace extérieur connu des enfants permettant la manipulation aisée du/des parachutes.</p>
<b>DURÉE</b>	La durée de passation du questionnaire doit être adaptée à l'âge des jeunes interrogés et à leur niveau de compréhension. Cela ne doit en aucun cas être trop long par rapport à leur capacité d'attention, soit maximum 30 à 45 minutes pour les plus jeunes.



## DESCRIPTION

### 1. Préalable (2 min) :

Avant tout, il est indispensable d'informer les participants sur le pourquoi on leur demande de répondre, à quoi vont servir leurs réponses et le traitement qu'il en sera fait.

Ils auront le droit de participer ou non au jeu ou d'arrêter à tout moment, sans devoir se justifier. Il sera aussi utile de leur expliquer qu'il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses.

### 2. Brise-glace (5-10 min) :

Lors d'une première rencontre avec les enfants/jeunes, il est bon de faire connaissance et, pour l'animateur, de s'habituer à la connaissance des prénoms de tous les participants. Cela permet après les consignes et avant l'utilisation de la toile de parachute de créer une certaine dynamique de groupe en canalisant les personnalités parfois un peu trop vives.

#### Consignes utiles à donner au départ aux joueurs :

- Se placer en rond autour de la toile sans marcher dessus avec les chaussures.
- Attraper la toile à 2 mains avec le pouce par-dessus pour avoir une meilleure prise. Surtout, ne pas utiliser les poignées, pas assez nombreuses pour tous et pouvant devenir dangereuses en courant, la tenue étant moins bonne qu'à 2 mains.

Il existe une multitude de façons de faire connaissance, ici, nous avons opté pour le bonjour en échangeant des vagues.

L'animateur donne son prénom, demande le prénom d'un joueur, puis lui envoie une première vague. Celui-ci la renvoie puis choisit un autre joueur à qui il envoie une nouvelle vague. Et ainsi de suite jusqu'au retour de l'animateur.

Consigne : Bien recevoir la vague avant d'en renvoyer une nouvelle.

Pour se familiariser de façon ludique avec le parachute, les activités sont aussi nombreuses qu'adaptables au public ciblé. L'une d'elle est le carrousel des couleurs.

A l'appel, « 123 parapluie » (rouge, vert, bleu, jaune... en fonction des couleurs présentes sur le parachute), lever la toile tous ensemble, la garder en l'air. Par exemple, ceux et celles qui tiennent la couleur rouge du parachute se retrouvent au centre, se disent bonjour et prennent la place opposée de la même couleur. Puis après chaque couleur, indiquer 2 couleurs, puis 3. Le jeu se termine par une salade complète : tout le monde change de couleur.

### 3. Récolte d'avis (15-20 min) :

Après ce moment de détente, l'animateur va placer une boîte, un coffre à secrets, contenant une série de bandelettes-questions, objet de la consultation, au centre sous le parachute. Les bandelettes peuvent être de couleurs, ce qui permettra une gradation dans la difficulté du questionnement (ex : commencer par les bandelettes rouges qui se réfèrent à des questions plus neutres et qui demandent moins d'abstraction (Quel âge as-tu ? Pratiques-tu un sport ? As-tu des frères ou sœurs ?...)).



Tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute, qui reste tendue à hauteur de taille. Un premier « plongeur » est désigné pour plonger sous la toile « dans le lac » et ramènera à l'animateur, une bandelette qui se trouve dans le coffre. Mais avant cela, il choisira deux pieds qui lui plaisent, ceux d'un joueur assis qui deviendra par la suite « plongeur ». L'animateur lit la question à voix haute et s'assure de sa bonne compréhension. Chaque joueur aura l'occasion d'y répondre s'il le souhaite. Le joueur désigné par le « plongeur » précédent opérera de la même façon jusqu'à épuisement des questions. Parallèlement, un autre animateur situé à l'extérieur du jeu notera les différentes réponses et fera un bref récapitulatif en fin de séance. Parcourir le questionnaire et s'assurer de la compréhension de tous. Cette activité peut aussi s'inscrire lors d'une deuxième rencontre avec les jeunes. Elle fera suite à la première rencontre qui a permis de dégager les besoins, les attentes et les propositions concrètes déclinées en termes de projets.

4. Prioriser les projets (10-15 min) :

Afin de sélectionner les projets qui seront discutés avec les élus et les partenaires, la même technique du plongeur peut être utilisée. En effet, nous remplacerons les bandelettes-questions par des bandelettes-projets. Chaque plongeur opérera de la même façon qu'exposée précédemment et fera émerger une des bandelettes reprenant une proposition de projet. La proposition sera lue à haute voix par l'animateur du jeu.

Un moment sera consacré à définir les contours du projet (où ? quand ? quoi ? comment ? avec qui ? ...). L'animateur situé à l'extérieur du cercle se chargera de reprendre les idées par projet sur une feuille A3/ un panneau.

Une fois, toutes les propositions débattues, chaque joueur pourra choisir les projets qu'il souhaite voir se réaliser et pour lesquels il est prêt à s'investir. A cet effet, chaque joueur aura reçu 6 jetons et en attribuera 1, 2 ou maximum 3 selon son choix. Les projets ayant remporté le plus de voix serviront à définir avec les élus lors de l'étape, croiser les regards, celui qui sera réalisé dans CBDNC.

## VIGILANCES

L'animateur doit préparer les jeux en tenant compte des facteurs suivants :

- L'âge, le nombre et le niveau des joueurs
- La durée de l'activité est de 30 minutes pour un public plus jeune ou fragilisé et peut durer jusqu'à 1h30 pour des ados.
- L'espacement de déroulement du jeu : intérieur ou en plein air
- La mobilité des participants : s'ils peuvent marcher, courir, sauter
- Le matériel nécessaire : balles, ballons, un ou plusieurs parachutes, des musiques...



<b>ADAPTATION</b>	Si l'équipe de recherche ne dispose pas de parachute, un drap de lit est tout à fait envisageable et fonctionne très bien avec un public spécifique si les points de vigilances évoqués précédemment sont respectés.
<b>PRÉPARATION</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Du temps pour sélectionner les activités adaptées à des publics fragilisés et parfois oubliés.</li></ul>
<b>ORIGINE</b>	Adapté par le Creccide asbl du « Dossier spécial jeux de parachute coopératif », Association départementale OCCE de l'Ardèche.



## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Les chapeaux de Bono dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Structurer notre pensée autour d'un sujet en passant par différentes étapes dont des façons de penser diverses et complémentaires (outil adaptable à un large éventail de problématiques).</li> <li>• Développer la capacité d'analyse et d'argumentation des participants.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation / Participation / Concertation
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 3 : prioriser des enjeux
<b>GROUPE</b>	Minimum 5 personnes
<b>DIFFICULTÉ</b>	Facile
<b>MATÉRIEL</b>	Carnet de notes ou tableau, chapeaux de chaque couleur (si pas, sous forme d'image ou à faire construire par les participants).
<b>DURÉE</b>	Variable suivant l'intensité des échanges
<b>DESCRIPTION</b>	<p>1. <u>Définition</u> Les chapeaux de Bono sont utilisés pour s'entraîner individuellement et collectivement à penser de manière latérale. La pensée latérale est une technique de résolution de problèmes, popularisée par Edward de Bono, qui consiste à appréhender les problèmes sous plusieurs angles, nouveaux ou hors du champ habituel d'études, au lieu de se concentrer sur une approche éprouvée mais linéaire et limitée (Source : Wikipédia).</p> <p>2. <u>Présentation</u> Chaque couleur de chapeau correspond à une manière de penser : le chapeau blanc représente une vision neutre et objective, se base sur des données existantes pour donner des opinions en lien avec le projet présenté, mais sans juger ; le chapeau rouge, contrairement au blanc, invite à donner son opinion en se basant sur ses émotions (aucun commentaire des autres n'est attendu, voire permis) ; le chapeau noir représente les opinions négatives, raisons pour lesquelles le projet n'est pas applicable, tout ce qui fait que le projet ne peut pas marcher, le chapeau jaune, à l'opposé du noir, fait ressortir tous les aspects positifs de l'idée, il permet d'être plein d'espoir et de motivation pour la poursuite du projet tout en restant réaliste ; le chapeau vert fait, quant à lui, appel à l'imagination, à la recherche d'alternatives créatives qui, pour être validées, devront repasser le chapeau noir et le chapeau jaune ; le chapeau bleu, symbole de « l'organisation », est principalement occupé par l'animateur qui est chargé de définir le contexte et les objectifs que l'équipe veut atteindre (déterminer les idées retenues et faire un état des lieux de l'avancement).</p>

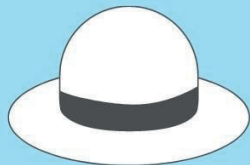


	<p>Tous les participants seront ainsi invités à « coiffer » le chapeau de la couleur annoncée et à s'exprimer selon les indications relatives à celui-ci. Ensuite, on passe au chapeau suivant.</p> <p>Cette technique permet ainsi à « chaque façon de penser » de s'affronter dans le respect car elles sont clairement utiles à la réflexion.</p> <p>Pour chaque situation et problématique, l'animateur devra trouver l'enchaînement de chapeaux le plus logique pour faire avancer les discussions.</p>
<p><b>ADAPTATION</b></p>	<p><b>1. Déroulement</b>  Dans le cadre du projet CBDNC, après avoir consulté les différentes parties (« jeunes » et « commune ») et croisé les regards sur les besoins exprimés ou supposés des jeunes, un certain nombre de projets peuvent émerger. Il sera probablement nécessaire de les prioriser. Bien sûr, un « simple vote » peut faire l'affaire, mais celui-ci sera probablement plus influencé par les ressentis et personnalités de chacun. Une « analyse » plus large peut aider à mener la réflexion de manière « plus objective ». Ainsi, passer les différents projets retenus sous les « filtres » des différents chapeaux peut apporter un éclairage différent.</p> <p><b>2. Discussion</b>  L'animateur choisit les chapeaux et leur enchaînement logique. On conseille souvent de commencer et finir par le chapeau bleu. Il invite les participants à énoncer leur(s) commentaire(s) en fonction du chapeau présenté.  Exemple :  Chapeau BLEU [2 min] : Présentation du projet tel que proposé.  Chapeau BLANC [5 min] : Indicateurs de réussite, sondage quantitatif auprès des jeunes.  Chapeau NOIR [5 min] : Les manques, ce qui ne fonctionne pas dans ce projet.  Chapeau JAUNE [5 min] : Les avantages, ce qui fonctionne.  Chapeau ROUGE [2 min] : Qu'est-ce que l'intuition nous dit ?  Chapeau VERT [5 min] : Trouver de nouvelles façons de faire.  Chapeau BLEU [3 min] : En fonction des résultats du chapeau noir, jaune, et rouge, choisir l'idée du chapeau vert qui semble la plus prometteuse.  Chapeau BLEU [5 min] : Plan d'action pour creuser cette voie et prochaine étape.  Attention au fait qu'il faut éviter les débats et plutôt apporter d'autres apports. Comme la méthode est souvent intense, il ne faut pas dépasser 45 minutes de discussion.</p> <p><b>3. Conclusion</b>  Une fois les différents projets passés en revue sous l'angle des différents chapeaux, les participants pourront alors choisir de les prioriser de manière plus éclairée par vote ou, mieux, par consensus.</p>
<p><b>PRÉPARATION</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Préparer la salle avec un tableau et/ou un carnet de notes.</li> <li>• Lister les projets mis en avant.</li> <li>• Préparer sa suite de chapeaux.</li> </ul>
<p><b>ORIGINE</b></p>	<p>Adapté par le CRECCIDE asbl.  Sources <a href="http://www.think2make.ch">www.think2make.ch</a> ; <a href="http://www.reseautransition.be">www.reseautransition.be</a> ;  <a href="http://www.deligraph.com">www.deligraph.com</a> ; <a href="http://www.resonancesasbl.be">www.resonancesasbl.be</a></p>





## Les 6 Chapeaux de Bono



*Chapeau de la neutralité*

Enoncer des faits, tout simplement.

Questions :

Quelles informations avons-nous ?  
Lesquelles nous manquent ?



*Chapeau des émotions*

Rapporter ses ressentis, intuitions et émotions.

Questions :

Qu'est-ce que je ressens en ce moment ?



*Chapeau de la critique négative*

Souligner les dangers et risques.

Questions :

Quels sont les risques, effets négatifs ?  
Quels sont nos manques ?



*Chapeau de la critique positive*

Aborder les idées les plus folles et tenter de les mettre en action

Questions :

Quelles sont les forces, opportunités ?  
Quels sont les avantages, effets positifs ?



*Chapeau de la créativité*

Chercher des solutions de rechange.

Questions :

Comment faire autrement ?  
Quelles seraient les alternatives ?



*Chapeau de l'organisation de la pensée*

Canaliser les idées et échanges entre les autres chapeaux.

Questions :

Quel est l'objectif ?  
Quelle séquence de chapeau ?  
Que doit-on en retenir  
Que faire ensuite ?

## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Le micro-trottoir dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consulter des jeunes, des élus, des membres de l'administration qui fréquentent un lieu spécifique.</li> <li>• Établir un état des lieux sur une problématique définie dans un territoire donné.</li> <li>• Récolter des réponses dans le cadre du projet CBDNC.</li> <li>• Utiliser la vidéo pour interpeller les jeunes dans la commune.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1 : réaliser un diagnostic au départ des acteurs de terrain (« jeunes » - « commune »)
<b>GROUPE</b>	Individuel
<b>DIFFICULTÉ</b>	Facile
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un Micro ou un appareil photo/une caméra, un smartphone</li> <li>• La liste de questions préalablement rédigées dans la matrice de consultation du projet CBDNC.</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	De 2 à 5 minutes par interlocuteur
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Le micro-trottoir est une technique journalistique qui consiste à interroger des personnes ciblées, le plus souvent dans la rue, pour leur poser des questions et collecter leur opinion spontanée sur un sujet. Les questions sont toujours les mêmes pour chaque personne interrogée.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Premièrement, il faudra d'abord identifier le public que l'on souhaite toucher. Par exemple, en fonction des âges, du sexe...</li> <li>2. Il faut ensuite recenser les lieux dans lesquels évolue cette tranche de la population que l'on souhaite interroger et les moments propices à la rencontre.</li> <li>3. Il faudra peut-être adapter à la forme orale les questions préalablement rédigées comme matrice de consultation dans le cadre du projet CBDNC.</li> <li>4. Procéder à l'analyse et à l'interprétation qualitative et quantitative des résultats (voir annexe 2 du dossier « Politique locale de jeunesse participative », pages 95 et suivantes).</li> </ol> <p>Nous attirons votre vigilance sur le niveau de vocabulaire utilisé, sur une formulation claire des questions, sur les objectifs de ce micro-trottoir et ce qu'on désire en faire ensuite, sur le public à qui il est destiné.</p>



<b>ADAPTATION</b>	On peut, pour introduire le micro-trottoir, y allier la technique du portrait chinois (si j'étais un lieu apprécié dans la commune, je serais... ; si j'étais un projet, je serais...) ou encore du photolangage pour étayer ses propos.
<b>PRÉPARATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lister des questions avec le groupe des interviewers ou utiliser la technique du portrait chinois.</li> <li>• Cibler des lieux fréquentés par les personnes dont on souhaite prendre l'avis.</li> <li>• Préparer des règles pour aborder les personnes (courtoisie, bonne humeur, respect des personnes et de leurs réponses).</li> <li>• Le micro-trottoir commence par un lancement : penser à se présenter et rappeler pourquoi, où et dans quel contexte ce micro-trottoir est réalisé.</li> <li>• Pour l'enregistrement : faire attention aux bruits de fond et au vent ; vérifier son matériel avant (batteries, etc.)</li> <li>• <u>Attention</u> de penser à l'utilisation des données ainsi récoltées (Retranscription écrite des données orales compilées dans un rapport ? Réalisation d'une vidéo à projeter ou destinée aux réseaux sociaux ?...)</li> </ul>
<b>EXEMPLE</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=tCfRHeywpm8&amp;ab_channel=ElRayhan">https://www.youtube.com/watch?v=tCfRHeywpm8&amp;ab_channel=ElRayhan</a>
<b>ORIGINE</b>	CRECCIDE asbl



## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Le photolangage dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Déclencher ou amorcer les échanges, les dialogues pour faire émerger une intelligence collective.</li> <li>• Faciliter la prise de parole (même avec des publics moins enclins à donner leur avis) et encourager l'écoute réciproque et l'échange.</li> <li>• Permettre de faire des bilans, d'évaluer et d'imaginer d'autres possibles.</li> <li>• Favoriser le questionnement et le positionnement personnel face à une problématique.</li> <li>• Permettre de déclencher un processus créatif et donner l'envie d'agir sur son environnement.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation / Brise-glace
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1 : réaliser un diagnostic jeunesse et/ou de la commune Étape 2 : croiser les regards entre les jeunes et la commune
<b>GROUPE</b>	Classe / Maison de jeunes / Groupe de jeunes (max. 15 jeunes/groupe)
<b>DIFFICULTÉ</b>	Facile
<b>MATÉRIEL</b>	Un jeu de photos (ou plusieurs si différents groupes), un tableau blanc ou un Powerpoint pour les questions, une liste de questions définies
<b>DURÉE</b>	Une heure
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Le photolangage va permettre à chacun de s'exprimer avec ses émotions, son vécu, ses expériences, sa culture... en les traduisant en image puis en expliquant son ressenti en lien avec l'image choisie.</p> <p>Lors de la première rencontre avec les jeunes, l'animateur commence par expliquer l'activité et les objectifs, ainsi que le timing qui va rythmer l'exercice. Le but étant d'arriver à proposer des actions à mener sur le terrain en fin d'animation qui seront débattues avec les élus dans un second temps.</p> <p>1. <u>Comment procéder ?</u></p> <p>Les photos sont toutes disposées face visible au milieu du groupe. Une question (par exemple : « quelle photo illustre ton sentiment de bien-être/ d'inconfort dans ta commune ? ») est posée et chaque participant au débat va devoir déambuler parmi le panel de photos et en choisir une pour exprimer son ressenti par rapport à la question de départ.</p> <p>Une fois que chaque participant a choisi une photo, l'animateur demande à chacun d'expliquer son choix, son ressenti grâce à l'image choisie (5 min. max/ participant).</p> <p>Pendant ce temps, l'animateur écrit les mots-clés qu'il entend sur des post-it qu'il affiche. Cela permettra de structurer la suite de l'activité qui va être d'analyser les différents points de vue et permettre de débattre sur l'émergence de thématiques proposées par les jeunes.</p>



	<p>2. <u>Construire l'après</u></p> <p>Le photolangage ne s'arrête pas là. L'animateur sur base des thématiques soulevées (environnement, société, culture...) propose et construit, avec le groupe, la suite de leurs rencontres afin de permettre une réflexion plus profonde sur leurs actions et implications futures dans le cadre du projet CBDNC.</p>
<b>ADAPTATION</b>	<p>Afin de s'assurer que les participants ont bien compris le processus, on peut commencer par poser une question par rapport à l'humeur du jour ou le ressenti vis-à-vis du groupe.</p> <p>Créer un jeu de photos qui couvrent les différents aspects que l'on souhaite aborder (lieux, activités, infrastructures...) et que celui-ci soit adapté à notre réalité de terrain. Pourquoi ne pas solliciter les jeunes pour construire ce photolangage, soit en sélectionnant des images dans différents médias, soit en partant d'un reportage photo dans la commune ?</p> <p><u>Exemples de questions</u> : Dans ta commune, qu'est ce qui t'interpelle ? Qu'est ce qui t'épate ? Qu'est-ce que tu souhaiterais changer ? Pour toi, c'est quoi la vie de ta commune ? Quels sont les lieux de ta commune où tu te sens bien/mal ?...</p>
<b>PRÉPARATION</b>	<p>Installation conviviale du local pour que les participants osent prendre la parole en toute liberté et tranquillité d'esprit.</p> <p>Avoir une base de données d'images adéquate pour la réponse aux questions qu'on désire poser.</p> <p>Lister des questions à poser.</p>
<b>ORIGINE</b>	<p>Adapté par le CRECCIDE ASBL ; <a href="https://communagir.org/">https://communagir.org/</a> ; <a href="https://www.yapaka.be/">https://www.yapaka.be/</a>, dossier « Ma ville, mon quartier » du CNAPD contenant un jeu de photo <a href="https://www.cnapd.be/publications/outils-pedagogiques/ma-ville-mon-quartier/">https://www.cnapd.be/publications/outils-pedagogiques/ma-ville-mon-quartier/</a></p>



## FICHE OUTIL COMPLÉMENTAIRE

<b>TITRE</b>	Les projets à l’affiche (théâtre forum) dans le cadre du projet « Ça bouge dans notre commune » (CBDNC)
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permettre aux jeunes de débattre en collectif sur un sujet donné.</li> <li>• Utiliser l’intelligence collective dans une démarche positive et constructive.</li> <li>• Permettre à chacun d’exprimer ses opinions et d’influer sur le projet final.</li> <li>• Donner l’opportunité aux jeunes qui ne sont pas à l’aise de s’exprimer par écrit de pouvoir le faire oralement.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Consultation / Participation
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 3 : prioriser et concrétiser les enjeux dans un plan d’actions
<b>GROUPE</b>	Large (minimum 10 personnes).
<b>DIFFICULTÉ</b>	Difficile
<b>MATÉRIEL</b>	Scène et des accessoires que les participants peuvent utiliser à leur guise pour jouer leur scénario (tables, chaises, meubles, divans, ...).
<b>DURÉE</b>	Entre 1h et 2h selon l’intensité des débats et le nombre de projets à discuter.
<b>DESCRIPTION</b>	<p><b>1. La technique :</b> Le théâtre forum est un outil de consultation qui utilise l’art du spectacle pour organiser des échanges avec un grand public. L’idée est de mettre en scène des « comédiens » qui vont jouer des scénettes sur des thématiques larges. Le public présent sera actif et non passif. On dit souvent lorsqu’on est habitué à cet outil que les spectateurs sont des spect’acteurs puisqu’ils vont participer aux scénarios. Un joker (animateur) est également présent pour faciliter les débats. Des acteurs préparent la pièce en amont puis la jouent une première fois devant le public. Une fois que celui-ci l’a bien intégré, les acteurs rejouent la pièce mais cette fois-ci, le public devient acteur. Ils peuvent mettre la pièce sur pause en claquant des mains et intervenir en jouant à la place d’un acteur afin de régler un conflit ou proposer une solution à un problème. Le joker peut inviter le public à participer afin de favoriser les échanges. In fine, l’exercice amènera l’ensemble des participants à faire émerger des solutions.</p> <p><b>2. Dans le cadre d’un projet CBDNC :</b> Cette technique peut être utilisée pour présenter les idées de projets Jeunesse à développer (issus de la consultation), de les discuter, les faire évoluer et voir s’ils sont réalisables lors d’une rencontre avec les jeunes investis dans la consultation.</p>



	<p><b>3. Comment procéder ?</b></p> <p>Les jeunes présents dans la salle se répartissent en groupes en fonction du projet qu'ils ont envie de présenter.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaque groupe prépare une scénette (de maximum 2 minutes) qui présentera de façon théâtrale le projet qu'ils veulent défendre (durée 15 min)</li> <li>• Le premier groupe (l'ordre de passage peut être tiré au sort) présente sa scénette une première fois devant l'ensemble des participants.</li> <li>• Le groupe rejoue sa scénette une deuxième fois et les participants peuvent intervenir au moment où ils le souhaitent en claquant des mains. Ils montent alors sur scène et prennent la place de « l'acteur » dont ils veulent modifier les propos. Attention : il est important de préciser à l'assemblée que la scénette peut être orientée soit par des arguments soit positifs soit contradictoires, ceci afin de mettre en évidence les faiblesses et les points forts du projet présenté et de le faire évoluer). Il n'y a pas de limite au nombre d'interventions. On rejoue la scénette autant de fois que nécessaire.</li> <li>• Le processus sera réitéré pour chaque groupe souhaitant présenter son projet.</li> <li>• Le théâtre forum s'arrête lorsque tous les projets ont été débattus.</li> <li>• La séance peut être conclue par un débat collectif entre l'animateur et la salle pour valider les orientations à prendre pour la suite.</li> </ul>
<b>ADAPTATION</b>	<p>Cet outil de consultation demande une animation professionnelle, cette technique doit être bien maîtrisée et elle demande beaucoup de temps et d'investissements. Cependant, elle peut être utilisée lors de réunions avec les jeunes à condition d'être bien expliquée en amont. En effet, il est important de bien fixer le cadre. L'idée étant d'argumenter sur les projets de manière constructive pour les faire évoluer et les rendre réalisables et pas pour les « démolir gratuitement ».</p> <p>Cette méthode peut également être utilisée avec les plus jeunes en début de consultation afin d'identifier les thématiques jeunesse à travailler sans aller jusqu'à l'étape du projet concret.</p>
<b>PRÉPARATION</b>	<p>Décider du/des projets en amont afin de prévoir le matériel nécessaire et créer les scénettes.</p>
<b>ORIGINE</b>	<p>Adapté par le CRECCIDE asbl du « Théâtre des opprimés » de Augusto Boal</p>



## FICHE OUTIL - L'E-PARTICIPATION

### **INTRODUCTION**

A l'heure actuelle, les nouvelles technologies de l'information et de la communication sont devenues incontournables. Les réseaux sociaux font partie de notre vie quotidienne et deviennent, chaque jour, de plus en plus présents. La pandémie de COVID 19 a imposé de nouvelles pratiques professionnelles et mis en avant plus que jamais le rôle des outils technologiques. Nous sommes aujourd'hui obligés de réinventer nos pratiques et d'envisager notre métier par le biais de ces technologies et, par conséquent, d'adapter nos outils. L'E-participation se travaille de façon différente de la participation classique, puisque l'attention est plus dure à capter en raison des multiples sollicitations. Par conséquent, l'engagement est plus dur à garder en raison de l'isolement et du manque de démarches concrètes. D'un autre côté, il est désormais possible d'organiser des événements depuis son canapé ! Vous trouverez, ci-dessous, quelques outils et activités vous permettant de réussir vos rencontres en ligne, ainsi qu'un comparatif des fonctionnalités d'une poignée de plateformes existantes qui, nous l'espérons, vous aideront à faire un choix pertinent.

### **Organiser des rencontres en ligne**

Afin d'optimiser l'impact des interactions avec sa communauté en ligne, il est important de prendre en compte quelques paramètres. En outre, dans les méandres du web il existe de nombreux outils qui faciliteront votre vie ainsi que l'organisation de vos activités.

### **Bien choisir sa plateforme**

En particulier, tenir compte de la qualité de son et d'image. Il ne faudra pas négliger non plus la facilité d'accès mais également bien penser aux fonctionnalités. Le côté intuitif est tout aussi important puisqu'au plus une plateforme est bien « signalisée », au plus les jeunes seront enclins à l'utiliser et à participer à des rencontres.

### **Énoncer les règles de l'échange : quelques conseils importants**

- Programmer sa réunion en réalisant un sondage en amont pour connaître les disponibilités des participants.
- Demander à chaque participant de couper son micro lorsqu'il ne prend pas la parole.
- Afin de montrer qu'on souhaite prendre la parole, diverses applications permettent par exemple de « lever la main » afin de signaler lorsqu'on souhaite intervenir.
- Utiliser le chat (ou outil de clavardage soit la partie pour dialoguer par écrit) pour les commentaires qui ne doivent pas nécessairement être partagés de vive-voix
- Donner des rôles aux participants peut être une solution pour garder la concentration (secrétaire, maître du temps, etc.).
- Se fixer des objectifs clairs ; établir un ordre du jour à respecter.
- Pourquoi ne pas demander à chacun de compléter lui-même son point à l'ordre du jour au moyen d'un document collaboratif (document partagé avec tous les participants et chacun peut interagir dessus).
- Penser à la taille du groupe : en fonction du nombre, par exemple si le groupe est grand, il faudra privilégier les sondages. Éventuellement, il est intéressant de mettre en place des salons de conversation (espace de discussion créé dans le salon principal





de la réunion afin de séparer les participants en groupes de travail) afin de traiter de différentes thématiques et ainsi être plus efficace lors de la réunion.

### **Des applications intéressantes pour pouvoir travailler ensemble en ligne**

- ***Programmer sa réunion :***

Framadate: [https://framadate.org/create\\_poll.php?type=autre](https://framadate.org/create_poll.php?type=autre)

- ***Des logiciels de téléconférences :***

Pour la téléconférence professionnelle : <https://zoom.us/>, <https://framataalk.org/accueil/fr/> et <https://meet.jit.si/> (l'alternative mobile), Teams, Discord

Pour appeler en vidéo sa famille, ses amis : Whatsapp, Messenger

- ***Logiciel de partage et contrôle d'écran :***

TeamViewer: <https://www.teamviewer.com/en/>

- ***Des plateformes pour diffuser en Live :***

Facebook, Instagram, Twitch, Youtube

- ***Pour faire des sondages / des formulaires :***

Google Forms: <https://docs.google.com/forms/>

Framadate: <https://framaforms.org/content/creez-et-diffusez-vos-formulaires-facilement>, <https://www.surveymonkey.com/>, Sondage en story Instagram

- ***Pour établir un PV de réunion commun :***

Framapad: <https://framapad.org/fr/>

Google docs: <https://docs.google.com/>

- ***Pour faire une carte mentale avec plusieurs collaborateurs :***

Framindmap: <https://framindmap.org/>

- ***Faire sa carte interactive en ligne :***

<https://www.lomap.be> (besoin d'une inscription)

<https://framacarte.org/fr/> (éditeur de carte open source)





- ***Diffuser du contenu en streaming :***

OBS Studio: <https://obsproject.com/>





# Comparatif des outils à utiliser en ligne

Des outils de téléconférence pro

Caractéristiques	 Zoom	 Jitsi meet	 Discord	 Teams
<b>Vidéo conférence</b>	OUI	OUI	OUI	OUI
<b>Besoin d'un compte pour organiser la réunion</b>	OUI	NON	OUI	OUI
<b>Besoin d'un compte pour participer</b>	NON	NON	OUI	OUI
<b>Nombre de participants</b>	100 participants (version gratuite)	La seule limite= les contraintes techniques (connexion internet, etc.)	25 participants par vidéo conférences	20 participants par vidéo conférences
<b>Besoin de télécharger une application</b>	OUI	OUI	OUI	OUI
<b>Smartphone/PC/Tablette</b>	OUI	OUI	OUI	OUI
<b>Partager son écran</b>	OUI	Via Version PC	NON	OUI
<b>Chat</b>	OUI	OUI	+/- Forum	OUI
<b>Durée</b>	40 minutes max (pour version gratuite)	Illimitée	Illimitée	Illimitée
<b>Le +</b>	Bonne qualité, partage d'écran, Grand nombre d'intervenants	Pas d'inscriptions nécessaire, partage d'écran, pas de limite de temps d'utilisation	Créer des salons de discussions par thématique, possibilité de gérer les autorisations facilement	Partage d'écran, permet de modifier collaborativement des dossiers avec les applications de microsoft , etc.
<b>Le -</b>	Version gratuite max 40 min.	Bugs récurrents (voix coupées)	Pas de partage d'écran	Alternative microsoft de Google ...



Des outils de téléconférence pour le reste...

Caractéristiques	 Messenger	 Whatsapp
Vidéo conférence	OUI	OUI
Besoin d'un compte pour organiser la réunion	OUI	OUI
Besoin d'un compte pour participer	OUI	OUI
Nombre de participants	Les contacts sur facebook	Les contacts du téléphone
Besoin de télécharger une application	OUI	OUI
Smartphone/PC/Tablette	OUI	Téléphone
Partager son écran	OUI	NON
Chat	OUI	OUI
Durée	Illimitée	Illimitée
Le +	Personnaliser la discussion à souhait, envoyer des photos, des messages vocaux, répondre à des messages, réagir à des messages, regarder des vidéos ensemble, jouer à des jeux...	Messages « sécurisés », Partager des documents jusqu'à 100 MO, envoyer des sons/des messages vocaux, ...
Le -	Pas d'envoi de fichier autre que photo/vidéo et pas au-delà de 25 MO...	Besoin d'un numéro de GSM



## Focus sur la solution ZOOM

Zoom : leader du Magic Quadrant 2019 de Gartner, consacré aux solutions de réunion

Saisissez votre email professionnel **Inscrivez-vous gratuitement**

Consultez notre [Politique sur les données confidentielles](#).

**Gartner** Zoom a reçu une cote globale du client de 4,69 sur 5. Source: Gartner (septembre 2019)

**Figure 1. Magic Quadrant for Meeting Solutions**

As of August 2019 © Gartner, Inc. Lire le rapport

Quadrant	Companies
Leaders	Zoom, Microsoft, Cisco, Teams
Challengers	Zoom, Webex, Jitsi
Niche Players	Zoom, Webex, Jitsi
Providers	Zoom, Webex, Jitsi

Une expérience d'entreprise constante.

### Créer une réunion

1. Aller sur <http://zoom.us/>
2. Cliquer sur Se connecter, si vous n'avez pas de compte, vous pouvez en créer un facilement en cliquant sur INSCRIVEZ-VOUS, C'EST GRATUIT et obligatoire pour organiser une réunion. Si vous n'avez pas encore téléchargé l'application, notez que pour organiser une réunion, vous devez l'installer en cliquant sur Animer une réunion.

# zoom

Join a Meeting

Sign In

3. Installer donc l'application ZOOM, connectez-vous en cliquant sur Sign In et connectez-vous dessus au moyen de votre adresse email et de votre identifiant.

New Meeting ▾

- Start with video
- Use My Personal Meeting ID

586-981-6226 >

4. Cliquer sur la flèche en bas à droite et commencer votre réunion.

## Participer à une réunion

Cliquer sur le lien de partage et attendez que l'organisateur vous propose de rejoindre la réunion.

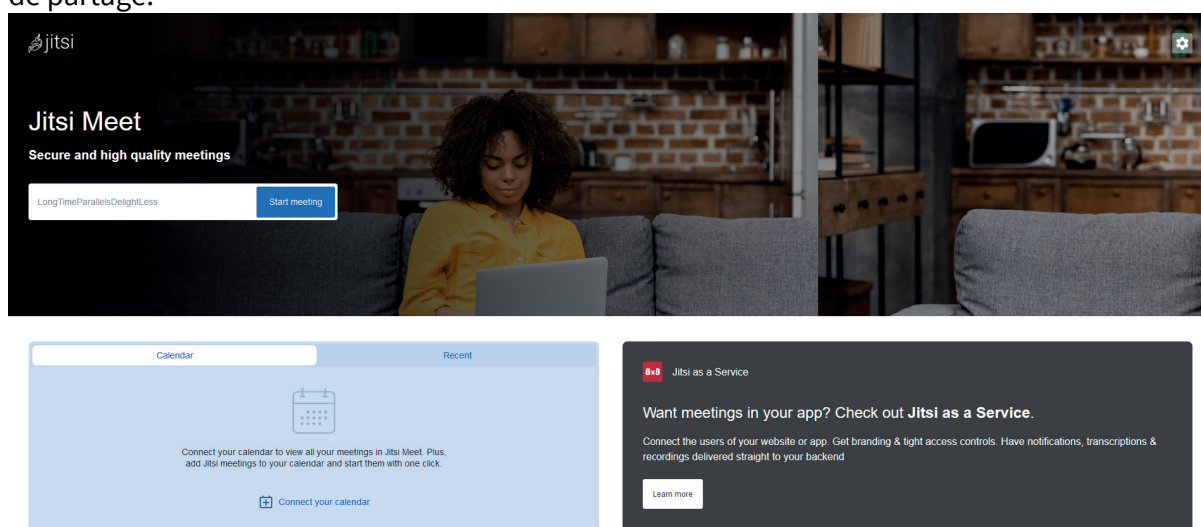
### **Focus sur la solution Jitsi Meet**

#### Créer une réunion

Via PC, connectez-vous sur <https://meet.jit.si/>, ajouter le nom de la réunion dans l'onglet sous Jitsi Meet, cliquez ensuite sur Start meeting et lancer la réunion.

Via Smartphone/Tablette, télécharger l'application Jitsi Meet sur le Play Store. Lancer l'application, indiquer le nom de la réunion, partager le lien.

Pour inviter des collaborateurs, partager le lien de la réunion par email ou tout autre moyen de partage.



Get the most out of your meetings

## Participer à une réunion

Rejoignez la réunion en cliquant sur le lien reçu.

Via PC, pas besoin de l'application, vous êtes directement redirigé vers le site web.

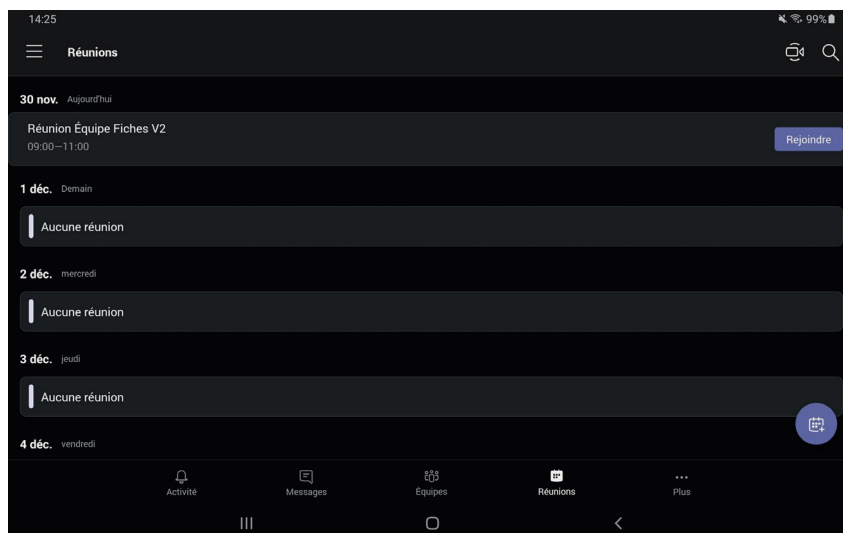
Via Smartphone/Tablette, téléchargez l'application Jitsi Meet



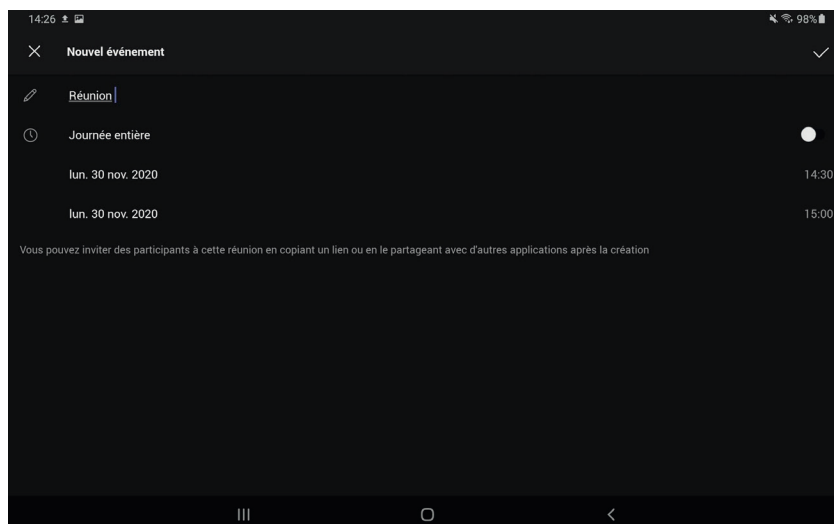
## Focus sur la solution Teams

### *Créer une réunion*

Via PC, ouvrir outlook, cliquer sur l'onglet Calendrier, cliquer sur Nouvelle réunion Teams, ajouter vos invités aux champs Obligatoire ou Facultatif, ajouter l'objet, l'emplacement et le début de la réunion, cliquer sur Envoyer.

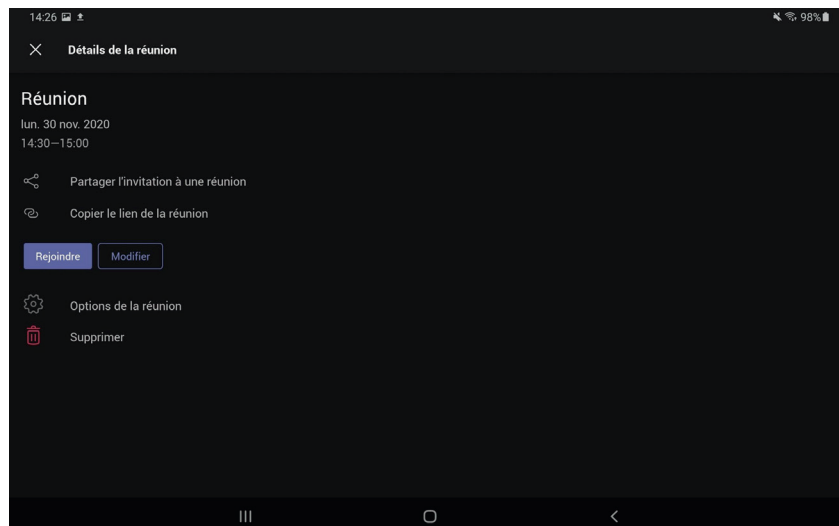


Via Smartphone/tablette, télécharger l'application Teams sur le Play store. Lancer l'application. Cliquer sur le petit calendrier.



Donner un nom à la réunion, sélectionner heure et date, ensuite cliquer sur le V. Pour inviter des collaborateurs, cliquer sur Partager l'invitation à la réunion et envoyer le lien par n'importe quel moyen de partage.





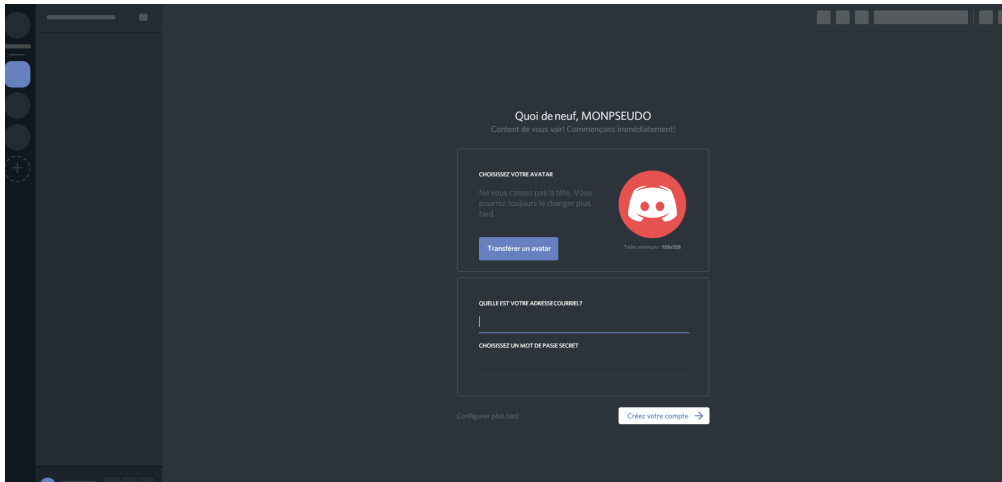
### *Participer à une réunion*

Via PC, cliquer sur le lien de partage, fonctionne sans soucis avec les navigateurs Chrome et Edge.

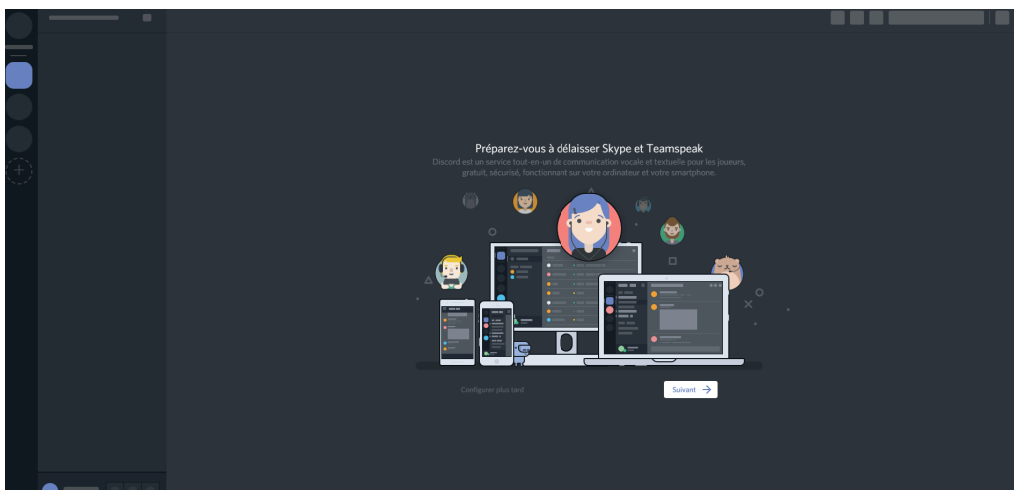


## **Focus sur la solution Discord**

### *Créer un salon de discussion*



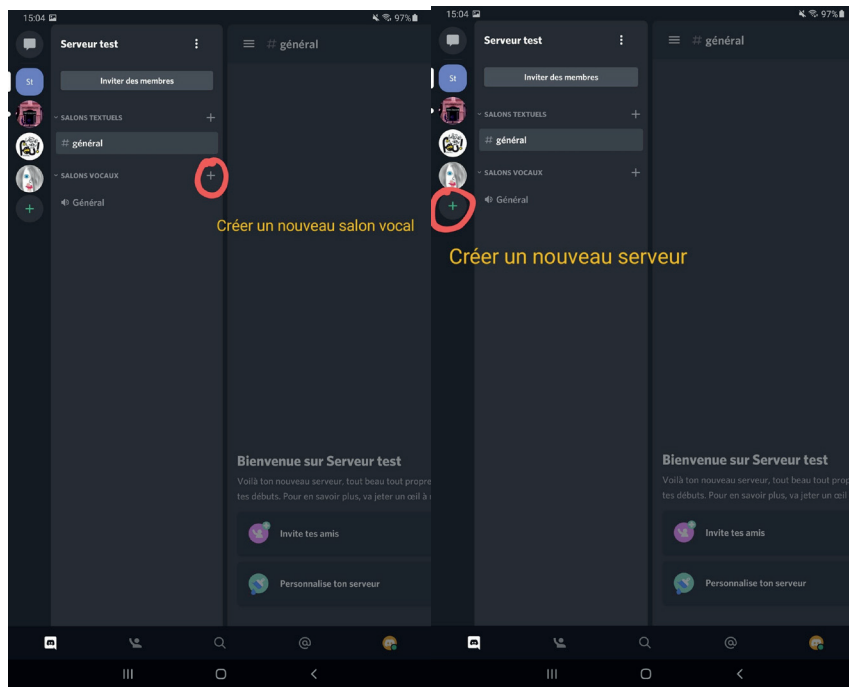
Commencer par télécharger l'application via <https://discord.com/>, créer ensuite un compte. Vous pouvez créer un nouveau spécifique en fonction du groupe de travail ou de votre groupe de potes avec qui vous souhaitez discuter.



Créer un salon vocal, que vous appelez Général ou introduction. Créer également d'autres salons vocaux que vous pouvez renommer comme vous le souhaitez en fonction des besoins de l'exercice. Vous pouvez gérer les compétences des membres etc.







### *Rejoindre un serveur et participer à une réunion*

Télécharger l'application sur votre PC/Smartphone/Tablette. Inscrivez-vous sur le réseau (si ce n'est pas encore fait). Cliquer sur le lien qui vous a été envoyé.



## Des outils de Streaming

Les technologies actuelles vont nous permettre de diffuser du contenu en direct, telle une chaîne de télévision. Il est désormais possible pour tout le monde de diffuser son propre contenu en direct mais aussi de faire réagir sa communauté en temps réel, de poser des questions, de sonder, de faire participer des intervenants etc. Pour ceci, il existe un nombre incroyable de plateformes dont les plus connues sont Facebook, Instagram, Youtube, Twitch etc. Certaines disposent de plus d'avantages par rapport aux autres.

Caractéristiques	Facebook Live	Instagram Live	Youtube	Twitch
Visibilité	Public (seulement sa communauté)	Privé (seulement sa communauté)	Public (par thématique)	Public (par thématique)
Possibilité d'inviter quelqu'un dans le live	OUI	OUI	NON	NON
Chat	OUI	OUI	OUI	OUI
Possibilité de diffuser une vidéo/avant première etc.	OUI	NON	OUI	OUI
Revoir	OUI	OUI	OUI	Pendant 2 semaines + les moments forts
Télécharger l'émission réalisée	OUI	NON	OUI	OUI



## Quelques activités à faire en ligne

<b>TITRE</b>	Le Questionnaire interactif
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire connaissance avec le groupe.</li> <li>• Permettre à chacun de faire connaître ses attentes.</li> <li>• Sonder en temps réel.</li> <li>• Faire parler les chiffres/orienter le processus du projet en fonction des résultats du sondage.</li> <li>• Évaluer de manière efficace et chiffrée.</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Interrogation / Sondage / Résultat
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1 : réaliser un diagnostic partagé / Étape 2 : croiser les regards/ Étape 3 : définir les enjeux à travailler
<b>GROUPE</b>	Moyen (10-20) Grand (20-75) Très grand (+ de 75)
<b>DIFFICULTÉ</b>	Facile/Moyen
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un logiciel de sondage en ligne : <a href="https://docs.google.com/forms/u/0/">Google forms</a> <a href="https://docs.google.com/forms/u/0/">https://docs.google.com/forms/u/0/</a>, <a href="https://kahoot.com/?utm_name=controller_app&amp;utm_source=controller&amp;utm_campaign=controller_app&amp;utm_medium=link">Kahoot</a> <a href="https://kahoot.com/?utm_name=controller_app&amp;utm_source=controller&amp;utm_campaign=controller_app&amp;utm_medium=link">https://kahoot.com/?utm_name=controller_app&amp;utm_source=controller&amp;utm_campaign=controller_app&amp;utm_medium=link</a>, <a href="https://www.mentimeter.com/">Mentimeter</a> <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>)</li> <li>• Le questionnaire est réalisé par les animateurs jeunesse (une co-création est possible avec un groupe de jeunes motivés à réfléchir sur la manière d'interroger leurs pairs). Il faudra veiller à la pertinence des questions.</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	5 à 30 min
<b>DESCRIPTION</b>	<p>L'animateur demande aux participants de répondre à une ou plusieurs questions qu'il définit en fonction :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de l'étape du projet dans laquelle on se trouve</li> <li>- de la nature du groupe (jeunes, élus, responsables jeunesse...)</li> <li>- de la taille du groupe</li> </ul> <p>L'animateur veille à laisser un laps de temps aux participants pour répondre aux questions et ensuite interpréter les résultats.</p> <p>En fonction de ceux-ci, l'animateur pourra en tirer certaines conclusions quant aux thématiques de travail à aborder, à la nature des projets à mettre en œuvre, au contenu de la charte à rédiger...</p> <p>Cette méthode de travail peut également être utilisée au début du processus pour établir un contact avec les jeunes et créer une dynamique de groupe.</p>



<b>ADAPTATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'activité peut éventuellement se faire en amont de la rencontre en demandant aux participants de répondre au sondage et en interprétant les résultats ensemble.</li> <li>• Phase 1 : Réaliser un diagnostic partagé = copie web du questionnaire papier.</li> <li>• Phase 2 : Croiser les regards</li> <li>• Réaliser un questionnaire reprenant des observations récurrentes de la phase 1.</li> <li>• Exposer les résultats des jeunes et du politique pour les mettre en débat.</li> <li>• Phase 3 : Définir les enjeux à travailler, les prioriser et les traduire dans un plan d'action</li> <li>• Proposer aux participants de prioriser les thématiques et/ou les actions à mener sur le territoire de la commune.</li> <li>• Evaluation</li> <li>• Cette technique peut être facilement utilisée pour évaluer le processus (en tout ou en partie) et le respect des balises éthiques, méthodologiques et pédagogiques. Elle permet également une exploitation chiffrée et visuelle de manière aisée grâce aux fonctionnalités de cette plateforme (histogrammes, diagramme circulaire...)</li> </ul>
<b>PRÉPARATION</b>	<p>Avant l'animation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demander à tous les participants de préparer un smartphone</li> <li>- Bien choisir son outil de sondage en ligne et faire attention aux fonctionnalités en fonction des besoins de l'exercice (Vrai/Faux, graphiques avec résultats, choix d'une image etc.)</li> <li>- Rédiger son questionnaire (définir le nombre de questions fermées, le nombre de questions ouvertes: limiter le nombre de questions ouvertes car cela va prendre un temps plus long d'analyse des données).</li> </ul>
<b>ORIGINE</b>	<p>Adapté par le Creccide ASBL de « Communagir pour emporter »,  <a href="https://communagir.org">https://communagir.org</a></p>
<b>EXEMPLE</b>	<p><a href="https://youtu.be/35_hKUHYGo4">https://youtu.be/35_hKUHYGo4</a></p>



<b>TITRE</b>	Le Réseautage mobilisant
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre à connaître les autres participants/découvrir leurs attentes</li> <li>• Découvrir la thématique de la rencontre</li> <li>• Découvrir les idées de chacun et s'en nourrir</li> <li>• Échanger et enrichir sa réflexion</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Rencontre / Introduction / Discussion / Amener des pistes de solutions
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1: réaliser un diagnostic partagé/ Étape 2: croiser les regards
<b>GROUPE</b>	Moyen (10-20) Grand (20-75) Très grand (+ de 75)
<b>DIFFICULTÉ</b>	Facile
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liste des questions à travailler</li> <li>• Salons de discussion (Framatalk-jitsi meet, Discord)</li> <li>• Framapad (<a href="https://framapad.org/fr/">https://framapad.org/fr/</a>) Ou tableau blanc (<a href="https://witeboard.com/">https://witeboard.com/</a>)</li> <li>• Timer en ligne partageable: <a href="https://chronograph.io/cXnodGta">https://chronograph.io/cXnodGta</a></li> </ul>
<b>DURÉE</b>	Entre 10 et 30 minutes
<b>DESCRIPTION</b>	<p>1. En groupe complet : présenter l'activité (2-4 min) : Les participants vont disposer de 1 minute en solo pour réfléchir sur la question affichée, puis, ils seront redirigés en petits groupes dans des salons privés (Conseil : idéalement, un second animateur recrée des salons de discussions et répartit les participants par sous-groupes de deux).</p> <p>2. Ronde 1 : Les participants sont invités à rejoindre des salles, au sein desquelles ils vont confronter leurs points de vue à deux. Ils disposent de 4 minutes pour se parler et échanger leurs opinions sur la question. Retour dans la grande discussion pour re-former des sous-groupes et repartir en « rondes ».</p> <p>3. Ronde 2 : Les participants disposent de nouveau de 4 minutes pour discuter de la question. Ils reviennent ensuite dans la salle principale pour re-former encore des sous-groupes.</p> <p>4. Ronde 3 : Les participants disposent de nouveau de 4 minutes pour pouvoir discuter en sous-groupes.</p> <p>5. Retour en groupe complet : Les participants se réunissent au complet et chacun, au moyen de Pad (<a href="https://framapad.org/fr/">https://framapad.org/fr/</a>) ou d'un tableau blanc (<a href="https://witeboard.com/">https://witeboard.com/</a>). Ils vont pouvoir écrire leurs réponses à la question en ayant reçu les 3 feedbacks.</p>



<b>ADAPTATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour la version en présentiel, l'animateur sera attentif à avoir un local adapté.</li> <li>• Pour la version numérique, en ce qui concerne les « Rondes », Discord est adéquat. Sinon ZOOM comprend le même genre de fonctionnalités.</li> </ul>
<b>PRÉPARATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Préparer différents salons de discussions en fonction du nombre de participants.</li> <li>• Préparer timer à partager (<a href="https://chronograph.io/">https://chronograph.io/</a>).</li> <li>• Durant l'animation : préparer les sous-groupes, éventuellement trouver un moyen pour répartir les participants (ex: mettre des numéros ou des lettres devant le prénom).</li> </ul>
<b>ORIGINE</b>	Adapté par le Creccide ASBL de « Communagir pour emporter », <a href="https://communagir.org">https://communagir.org</a>
<b>EXEMPLE</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=YZ3cquwODQ0">https://www.youtube.com/watch?v=YZ3cquwODQ0</a>



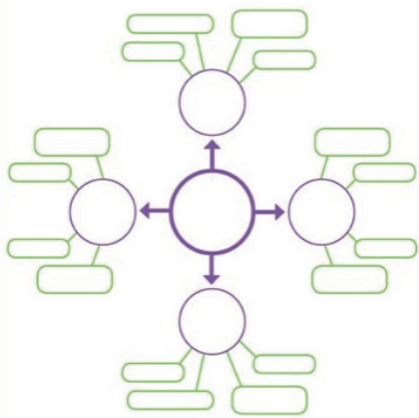
<b>TITRE</b>	Le studio
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projeter ses envies, ses peurs quant à l'avenir</li> <li>• Imaginer le monde demain</li> <li>• Mettre en image ses idéaux</li> <li>• Faire émerger des intérêts communs</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Introduction / Idée / Consultation / Créativité
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1 : réaliser un diagnostic partagé / Étape 3 : définir les enjeux à travailler
<b>GROUPE</b>	Petit groupe
<b>DIFFICULTÉ</b>	Moyenne
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une phrase</li> <li>• Un logiciel de traitement de texte</li> <li>• Timer en ligne: <a href="https://chronograph.io/cXnodGta">https://chronograph.io/cXnodGta</a></li> </ul>
<b>DURÉE</b>	Entre 30 minutes et une heure
<b>DESCRIPTION</b>	L'animateur propose aux participants de se projeter dans 50 ans, par rapport à leur commune et en particulier à la place et au rôle que les jeunes y occuperont. Les participants ont pour consigne de rédiger un texte d'une dizaine de lignes qui exprime leurs attentes vis-à-vis de la société de demain. Ensuite, un débriefing est réalisé en séance de groupe.
<b>ADAPTATION</b>	<p>Peut être écrit de façon épistolaire (exercice d'écriture classique « Lettre à mon futur moi »).</p> <p>Peut être adaptable en vidéo (pour clôturer une rencontre et amorcer la rencontre suivante).</p> <p>Peut être adaptable en dessin (pour les plus jeunes ou un public moins à l'aise avec l'écrit).</p>
<b>PRÉPARATION</b>	Pas spécialement de préparation
<b>ORIGINE</b>	Adapté par le Creccide asbl de « Kit d'aide à l'organisation d'atelier de consultation jeunesse », Organisation générale de la francophonie
<b>EXEMPLE</b>	Lettre : <a href="https://commentjaichangedevie.fr/lettre-au-futur-moi/">https://commentjaichangedevie.fr/lettre-au-futur-moi/</a>



<b>TITRE</b>	La causerie
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer le lien entre politiques et la jeunesse</li> <li>• Expliquer le rôle du politique</li> <li>• Répondre aux questions des jeunes</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Rencontre / Apprentissage / Interview
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Étape 1 : établir un diagnostic partagé / Étape 2 : croiser les regards/ Étape 3 : définir les enjeux à travailler, les prioriser et les traduire dans un plan d'action
<b>GROUPE</b>	10 jeunes maximum
<b>DIFFICULTÉ</b>	Moyenne
<b>MATÉRIEL</b>	Un questionnaire (google forms ou autre)
<b>DURÉE</b>	Entre 30 minutes et une heure
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Cette activité vise à proposer aux élus de participer à des réunions avec les jeunes. En fonction de l'étape du projet dans laquelle on se situe les échanges peuvent permettre de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- interroger les élus à propos de tout ce qui se passe au niveau jeunesse dans la commune</li> <li>- présenter ses idées, ses besoins, ses attentes (autant les jeunes que les élus ou les travailleurs Jeunesse)</li> <li>- échanger et débattre à propos des idées de projets</li> <li>- se mettre d'accord sur les priorités et les actions / projets à développer dans la commune.</li> </ul> <p>Les questionnaires sont établis à l'avance avec les jeunes, pour être sûr que leurs attentes soient rencontrées. Chaque jeune va poser une question à tour de rôle, les autres jeunes coupent leur micro pour ne pas perturber l'échange. L'activité se termine lorsque l'ensemble des points (questions) à l'ordre du jour ont été abordés.</p> <p>Attention : il est indispensable de garder une trace des échanges, soit par écrit, soit par enregistrement.</p>
<b>ADAPTATION</b>	En ligne ou en présentiel
<b>PRÉPARATION</b>	<p>Si l'activité se déroule en ligne :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Etablir avec les jeunes un questionnaire, un ordre du jour</li> <li>- Proposer la rencontre à un ou plusieurs élus et/ou responsables jeunesse</li> </ul> <p>Si l'activité se déroule en présentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prévoir de quoi enregistrer l'intervention (micro ou caméra)</li> </ul>
<b>ORIGINE</b>	Adapté par le Creccide asbl de « Kit d'aide à l'organisation d'atelier de consultation jeunesse », Organisation générale de la francophonie.





<b>TITRE</b>	Buller ! - Les bulles créatives
<b>OBJECTIF(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire émerger les représentations mentales des participants</li> <li>• Se mettre d'accord sur des concepts</li> <li>• Comprendre les convergences/divergences de points de vues</li> </ul>
<b>THÈME(S)</b>	Préalable à l'échange
<b>ÉTAPE(S) DU PROJET</b>	Préalable: établir un état des lieux
<b>GROUPE</b>	Moyen (10-20) Grand (20-75) Très grand (+ de 75)
<b>DIFFICULTÉ</b>	Facile
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un outil de mindmapping (<a href="https://framindmap.org/">https://framindmap.org/</a>)</li> <li>• Définir les concepts clefs de l'animation sur lesquels se mettre d'accord</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	Entre 30 minutes et une heure
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Le but de cet exercice de communication est de se mettre d'accord sur la compréhension ou définition des termes/thématiques utilisés afin que tous les participants en aient la même représentation mentale.</p> <p><b>1. Travail en sous-groupes de 5-6 personnes</b> L'animateur définit un mot/concept/thématique central. Les participants doivent se mettre d'accord sur des mots qui vont le définir. Pour chacun de ces mots préalablement identifiés, ils vont à nouveau se mettre d'accord pour trouver de nouveaux termes qui vont affiner les précédents. Chaque groupe a donc construit une constellation.</p> <p>Représentation visuelle :</p> 



	<p>2. <u>Retour en grand groupe et mise en commun</u></p> <p>Chaque petit groupe va présenter sa constellation. Il s'agira d'identifier les termes qui font consensus et ceux qui divergent. Ensemble, les participants vont donc construire une constellation commune aux différents groupes sur base de ce que chacun va présenter.</p>
<b>ADAPTATION</b>	<p>Si le temps manque, l'animateur peut proposer de ne « buller qu'une fois ». Cette activité peut facilement se réaliser en présentiel.</p>
<b>PRÉPARATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si en ligne : via Discord, préparer plusieurs salons de discussions pour permettre aux participants de « buller » en petits groupes</li> <li>• Le tableau à télécharger: <a href="https://communagir.org/media/1322/buller.pdf">https://communagir.org/media/1322/buller.pdf</a></li> </ul>
<b>ORIGINE</b>	<p>Adapté par le Creccide ASBL de « Communagir pour emporter », <a href="https://communagir.org">https://communagir.org</a></p>
<b>EXEMPLE</b>	<p><a href="https://www.facebook.com/202529956492684/videos/2864562850267671">https://www.facebook.com/202529956492684/videos/2864562850267671</a></p>

