

# Dossier pédagogique





## INTRODUCTION

---

*Ce dossier est destiné aux animateurs et enseignants qui, sur base du jeu « Village en jeu », souhaitent aborder le thème de la citoyenneté sous l'angle du fonctionnement démocratique et de certains enjeux locaux.*

*Le jeu poursuit différents objectifs mais ne peut les atteindre seul ; la démocratie et les réflexes démocratiques sont sans cesse à revisiter et doivent être soutenus à tout instant par tous les pédagogues, tant il est vrai qu'il est tentant pour l'humain de se laisser guider par d'autres, surtout si sa propre liberté n'est pas mise à mal (pour combien de temps ?), et de procéder aux raccourcis qui condamnent ceux qui « ne sont pas comme tout le monde ».*

*Le jeu se situe dans les actions de soutien aux valeurs démocratiques, sans se prononcer en faveur d'un système ou d'un autre ; aux animateurs à engager le débat sur les différents systèmes existants, leurs avantages et leurs inconvénients.*

*Nous avons misé sur la dynamique du groupe et n'avons voulu définir aucune règle de prise de parole, de règlement de conflits ou de prise de décision. Les auto-évaluations, par le groupe lui-même, sont sensées réguler le fonctionnement du groupe, mais il apparaît que dans certains cas particuliers, un système d'exclusion de celui qui pense différemment se met en place ; il revient à l'animateur d'analyser a posteriori les conditions qui amènent cet état de fait, conditions qui sont bien des fois réunies dans la « vraie » vie politique, notamment lorsque les appartenances communautaires (appartenance à un parti, à une religion, à une région, à une nation...) enferment chaque individu du groupe dans une obligation d'adhérer à la « vérité » de ce groupe, mais qui est en réalité le reflet d'une pensée totalitaire.*

*Les objectifs poursuivis sont déclinés en objectifs opérationnels tout au long de la description du jeu. Nous les synthétisons ici pour mémoire :*

- *favoriser la citoyenneté dans le sens de la responsabilité, de l'inclusion dans son environnement politique et associatif et de la participation, du développement de la critique des conditionnements et de la solidarité ;*
- *soutenir les démocrates dans leur argumentaire face à la montée de l'extrême droite et de ses mécanismes d'exclusion et de négation de l'autre ;*
- *dans le même temps, donner des arguments aux démocrates pour renforcer le système démocratique ;*
- *susciter le souhait de s'impliquer dans les projets politiques locaux, provinciaux ou autres ;*
- *créer des groupes locaux susceptibles de s'organiser pour obtenir de l'information sur des sujets d'actualités ou qui touchent au quotidien et éventuellement s'organiser politiquement.*

## OBJECTIFS DU JEU ET OUTILS POUR LES ATTEINDRE

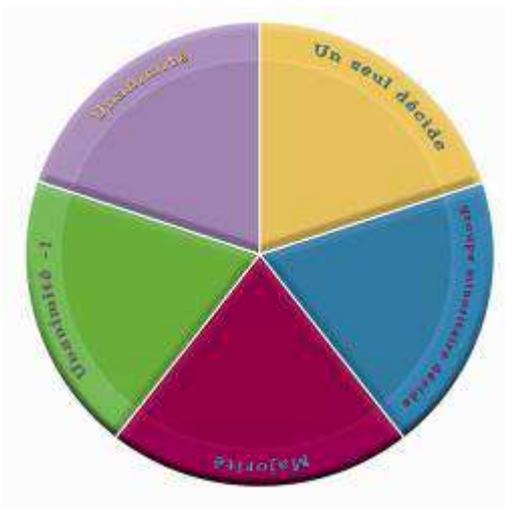
### LA PRISE DE DÉCISION EN GROUPE

Les joueurs sont obligés de prendre ensemble quinze décisions. Pour les aider à comprendre leur façon de décider, ils utiliseront la roue de décision.

Chaque carte « situation » doit être déposée sur la roue représentée sur le plateau de jeu, dans la case qui correspond à la manière dont ils ont résolu la situation.

#### Objectifs

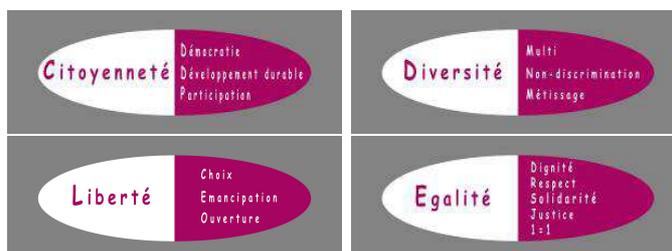
- prise de conscience de l'utilisation d'un des cinq modes de prise de décision : unanimité, unanimité – une voix, majorité (moitié + une voix), un groupe minoritaire décide, un seul décide ;
- prise de conscience de la possibilité d'une modification de la prise de décision en cours de jeu.



### QUATRE VALEURS DÉMOCRATIQUES À UTILISER

Le règlement impose aux joueurs de respecter quatre valeurs démocratiques inscrites sur le plateau de jeu (aux différents pôles) :

- l'égalité,
- la diversité,
- la liberté,
- la citoyenneté.



Les joueurs sont amenés à trouver une définition de ces valeurs communes au groupe et à les classer selon l'importance qu'ils leur donnent.

#### Objectifs

- utilisation dans la réflexion et définition de quatre atouts démocratiques : liberté, diversité, citoyenneté, égalité ;
- prise de conscience de la complémentarité des quatre atouts.

### CRÉATION D'UN ENVIRONNEMENT VILLAGEOIS RESPECTUEUX DU DÉVELOPPEMENT DURABLE ; INTRODUCTION AUX QUESTIONS DE SOLIDARITÉ

La notion de développement durable occupe aujourd'hui largement les colonnes de nos journaux et les petits écrans. Chacun est à même de se rendre compte que la croissance économique actuelle se fait au détriment de l'avenir même de la planète. Des idées de décroissance commencent à émerger à côté de la prise de conscience que chaque geste, en tout cas dans les pays développés, a une incidence sur l'état de santé de la terre.

Par Village en jeu, les joueurs comprendront que même les décisions politiques les plus banales doivent être réfléchies dans le long terme pour éviter un impact négatif pour leurs voisins ou leurs enfants. Car le développement durable ne concerne pas seulement l'environnement.

Pratiquement, en fin de jeu, les joueurs devront évaluer l'impact de leurs décisions sur leur environnement.



### Objectifs

- résolution de situations de politique communale → confrontation d'idées → prise de décisions ;
- intégration du développement durable à la réflexion ;
- prise de conscience de l'obligation de mécanismes de solidarité.

## UNE RENCONTRE POSITIVE AVEC LES REPRÉSENTANTS ÉLUS SUR LES QUESTIONS DE DÉVELOPPEMENT

---

Trop souvent, une rencontre avec un mandataire public se termine par une impression de défaite et d'impuissance. Il est vrai que toute discussion nous amène invariablement vers des détails techniques qui semblent tout à fait inaccessibles.

Ce que propose ce jeu, c'est d'aborder une série de questions de politique locale sur le principe des objectifs ou d'une orientation politique globale. Partant de rien, les joueurs sont amenés à construire un village sans se préoccuper des conditions budgétaires : ils ont donc tout loisir de définir leur propre politique et les principes qui vont guider leurs décisions.

Cette façon d'aborder la politique force le groupe à se pencher sur le fond des problèmes, sur les principes directeurs du monde dans lequel nous souhaiterions vivre. Nous nous retrouvons donc au cœur de débats idéologiques.

Après ce jeu, il sera plus facile aux joueurs d'organiser une rencontre avec un ou des mandataires, les participants seront également plus à même de discuter avec un politicien au coin de la rue.

### Objectifs

- Apport aux participants : mieux comprendre les enjeux et les difficultés liés aux décisions permet une rencontre davantage liée au réel et des discussions de fond sur les solutions proposées
- Apport aux élus : les concours créent l'occasion d'un débat avec des citoyens. Il s'agira pour eux :
  - de prendre le pouls de la population et de recueillir des idées neuves et pragmatiques ;
  - de cerner le manque d'informations de la population par rapport aux situations abordées.

- Apport durable : un relevé systématique des solutions privilégiées aura deux conséquences :
  - une vision des solutions préconisées par un public, dans une perspective d'enrichissement de la politique ;
  - une vision des carences au niveau de l'information du public par rapport à certaines situations ou solutions.

## DESCRIPTION DU JEU

---

Ce jeu est un jeu de coopération, destiné aux associations, institutions et groupes d'au moins quinze personnes.

### **Buts du jeu**

- Construire un village idéal ;
- Faire prendre des décisions politiques.

### **Les étapes du jeu**

- Découverte de la boîte de jeu,
- Comment construire le plateau de jeu ?
- Comment construire les maisons ?
- Comment commencer ? Quelles sont les règles ?
- Le déroulement du jeu,
- Les évaluations,
- L'analyse de situation.

## DECOUVERTE DE LA BOITE DE JEU

---

La boîte de jeu contient :

- le décor :
  - 12 x 5 feuilles décors numérotées de 1 à 12,
  - 12 cartons forts,
  - 1 tube de colle forte.
- des bâtiments :
  - 7 grandes maisons,
  - 15 maisons moyennes,
  - 18 bâtiments polyvalents de type épicerie (4), ferme (4), école (4), hall polyvalent (4), lieu de culte (2).
- des cartes :
  - 15 cartes « état civil » qui définissent l'âge, l'état civil et la situation familiale des joueurs ; les joueurs peuvent y inscrire leur métier ;
  - 15 cartes « situation », questions que les participants auront à résoudre.
- un règlement au dos duquel se trouvent les instructions de montage des maisons.

## COMMENT CONSTRUIRE LE PLATEAU DE JEU ?

Vous devez disposer d'une table d'au moins 2 mètres x 2 mètres et de quinze chaises. Vous pouvez également placer le jeu au sol, les joueurs s'asseyant autour du plateau.

La boîte de jeu contient :

- 12 x 5 feuilles décors numérotées de 1 à 12, qui représentent une vallée entourée d'une montagne, d'un plan d'eau et d'une carrière en activité ;
- 12 cartons forts, supports des feuilles décors ;
- 1 tube de colle forte.

Un jeu de feuilles décors peut être collé sur les cartons ou ajusté sans colle (au choix). Les feuilles sont assemblées comme illustrés ci-contre ; les bords colorés doivent être assemblés ensemble et former un côté du plateau de jeu.



Les 12 plaques du plateau (formées d'une feuille décor et d'un carton) peuvent être rangées telles quelles dans la boîte si le jeu doit être interrompu.

Vous disposez de 5 jeux de feuilles décors de manière à pouvoir recommencer le jeu cinq fois ou réutiliser un nouveau décor si vous voulez par exemple changer le tracé des routes.



### Astuce

Si vous voulez utiliser le jeu plus de cinq fois, recouvrez le plateau de jeu d'une feuille plastique sur laquelle les routes pourront être tracées au marqueur sans dommage pour le jeu...

## COMMENT COMMENCER ?

---

**Chaque joueur tire une carte « Etat civil », après que le tas a été battu.**

- L'état civil détermine
  - l'âge du joueur ;
  - son état civil
  - le nombre d'enfants.
- Chaque joueur garde son sexe.
- Chaque joueur détermine l'âge de ses enfants.

**Sur cette carte, il inscrit son métier.**

- Le métier est choisi librement, sans nécessairement faire référence au métier actuel du joueur.



### Astuce

Si vous voulez réutiliser le jeu par la suite, évitez d'inscrire votre métier sur la carte situation ou inscrivez-le au crayon. Mieux encore : collez deux morceaux de papier collant l'un sur l'autre dans le rectangle blanc, le deuxième morceau sur lequel sera inscrit le métier pourra s'enlever facilement !

**Les joueurs placent ensuite les maisons sur le plateau de jeu.**

### 1<sup>ère</sup> étape

La boîte de jeu comprend :

- 7 grandes maisons
- 15 maisons moyennes.

Les joueurs se partagent les maisons. C'est à ce moment que les discussions commencent.

### 2<sup>ème</sup> étape

Quatre bâtiments doivent obligatoirement être placés sur le plateau de jeu :

- une épicerie
- un café
- une ferme
- une école.

### 3<sup>ème</sup> étape

D'autres bâtiments peuvent être placés sur le plateau de jeu (ce n'est pas obligatoire). Les joueurs en décident.

### Astuce

Pour un montage plus rapide des maisons, versez la colle dans un petit pot et étalez-la au pinceau.





Chaque joueur pêche une carte de situation familiale qui détermine son âge, son état civil, avec qui il vit et choisit un métier qu'il inscrit sur cette carte. Le jeu se joue sur table, sur un plateau de 2m sur 2m représentant un décor naturel clôturé par une montagne, un plan d'eau, une carrière en activité.

### **1ère action**

Les joueurs disposent de vingt-deux maisons (sept cossues et quinze moyennes) et de bâtiments neutres obligatoires (école, café, ferme, épicerie) à placer sur le plateau. Chaque joueur n'ayant droit qu'à une maison.

### **2ème action**

Les joueurs placent d'autres bâtiments non obligatoires s'ils le souhaitent. Ils peuvent dessiner le réseau routier, de distribution d'électricité, d'eau, etc. De nouveaux bâtiments et de nouvelles routes peuvent être placées à tout moment.

### **3ème action**

Chaque joueur pêche une carte décrivant la situation et la lit pour tous. Lorsque la situation est résolue, le joueur place la carte dans le cercle de décision sur le plateau de jeu selon la manière dont la décision a été prise. Il peut s'il le souhaite débattre de son choix avec les autres joueurs. Le jeu est terminé lorsque chaque joueur a pêché une carte et qu'au moins dix situations sont résolues.

### **Conclusion**

Les joueurs classent de 1 à 4 les atouts démocratiques (inscrits sur le plateau) selon l'importance qu'ils leur ont donnée. Les joueurs analysent les conséquences de leurs décisions sur l'avenir de leur village et sur l'avenir du reste du monde (développement durable).

## LE DEROULEMENT DU JEU

---

Après avoir installé le jeu, pioché les cartes « état civil » et choisi leurs métiers, placé les maisons et les autres bâtiments, les participants peuvent entrer dans le jeu.

### Le réseau routier

Les joueurs tracent d'abord le réseau routier à l'aide d'un marqueur noir.



#### Astuce

Si vous voulez utiliser le jeu plus de cinq fois, recouvrez le plateau de jeu d'une feuille plastique sur laquelle les routes pourront être tracées au marqueur sans dommage pour le jeu...

Quand le réseau routier est jugé satisfaisant, la première carte situation est tirée. Les cartes situations sont numérotées et doivent être résolues dans l'ordre croissant.

Soit les joueurs se mettent d'accord sur le joueur qui pioche le premier, soit, s'il n'y a pas d'accord, le plus jeune selon les cartes « état civil » commence.

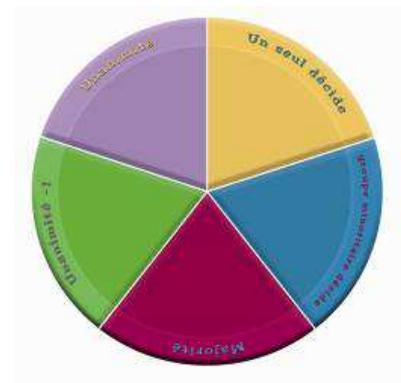
### Les cartes situations, 1<sup>er</sup> tour

Le joueur qui a pioché lit la carte à haute voix. Les joueurs résolvent la situation en utilisant les atouts (inscrits notamment sur le plateau de jeu). La solution doit être visible sur le plateau de jeu.

### La roue des décisions

Après avoir pris la décision, les joueurs doivent constater la manière dont ils ont pris la décision. Était-ce à l'unanimité ? Un joueur a-t-il décidé seul ? etc.

Le joueur qui avait pioché place la carte sur la roue des décisions qui se trouve dans le coin supérieur droit du plateau de jeu.



### Les cartes situations, tours suivants

La première situation résolue, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le second joueur pioche une carte situation, la solution est trouvée par le groupe, la carte est placée dans le cercle de décision et ainsi de suite.

Cette phase de jeu est finie lorsque les quinze situations sont résolues.

## FIN DU JEU

Le jeu n'est réellement terminé que lorsque les joueurs ont évalué :

- la manière dont ils ont pris leurs décisions : les joueurs comptent le nombre de décisions prises et les reportent sur la grille d'analyse :
  - à l'unanimité
  - à l'unanimité moins une voix
  - à la majorité
  - par une minorité
  - par un seul joueur

**A** Prise de décision (gestion)

Indiquez la manière dont la décision a été prise.  
Cochez les cases.

Unanimité	<input type="checkbox"/>															
Unanimité-1	<input type="checkbox"/>															
Majorité	<input type="checkbox"/>															
Groupe minoritaire décide	<input type="checkbox"/>															
1 seul décide	<input type="checkbox"/>															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	situations

Grille disponible sur [www.villagecitoyen.be](http://www.villagecitoyen.be) (puces)

- l'impact de leurs décisions sur leur environnement : l'impact peut être positif, négatif ou neutre ; l'impact peut différer selon l'endroit (dans le village ou en-dehors du village) et le temps (aujourd'hui ou dans l'avenir)

	aujourd'hui	demain
ici	<input type="checkbox"/> effet négatif <input type="checkbox"/> effet neutre <input type="checkbox"/> effet positif	<input type="checkbox"/> effet négatif <input type="checkbox"/> effet neutre <input type="checkbox"/> effet positif
là-bas	<input type="checkbox"/> effet négatif <input type="checkbox"/> effet neutre <input type="checkbox"/> effet positif	<input type="checkbox"/> effet négatif <input type="checkbox"/> effet neutre <input type="checkbox"/> effet positif

Grille disponible sur [www.villagecitoyen.be](http://www.villagecitoyen.be) (puces)

- l'utilisation des atouts démocratiques : au nombre de quatre, ils seront classés en fin de jeu selon leur degré d'utilisation.

Egalité	1		Citoyenneté
	2		
Diversité	3		Liberté
	4		

Grille disponible sur [www.villagecitoyen.be](http://www.villagecitoyen.be) (puces)

## L'ANALYSE DES RESULTATS

---

L'animateur tentera de noter

- Les solutions des différentes situations retenues par le groupe.
- Les manques d'informations par rapport aux situations rencontrées.

### QUEL VILLAGE ?

---

L'animateur s'intéressera à la construction du village. Il prendra note et se fera expliquer :

- l'historique du placement des maisons : pourquoi cette disposition plutôt qu'une autre, etc.
- le réseau routier : qu'est-ce qui a conduit à ce choix ? De quoi les joueurs ont-ils tenu compte ?
- de la visibilité de la résolution des situations.

La dynamique de l'explication dépendra du groupe et non de l'animateur. On sera attentif à l'expression de tous sachant que le groupe aura un (ou deux) porte-parole « naturel » (donner la parole aux autres joueurs s'ils ont l'air de vouloir intervenir).

L'animateur peut faire des comparaisons avec la situation actuelle : les joueurs se sont-ils lâchés ou ont-ils reproduit leur réalité villageoise tout en l'améliorant ?

#### Exemples de jeux déjà réalisés :

- Village centré autour d'une place piétonne (maisons disposées autour de la place arborée, plaine de jeux avec ring extérieur).
- Village constitué de deux quartiers : un riche autour de l'eau, un pauvre près de la montagne, les infrastructures routières partant du quartier des riches et étant construites seulement par la suite vers le quartier pauvre ; maisons groupées comme dans un cadre urbain ; avantage : beaucoup d'espaces collectifs.
- Village constitué de différents quartiers centrés autour de petites places.

### CRÉATION D'UN ENVIRONNEMENT RESPECTUEUX DU DÉVELOPPEMENT DURABLE ; INTRODUCTION AUX QUESTIONS DE SOLIDARITÉ

---

Le jeu impose la prise de décision dans quinze situations de politique communale qui touchent à tous les domaines. La mise en débat de ces situations dans un cadre strict avec obligation de prise de décision permet une confrontation des idées. Chaque situation se réfère à une thématique en rapport avec la vie en société :

- |                                       |                                     |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Environnement                      | 9. Personnes âgées                  |
| 2. Energie                            | 10. Accueil de gens du voyage       |
| 3. Enseignement                       | 11. Priorité de politique communale |
| 4. Sécurité                           | 12. Associatif                      |
| 5. Folklore                           | 13. Réfugiés politiques             |
| 6. Agriculture                        | 14. Sport                           |
| 7. Tourisme                           | 15. Priorité de politique communale |
| 8. (Joker) – réaménagement du village |                                     |

La prise de conscience des mécanismes de solidarité est un des paris liés à la partie jeu de rôle du jeu : chaque participant reçoit une carte d'état civil qui ne correspond pas à sa réalité quotidienne. Il y a donc mise en situation dans une catégorie spécifique de la société, certaines catégories étant touchées par des situations évoquées (parents, personnes âgées, etc.).

Par ailleurs, l'un des critères d'évaluation est le développement durable : le jeu permet aux participants de cerner de manière très pratique la notion de développement durable.



Lors de l'analyse du jeu, l'animateur donnera l'occasion au groupe de présenter le village créé et la manière dont les situations ont été résolues. Il s'intéressera particulièrement :

- Aux mécanismes de solidarité internes au village ;
- Aux mécanismes de solidarité envers les personnes externes au village (gens du voyage, réfugiés, éventuellement accueil à l'école d'enfants extérieurs...) ;
- A l'analyse qu'a fait le groupe de l'impact de ses décisions sur l'environnement extérieur au village en le reliant à la réalité actuelle (en matière de décharges ou d'incinérateurs de déchets, d'exportation de déchets dangereux vers des pays tiers, d'exploitation et de préservation des ressources naturelles, etc.).

## L'UTILISATION D'ATOUTS DÉMOCRATIQUES DANS LA PRISE DE DÉCISION

Le règlement du jeu prévoit l'utilisation dans la réflexion de quatre atouts fondateurs de la démocratie : la liberté, l'égalité, la diversité, la citoyenneté. Cette obligation implique la mise au point d'une définition commune aux joueurs.

En fin de jeu, les participants sont invités à classer ces atouts (de 1 à 4) selon leur degré d'utilisation.

Cette contrainte vise à soutenir les démocrates du groupe et a donc un objectif pédagogique. C'est pourquoi, nous avons indiqué sur le plateau de jeu quelques synonymes de ces atouts.

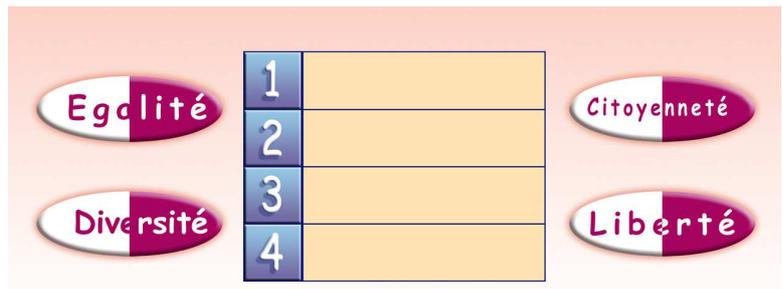


Lors de l'analyse, l'animateur veillera à :

- Faire prendre conscience au groupe de la nécessaire complémentarité de ces atouts dans la construction démocratique : la liberté seule entraîne l'inégalité ; l'égalité seule diminue nécessairement la liberté ; la liberté n'entraîne pas automatiquement la diversité ; la citoyenneté n'est pas égale à la somme des intérêts particuliers qu'entraînerait la liberté seule, etc. ;
- Faire prendre conscience qu'aucun de ces atouts n'est au programme de l'extrême droite ;
- Faire prendre conscience que tout décideur politique jongle avec ces quatre atouts.

### Comment le groupe a-t-il classé les atouts démocratiques ?

L'animateur veillera tout particulièrement à cerner la définition des atouts par le groupe. (Posez directement la question : qu'est-ce que vous entendez par « Liberté », etc. ?)



Le diagramme présente un tableau à quatre lignes et deux colonnes. À gauche du tableau, les termes 'Egalité', 'Diversité', 'Citoyenneté' et 'Liberté' sont inscrits dans des ovales blancs à moitié remplis de violet. À droite, les mêmes termes sont inscrits dans des ovales violets à moitié remplis de blanc. Le tableau central a des numéros 1, 2, 3 et 4 dans des cases bleues de la première colonne, et des cases jaunes vides dans la seconde colonne.

1	
2	
3	
4	

Le classement des atouts n'est pas à priori un élément d'analyse de la dynamique du groupe. Elle traduirait plutôt la priorité du groupe face à une politique collective globale (dans la réalité).

### Sur quoi le groupe met-il l'accent dans la vie en général ?

L'animateur, lors de l'analyse, essaiera de voir s'il y a un lien direct entre l'atout classé en 1 et le mode de prise de décision (**méthode : mettre les deux tableaux en parallèle devant le public**)

Citoyenneté, diversité => unanimité

Liberté, égalité => majorité, vote

A voir aussi si les règles ne sont pas modifiées dans le cas particulier d'un leadership « violent » (personne soutenue ou non par quelques personnes passives) ou d'un petit groupe qui impose par des arguments « raisonnables » s'appuyant sur des valeurs partagées ou par manipulation un type de prise de décision (parce qu'il serait par exemple le plus démocratique).

### Quel(s) atout(s) le groupe trouve-t-il absolument nécessaire(s) ? Quelles sont les conséquences si un seul atout est privilégié ?

L'animateur, s'il en a l'occasion (s'il sent le groupe réceptif), essaiera de faire émerger les atouts nécessaires pour une démocratie :

- **liberté** seule entraîne inégalité, autarcie, projets individuels juxtaposés (parfois laisse peu de place à la diversité si société homogène), à l'extrême, pas de place pour la citoyenneté, mais la liberté peut également être synonyme de diversité, si elle signifie tolérance / ouverture d'esprit ;
- **égalité** seule entraîne un nivellement, une homogénéisation de la société jusqu'à l'extrême (société soviétique théorique) ; différence entre égalité et égalité des chances ; diminue la liberté, voire la diversité ;
- **citoyenneté** seule oblige chacun à s'intégrer et à adhérer au système (unanimité forcée), la liberté peut-être bafouée, mais surtout la diversité (exclusion de celui qui

s'oppose, qui veut vivre de manière autarcique, différente, etc.), même si elle entraîne théoriquement une diversité (ouverture aux différents) ;

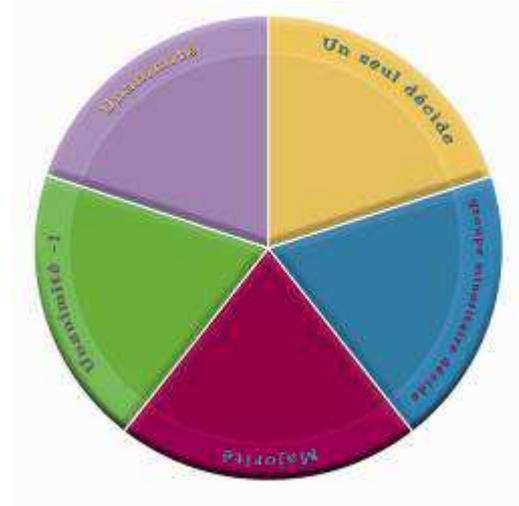
- **diversité** : village utopique qui gomme éventuellement les conséquences des disparités sociales : conséquences au niveau budgétaires (solidarité nécessaire) ou si la solidarité n'est pas mise en place, conséquences au niveau de la délinquance, par exemple (volonté d'égalité sociale de ceux qui ne sont pas égaux).

A ce stade, l'animateur peut situer le jeu dans une perspective de **lutte contre l'extrême droite**. Montrer qu'aucun des atouts cités (reconnus en fin de jeu comme utiles ou nécessaires par le groupe) n'est au programme des groupements d'extrême droite.

## PRISE DE CONSCIENCE DES MODES DE DÉCISION EN GROUPE

Le jeu et le dispositif d'auto-évaluation obligent les joueurs à prendre au moins quinze décisions en groupe selon le mode que le groupe décide :

- un seul décide (coup de force, délégation)
- un groupe minoritaire décide,
- un groupe majoritaire décide,
- tous les participants sont d'accord sauf un,
- tous les participants sont d'accord (unanimité).



Le mode de prise de décision n'est pas fixe, il peut évoluer en cours de jeu : selon la difficulté des situations à résoudre ou les rectifications faites par le groupe.

Les joueurs, du fait de l'auto-évaluation, ont le loisir de remettre en cause à tout moment le mode de décision du groupe.

La pioche étant tournante, chacun a la parole à un moment donné. Il n'y a pas de maître de jeu, sauf si le groupe décide d'en désigner un à l'intérieur du jeu.

Le dispositif du jeu, de par la liberté du choix du mode de prise de décision et la difficulté variable des situations à résoudre, entraîne automatiquement des variations dans la prise de décision. Il s'agira pour l'animateur de placer les modes de prise de décision en graphique et d'analyser avec le groupe sa dynamique de prise de décision :

- Comment se prennent les décisions sur des situations positives, faciles ou inintéressantes ?
- Comment se prennent les décisions sur des situations difficiles ou conflictuelles ?
- Quels sont les types de décisions prises à l'unanimité ?
- Quels sont les types de décisions qui ont requis un vote ?

Y a-t-il changement du mode de prise de décision après une situation difficile ou conflictuelle (bonheur d'être enfin d'accord, lassitude) ?

## **Faire émerger la prise de décision majoritaire du groupe**

Si c'est toujours la même prise de décision :

- le groupe a-t-il décidé préalablement la manière dont les décisions seront prises ?
- dans l'affirmative, le déroulement du jeu s'est-il passé sans conflit ?

Si certaines prises de décisions sont différentes, demander pourquoi :

- situations positives, négatives ou conflictuelles,
- désintérêt d'une partie du groupe,
- lassitude par rapport au nombre de décisions à prendre,
- leadership

Faire le rapport entre le mode de prise de décision et la démocratie représentative/participative (si l'ambiance du groupe le permet). Dans la démocratie représentative : un certain nombre de citoyens peut déléguer la prise de décision à une ou plusieurs personnes. Nécessité alors d'un contrôle démocratique : système de mandat (certaines décisions), de contrôle du mandat (demande une certaine transparence, de l'information).

## **Des modes de décision peuvent être développés lors du débriefing :**

Unanimité ou consensus :

- Collège échevinal
- Députation provinciale (permanente)
- Conseil des ministres

1. L'unanimité s'obtient-elle parce que tout le monde a la même vue des choses ?

⇒ Société hyper-homogène qui peut devenir trop intégratrice.

2. L'unanimité s'obtient-elle par tractation ?

⇒ Echange, équilibre entre avantages et inconvénients.

Majorité vote :

- Conseil communal
- Assemblées parlementaires.

A partir du moment où la majorité adopte une règle, tous sont tenus de la respecter.

Un seul décide :

Despotisme : pas de contrôle, la personne qui prend la décision le fait sur base de la force (dictature), de la persuasion (leadership), de la manipulation.

Au final, analyser si la décision du groupe de choisir un mode de prise de décision en début de jeu conforte le groupe ou au contraire le déstabilise (et si cela dépend du type de choix : vote, consensus, délégation).

## AUTRES SUJETS TRAITÉS PAR RAPPORT À LA PRISE DE DÉCISION

---

L'animateur veillera à mettre à jour :

- Le temps de prise de décision ;
- Une réflexion sur la difficulté de prendre une décision politique, sachant que dans ces situations-ci, la donnée budgétaire n'intervient que si le groupe en décide ;
- La dynamique démocratique du groupe, tout en veillant à ne pas hypothéquer son fonctionnement futur ;
- Les différents modes de prise de décision dans notre société démocratique : démocratie représentative, délégation, participation, etc., en donnant, si nécessaire, des informations sur la démocratie représentative et ses mécanismes participatifs (élection, contrôle, etc.) ;
- Les avantages et inconvénients des différents modes de prise de décision.

## UNE RENCONTRE AVEC DES MANDATAIRES

---

Après le jeu et la séance d'analyse, le groupe pourrait décider de rencontrer un ou plusieurs mandataires publics de manière à discuter avec eux des points qui auront paru centraux dans le jeu, mais aussi de la démocratie représentative et de son fonctionnement. En effet, ce jeu montre que pour que la démocratie fonctionne réellement, il faut d'autres conditions que l'unique élection.

La première condition nous semble être une information complète ; la deuxième passe par le contrôle qui ne peut s'imaginer qu'accompagné d'une explication de la politique menée.

## UN SITE INTERNET

---

Vous pouvez trouver d'autres renseignements sur le site internet [www.villagecitoyen.be](http://www.villagecitoyen.be). Nous y avons organisé un forum traitant de thèmes proches de la citoyenneté mais aussi une foire aux questions qui permet l'échange entre participants. Votre contribution y sera la bienvenue. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques et de vos enthousiasmes, y compris pour d'autres outils.

## LES RÉPONSES DU GROUPE AUX SITUATIONS, QUELQUES ADRESSES UTILES

---

### 1. Environnement – traitement des déchets

- <http://www.fnh.org/naturoscope/dechets.htm> ; <http://www.planete-nature.org>  
(documentation)

- <http://www.dechets79.org>

Environnement – recyclage et valorisation des déchets ménagers (rapport du Sénat français)

- <http://www.senat.fr> (rapports)

Traitement biologique des déchets

- <http://www.techniques-ingenieur.fr> (notamment dans les documents, environnement, déchets, traitement biologique des déchets)
  - <http://www.techniques-ingenieur.fr>
  - <http://www.bio-nrj.fr>
  - <http://www.compostage.info>
2. Energie – énergies renouvelables
    - <http://europa.eu.int> (législation européenne)
    - <http://www.icedd.be/atlasenergie/> (pour une compréhension des différentes énergies)
    - <http://fr.wikipedia.org> (encyclopédie libre d'accès, pour une définition des nouvelles énergies)
    - <http://energie.wallonie.be>
    - <http://www.esq.qc.ca> (site québécois dédié à l'énergie solaire)
  3. Enseignement – normes en matière d'enseignement (nombre d'élèves, obligation scolaire)
    - <http://www.enseignement.be>
  4. Sécurité – fonctionnement de la justice, peines alternatives
    - <http://www.espace-citoyen.be> (doc en stock ; la justice et les jeunes)
    - <http://www.guidesocial.be> (enfance – jeunesse)
    - <http://www.joconda-aigs.be> (joconda / valise pédagogique / ressources : sur les services d'aide)
    - <http://www.cfwb.be> (services publics / enfance – jeunesse)
    - <http://www.educaloi.qc.ca> (pour une documentation sur l'organisation québécoise)
    - <http://www.prison.eu.org> (site de l'organisation Ban Public)
  5. Folklore – gestion de projet et du budget de l'asbl
    - <http://www.stics.be> (comment construire et gérer un projet)
  6. Agriculture – plans d'aménagement
    - <http://www.wallonie.be> (foire aux questions, etc.)
    - <http://www.uvcw.be>
  7. Tourisme – demande de passeport
    - <http://www.diplomatie.be>
    - <http://www.belgium.be>
  8. (Joker) – réaménagement du village
  9. Personnes âgées
    - <http://www.wallonie.be>
    - <http://www.accordages-intergeneration.com> (site français)
    - <http://www.labiso.be>
  10. Accueil de gens du voyage – organisation de l'accueil, culture des gens du voyage
    - <http://mrw.wallonie.be> (quelques informations sur la législation et la politique d'accueil)
    - <http://www.cmgv.be> (centre de médiation des gens du voyage de Wallonie)

- <http://www.senat.fr/someurope.html> (comparaison des législations européennes ; cliquez Europe / étude de législation comparée / collectivités territoriales)

#### 11. Priorité de politique communale

- <http://www.crisp.be>
- <http://www.uvcw.be>

#### 12. Associatif

- <http://www.stics.be>
- <http://www.econosoc.be> (services / législation)
- <http://www.dons-legs.be>
- <http://www.just.fgov.be> (législation asbl)

#### 13. Réfugiés politiques – législation en matière d'accueil

##### Organisations étatiques

- <http://www.fedasil.be> (parastatal fédéral, gère une partie des centres de réfugiés)
- <http://dofi.fgov.be> (office des étrangers)
- <http://belgium.be/cgra> (commissariat général aux réfugiés et aux apatrides)
- <http://www.vbvcpr.fgov.be> (commission permanente de recours des réfugiés)
- <http://raad.vst-consetat.be> (Conseil d'Etat)

##### Association de défense des droits

- <http://www.adde.be>
- <http://www.liguedh.be>

#### 14. Sport

- <http://www.kbs-frb.be> (quelques publications téléchargeables)
- <http://www.cfwb.be> (services publics / sport) ou <http://www2.adepts.cfwb.be>

#### 15. Priorité de politique communale

- <http://www.crisp.be>
- <http://www.uvcw.be>

## **QUELQUES SITES DE LUTTE CONTRE L'EXTREME DROITE**

---

#### Sites généralistes et d'analyse (voir également leurs liens vers d'autres sites)

- <http://www.extremedroite.be>
- <http://www.territoires-memoire.be>
- <http://www.diversite.be>

#### Mouvements contre le racisme et la xénophobie

- <http://extremedroite.skynetblogs.be>
- <http://www.namurantifasciste.be> (front antifasciste – Namur)
- <http://www.mrax.be>
- <http://www.1000visages.be> (FGTB)

## BIBLIOGRAPHIE ETABLIE PAR LA BIBLIOTHEQUE PUBLIQUE D'ARLON

---

### Pour les enfants :

- Costermans, Dominique. Le développement durable expliqué aux enfants. Luc Pire, 2004, 160 p.
- Dutheil, Florence ; Fellner, Henri. Le petit livre pour dire non à l'intolérance et au racisme. Astrapi, 1998, 29 p.
- Labbé, Brigitte ; Puech, Michel. Pour de vrai et pour de faux. Milan, 2000 ; 39 p.
- Labbé, Brigitte, Puech, Michel. Les chefs et les autres. Milan, 2001, 39 p.
- Langlois, Denis. La politique expliquée aux enfants. Les lettres libres. 1984, 119 p.
- Réseaux idées. Tu n'manques pas d'air. Luc Pire, 2002, 63 p.

### Pour tous :

- Arcq, Etienne. L'institution communale. Fondation Roi Baudouin, 1988, 74 p.
- Barbe, Pierre ; Delobbe, Georges ; Pellaton, Michel. La citoyenneté. P.E.M.F., 2001, 47 p.
- Blaise, Pierre ; Desmarests, Alain ; Jeunejean, Thérèse. Comprendre la Belgique. De Boeck Multimédia, 1993, 32 p.
- Da Costa Gonçalves, Michel. Habiter en ville. Autrement, 2004, 58 p.
- Dumont, Cécile. Aménager les espaces publics : des exemples d'opérations pilotes à l'initiative de la Direction Générale des Pouvoirs Locaux. Ministère de la région wallonne, 1995, 36 p.
- Environnement urbain : réflexions, informations, médias. Médiathèque de la C.F., 1999, 126 p.
- Malherbe, Alain. Habiter la ville. Labor, 2001, 240 p.
- Harou, Raphaëlle ; Fontaine, Pierre ; Rosinski, Zofia. La participation des citoyens à la vie communale : enjeux et pratiques. Ministère de la Région wallonne, 2003, 173 p.
- Hermet, Guy. La démocratie. Flammarion, 1997, 127 p.
- Jankéliowitch, Anne. Y a-t-il un autre monde possible ? La Martinière, 2004, 110 p.
- Charpentreau, Jacques. La ville en poésie. Gallimard, 1979, 152 p.
- Parker, Steve. Energies nouvelles. Gamma, 2004, 32 p.
- Parker, Steve. Déchets et recyclage. Gamma, 2004, 32 p.
- Si le monde était un village de 100 personnes. Ph. Picquier, 2002, 68 p.
- Zegels, Albert. Des déchets à ménager : le guide des bons conseils pour m'aider à produire moins de déchets. Global environnement, 2001, 65 p.

### Pour aller plus loin :

- De Keersmaecker, Marie-Laurence, Feltesse, Patrick. Aménagement du territoire et inégalités sociales. Ministère de la Région wallonne, 1999, 108 p.
- Dubois, Olivier. Révision des plans de secteur et mécanismes fonciers en Wallonie : objectifs politiques, outils juridiques et mise en œuvre. Ministère de la région wallonne, 2002, 75 p.
- Hubert, Jean-Paul et Toint, Philippe. La mobilité quotidienne des belges. Presses universitaires de Namur, 2002, 352 p.
- Michel, Gérard. Villages wallons : leçons d'urbanisme. Ministère de la C.F., 1984, 135 p.
- Province de Luxembourg : chiffres et réalité. F.U.L., 2001, 79 p.

## **CONTACTS ET RENSEIGNEMENTS UTILES**

---

- **Jeu sur plateau de 4 m<sup>2</sup>** (2m X 2m), composé de 12 feuillets prévus en cinq exemplaires de manière à permettre des brouillons.
- **Public cible** : joueurs adultes ; le jeu peut servir d'outil pédagogique (à partir de 10 ans). 15 joueurs par plateau.
- **Durée du jeu** :
  - **présentation** : 15 minutes
  - **jeu** : de 3 heures à illimité
  - **analyse du jeu** : 2 heures
- **Contenu de la boîte de jeu** :
  - **5 X 12 feuillets formant un plateau de 2 m X 2 m**
  - **15 cartes « état civil »**
  - **15 cartes « situations »**
  - **40 bâtiments dont 21 maisons, 1 épicerie, 1 café, 1 école, 1 ferme, 15 bâtiments autres**
  - **1 tube de colle pour fixer les feuillets sur le carton et pour coller les maisons**
  - **1 règlement (voir page 10)**
- **Contenu de l'outil méthodologique** :
  - **la description du jeu**
  - **l'explication approfondie du règlement**
  - **3 grilles d'analyse – auto évaluation**
  - **des pistes d'analyse sur base des auto-évaluations**
- **Diffusion** :
  - **Paiement des frais de port (attention le jeu pèse +/- 8 kg)**
- **Contacts** :
  - **CAL/Luxembourg (Centre d'Action Laïque du Luxembourg asbl), rue de l'ancienne Gare 2 à 6800 Libramont, tél. 061/22.50.60.**



**CAL/Luxembourg**  
**rue de l'ancienne Gare 2**  
**6800 Libramont**  
**Tél. : 061/22.50.60 – Fax : 061/22.56.48**  
**[courrier@cal-luxembourg.be](mailto:courrier@cal-luxembourg.be)**