

LIVRET PEDAGOGIQUE « LES CITOYENS EN MARCHÉ »



Plate-forme Ile de France du Réseau SENS

ASSOCIATION ETUDIANTE STARTING-BLOCK

L'éducation active « par les jeunes, vers les jeunes »

23 rue des Balkans 75020 Paris

Tel.: 01 53 26 79 28—Fax: 01 53 26 78 07

info@starting-block.org

www.starting-block.org / www.sensibiliser-ensemble.org

(Version juillet 2010)

Sommaire

La Plate-forme Ile de France du Réseau SENS	3
1) Le Réseau SENS et l'éducation à la citoyenneté et à la solidarité :	3
2) « Citoyens en marche » :	4
3) Le livret :	4
Animer avec qui ?	5
o GENEPI	5
PROGRAMME HANDIVALIDES (STARTING-BLOCK)	5
SOLEM..... :	5
HUMA PHARMA	6
GRINSEEC	6
LA CIMADE.....	6
« Citoyens en Marche » : la trame générale.....	7
Rendez-vous au conseil municipal extraordinaire de Soliville.....	7
Concrètement, comment ça se passe ?.....	7
La sortie de jeu	8
Le Minutage :	9
L'équipe d'animation	10
Les stands de Soliville :	10
LE MAIRE	12
La lettre de convocation du conseil municipal	12
LE RÔLE DU MAIRE.....	13
Le Discours du Maire.....	16
La Gazette de Soliville, feuille de route des conseillers	17
Les stands des associations : fiches techniques	18
CONSEILS PRATIQUES POUR LES ANIMATEURS	36
Le Jeu d'évaluation : « La course des citoyens »	38
Informations sur la municipalité	40
Qu'est-ce qu'une municipalité ?	40
Quelles sont les fonctions d'un maire ?	40
Comment sont élus les conseillers municipaux ?	41
Quel est le rôle du conseil municipal ?	42
Annexes : quelques docs utiles !.....	43



La Plate-forme Ile de France du Réseau SENS

1) Le Réseau SENS et l'éducation à la citoyenneté et à la solidarité :

La plate-forme Ile de France du Réseau SENS est un **rassemblement d'associations étudiantes** menant des projets de citoyenneté et de solidarité, en France comme à l'international. La plate-forme est rattachée au **Réseau national SENS** (pour Sensibiliser ENSEMBle), composé de plus de 80 associations de jeunes, qui souhaitent développer ENSEMBLE des actions de sensibilisation à destination des publics scolaires et étudiants.

Le Réseau a pour objectifs :

- **l'éducation à la citoyenneté et à la solidarité** (ECS) par des **méthodes actives**
- l'enrichissement mutuel par **des temps d'échanges et de formations**, aux niveaux local et national
- le soutien du développement d'actions d'ECS par des **dynamiques locales et nationales**.

L'ECS est une démarche éducative, qui a pour objectif une **ouverture sur l'autre et sur le monde qui nous entoure**. Elle vise à **accompagner chacun** dans ses questionnements et son engagement citoyen et solidaire.

Elle s'appuie sur des **méthodes actives et participatives, accessibles à tous**.

Texte de Référence, Starting-Block,
Septembre 2011

STARTING  BLOCK
PROVOCATEURS DE SOLIDARITÉ

L'**association Starting-Block** coordonne le Réseau SENS en assurant le lien entre les différentes plates-formes et associations membres. Elle propose également des temps de réflexions sur l'ECS grâce, notamment, aux **week-ends nationaux de formation et d'échanges**, organisés deux fois par an, et aux formations en région.

2) « Citoyens en marche » :

L'atelier d'immersion «**Citoyens en marche**», auprès des 9-13 ans, constitue l'une des actions phares de la plate-forme Ile de France. D'autres actions d'ECS – jeux de simulation, débats, journées de sensibilisation- sont menées dans les lycées et universités.

« Citoyens en marche » a pour but de permettre à des jeunes
d'appréhender, de façon ludique, certaines problématiques
liées à **la citoyenneté et à la solidarité de proximité**
ainsi que de **rencontrer des étudiants engagés**
au sein d'associations agissant dans ces différents domaines.

Nb : Depuis novembre 2009, la plate-forme Ile de France regroupe les associations menant « Citoyens en Marche » et celles participant à l'atelier d'immersion « Les Villageois de Diambey ». Désormais, solidarité de proximité et solidarité internationale ne sont plus différenciées et se retrouvent dans les valeurs de l'ECS.

3) Le livret :

Ce livret est conçu pour les futurs animateurs de « Citoyens en Marche ». Vous y trouverez la trame générale de l'atelier, les stands possibles, les trucs et astuces pour bien réussir son animation.

Les thématiques sont loin d'être exhaustives et n'attendent que vos idées pour encore étoffer le jeu et aborder de nouveaux sujets.

N'hésitez pas à nous tenir au courant si vous créez de nouveaux stands ou si vous pensez à une évolution possible du jeu. C'est aussi ça, Sensibiliser Ensemble !

Pour joindre le programme SENS : 01 53 26 79 25 et www.sensibiliser-ensemble.org

Claire, coordinatrice du programme SENS : claire@starting-block.org

Marie, chargée des publics jeunes adultes : marie@starting-block.org

Anne, chargée des publics enfants et adolescents : anne@starting-block.org

Animer avec qui ? Les associations membres de la plate forme présentes Sur Citoyens en Marche



➤ Les prisons et la réinsertion :

- **GENEPI** (Groupement Etudiant National d'Enseignement aux Personnes Incarcérées) milite en faveur de la réinsertion des personnes incarcérées :
 - Visites hebdomadaires en détention pour animer des cours de soutien scolaire et des activités socioculturelles
 - Actions d'information et de sensibilisation du public afin de faire tomber les préjugés sur les sortants de prison, évènements à destination du grand public (conférences, ciné-débats, reconstitutions de cellule...), et interventions en collèges et les lycées, grâce notamment au partenariat avec Starting-Block.

➤ Les différentes formes de handicap

PROGRAMME HANDIVALIDES (STARTING-BLOCK) : organisation

d'activités et d'animations de sensibilisation au handicap par des jeunes valides et des jeunes handicapés, avec entre autres :



- les jumelages scolaires au collège
- la Campagne nationale Handivalides au sein des établissements d'enseignement supérieurs
- Les tutorats entre étudiants et lycéens en situation de handicap

➤ Le tabac



SOLEM (SOLidarité Etudiants en Médecine) : regroupe les étudiants de la faculté de médecine de Paris V autour d'actions solidaires :

- projets de solidarité internationale et d'éducation au développement au travers de l'élaboration de microprojets menés dans le monde

- solidarité locale : actions ponctuelles (la Banque Alimentaire, l'hôpital des nourous...) ou sur le plus long terme (cours de langue des signes, les bouchons d'amour, Emmaüs...).

➤ L'alcool et le cannabis



HUMA PHARMA : regroupe les étudiants en pharmacie de l'université Paris 5 pour la promotion de la solidarité internationale et de l'éducation au développement. Elle organise différentes missions :

- K'die : dialogue et l'écoute des sans-abris
- Sensib' : sensibilisation des étudiants aux grandes problématiques de la santé dans le monde.
- Festival Culturel dont les bénéfices sont utilisés pour l'organisation de la mission K'die

➤ Les énergies



GRINSEEC : association écologique de l'Ecole de Commerce INSEEC Paris. Objectif :

- sensibiliser les étudiants aux grandes problématiques environnementales,
 - responsabiliser les étudiants et l'équipe pédagogique, sur leur rôle et les inciter à une démarche autonome de respect de l'environnement dans une logique durable.



➤ Les migrations :

LA CIMADE : «solidarité active avec ceux qui souffrent, qui sont opprimés et exploités »

- assurer la défense des migrants
- accompagnement et accueil de migrants pour leurs démarches administratives

NB : La Cimade a participé à la création d'un stand autour des migrations. Aujourd'hui, ce sont les membres de Starting-Block qui le prennent en charge. La Cimade est encore proche du Réseau SENS mais n'est pas membre de la plate-forme.

« Citoyens en Marche » : la trame générale

Rendez-vous au conseil municipal extraordinaire de Soliville



- **Lieu** : ville de Soliville
- **Thème général, "prétexte" du jeu** :

Suite à la dernière parution de la Gazette de Soliville, qui relate un certain nombre de problèmes auxquels sont confrontés les habitants de la ville, le Maire convoque un **conseil municipal extraordinaire**. Des équipes de conseillers municipaux seront constituées pour rencontrer les acteurs locaux en charge des thématiques jugées importantes par la mairie.

Concrètement, comment ça se passe ?

- **Le scénario** :

4 à 6 équipes de 4 à 8 élèves sont constituées en début d'animation. Chaque groupe d'élèves incarne une équipe de conseillers municipaux. Il s'agit ici d'une mise en situation concrète :

Les élèves **deviennent conseillers municipaux, le temps de l'animation**.

- **Le temps d'accueil : l'arrivée du maire**

Les jeunes **accueillis** à l'entrée de la salle par les animateurs qui leur remettent un badge et un exemplaire de *La Gazette de Soliville*, cf p17, et les envoient s'asseoir en plénière.. Si vous avez une grande salle, organisez un VRAI conseil municipal : tables en U pour permettre une mise en scène un peu plus solennelle. Les différents stands peuvent être disposés autour. Pour le moment, le maire n'est pas dans la salle.

Une fois tout le monde installé, un animateur, jouant le rôle d'adjoint, accueille plus officiellement les conseillers municipaux et leur demande d'accueillir M. ou Mme le Maire, afin de démarrer le conseil municipal.

L'animateur incarnant le Maire de Soliville fait son entrée dans la salle, écharpe tricolore autour du cou. Il ouvre la réunion en se présentant et en revenant sur le rôle du conseil municipal (cf discours du maire, p 16). Il revient sur la Gazette puis envoie en mission les conseillers municipaux.

o Les rencontres avec les experts

En équipe, les jeunes se déplacent dans l'espace / la salle en suivant leur feuille de route.

Chaque équipe visite trois lieux, au maximum, de Soliville. Le passage d'un lieu à l'autre est assuré par l'adjoint et/ou par la Gazette (donnée à chaque équipe au début du jeu), qui sert de feuille de route à chaque équipe. La rotation se fait au bout de 20 minutes.



Les 5 dernières minutes du dernier stand (signalées par le maître du temps) sont consacrées à un échange entre équipe expert sur un projet, en lien avec la thématique du stand, à soumettre au vote du conseil municipal. Ex : exposition sur les migrations, organisation d'un tri des déchets, Attention : le projet doit être réalisable au sein du collège. Ce projet pourra être mis en place au

sein de leur collège d'où l'importance du lien entre imaginaire / réel, et d'une transition bien construite !

Un conseil : refusez gentiment mais fermement les suggestions qui ne seraient pas possibles dans le cadre du collège. Par exemple, la réalisation d'un clip d'arts martiaux pour évoquer la situation des migrants (authentique !).

o Le retour en plénière et le vote des projets

De retour en plénière, chaque équipe propose **au vote du conseil municipal son projet.**

Cela permet à chaque équipe de faire un retour sur le dernier stand vu et surtout, que chacun puisse avoir un aperçu global des stands (les équipes ne font jamais plus de trois stands et donc ne les voient pas tous !). Le choix du projet fait l'objet d'un **vote** à bulletin secret à l'issue duquel les conseillers s'engagent à le mettre en œuvre et choisissent parmi eux deux à trois délégués pour le coordonner.

La sortie de jeu

Pour clore l'animation, les bénévoles se présentent eux-mêmes, leurs études, leur association et les projets de celle-ci en relation avec les thèmes abordés lors de l'animation.

Attention ! En cas de réactions des élèves sur l'imaginaire comme « vous nous avez menti ! », il est important de leur expliquer que le jeu n'est pas faux. La ville de Soliville

n'existe pas mais les thèmes des stands reflètent la réalité. **Il est important d'insister sur la dimension « jeu » auprès des jeunes !**

Le Minutage : Environ 3h (dont 2h de présence des élèves)

Préparation de la salle : 30 mn

- Installer les stands (draps, affiches), les pancartes « mairie » et « Soliville »
- Installer les chaises (autant de rangées que de stands, avec le bon nombre de chaises) + le conseil municipal si la salle est assez grande : les tables disposées en U, une gazette par jeune, posée sur chaque table.
- L'équipe d'animation s'installe, prépare les badges pour les jeunes avec leur prénom uniquement (une couleur par équipe).

▪ Accueil : 15-20 mn

Avant que les enfants n'entrent dans le lieu de l'animation, un ou deux animateurs volontaires devront **expliquer brièvement ce qu'il va se passer** : à partir de l'instant où ils entreront, ils seront des **conseillers municipaux**, réunis en équipe, et doivent rencontrer le maire

L'animateur qui fait l'appel devra faire entrer les enfants **par groupe** en laissant suffisamment de temps à un deuxième animateur de les diriger et leur donner badges.

Les adjoints installent les conseillers municipaux : rangement des sacs et des manteaux, installation autour de la table du conseil municipal par équipe. Un adjoint prépare les élèves et les accueille. Il appelle le maire qui fait une entrée remarquée (il / elle était jusque là caché(e)) .

Note : il est préférable que le Maire se camoufle quand les élèves rentrent, pour pouvoir jouer sur l'effet de surprise... il est donc nécessaire de répartir les rôles bien à l'avance, pour que tout marche sans le Maire !

- **Visite des ateliers : 20 mn par stand (+5-10 min pour le dernier) :** un adjoint ou le maire gère le temps et fait signe aux animateurs de stand lorsqu'il est temps de tourner.

▪ Plénière de fin : 25 min

▪ Rangement et débriefing : 30 min



L'équipe d'animation

Au moins 6 animateurs :

- 1 à 2 « acteurs locaux » par atelier
- si besoin, des « adjoints » accompagnent les groupes d'enfants. Ils portent une écharpe tricolore
- un « Maire » chargé de lancer l'imaginaire et de coordonner le jeu (il veille notamment au respect du temps).

Les stands de Soliville :

▪ Engagement associatif.

Lieu : Maison des associations.

Personnage : Le Personnel de la

Maison des Associations de Soliville.

Sujet : Définitions d'une association, du bénévolat, du volontariat et leur rôle.

Personnage : Bénévoles de Génépi

(ou autre association en lien avec le milieu carcéral)

Sujet : Les conditions de détention et de réinsertion.

▪ Environnement :

Lieu : Décharge Municipale

Personnage : Militant écologiste

Sujet : Le problème des déchets, le recyclage

▪ Les migrations

Lieu : Siège de la Cimade

Personnage : Membre de la

Cimade

Sujet : la situation d'un habitant de Soliville, face à un refus de carte de séjour.

▪ Handicap :

Lieu : Square des Différences

Personnage : Association

Handivalides (ou autre en lien avec le handicap)

Sujet : l'accès à l'école et au collège, et de la vie quotidienne en général, à travers le regard de trois jeunes en situation de handicap.

▪ Tabac, alcool et cannabis :

Lieu : Centre de prévention

Personnage : Infirmiers du centre

Sujet : Les dangers de la consommation du cannabis et de l'alcool

▪ Energies :

Lieu : Siège de l'Ademe (ou autre association)

Personnage : Membre de l'Ademe

Sujet : Les énergies renouvelables, la limite Nord/Sud.

Ne pas oublier : préparer son animation avec l'enseignant / la structure

Comme pour toute animation, il est important de **bien préparer le terrain** en amont et de penser à **l'évaluation** en aval ! Que vous interveniez en milieu scolaire, dans un centre social, un centre de loisirs ou de vacances, un lien avec la personne en charge du groupe est **indispensable**.

A faire AVANT l'animation :

- préparer l'enseignant/l'animateur du centre à l'animation en lui expliquant **les objectifs** du jeu et son déroulé
 - mettre l'enseignant/l'animateur du centre à **contribution** en lui demandant de vous répartir les jeunes par équipe et de vérifier le matériel (tables, chaises, réservation de la salle, ...).
 - lancer **l'imaginaire** avec l'envoi de la lettre de convocation aux conseillers municipaux, qui pourra être lue en classe ou lors d'un atelier la semaine précédente au centre de loisirs / au centre social etc.
-
- A envoyer **AVANT** l'animation
 - **Le livret de l'enseignant** donne des informations sur le groupe inter-associatif, sur les 3 phases de l'intervention ainsi que sur la citoyenneté (en particulier le fonctionnement démocratique d'une municipalité). Il comprend également un exemplaire de la Gazette de Soliville.
 - **La lettre du maire** accompagne le livret de l'enseignant et doit être lue par celui-ci aux enfants quelques jours avant l'animation, pour démarrer "l'aventure".

Le bonus :

- L'enseignant ou le référent du groupe de jeunes, peut réaliser un **jeu des représentations** : Chaque enfant écrit sur le recto d'un post-it 3 mots ou expressions que leur évoque le mot « citoyen ».

APRES l'intervention, c'est également avec le référent que vous pourrez évaluer votre intervention :

- **Débriefing** à chaud sur les réactions des élèves, le déroulement de la séance, le ressenti des animateurs et de votre personne contact
- **formulaire d'évaluation** avec des questions plus détaillées, à remplir « à froid » par l'enseignant et l'équipe d'animation.

LE MAIRE

La lettre de convocation du conseil municipal



**LETTRE DE CONVOCATION
A L'ATTENTION DES MEMBRES DU
CONSEIL MUNICIPAL DE SOLIVILLE**

Mesdames et Messieurs les Conseillers Municipaux de Soliville,

En tant que Maire de la Municipalité de Soliville, je vous écris cette lettre pour vous convoquer à un Conseil Municipal Extraordinaire qui aura lieu le à heures.

Comme vous le savez nous avons été élus par les habitants pour que tout se passe au mieux dans notre belle ville. Or, comme vous le verrez dans le journal de la ville que je vous amènerai lors de notre rencontre, plusieurs sujets importants préoccupent les Solivillois en ce moment.

Ces derniers comptent sur nous pour agir et rendre notre ville plus agréable, plus accueillante et ouverte à tous. Mais un maire tout seul ne peut pas faire grand chose, il lui faut l'aide de ses conseillers, alors je compte sur votre présence pour ce Conseil Municipal Extraordinaire !

A très bientôt,

Le Maire de Soliville

LE RÔLE DU MAIRE



o Matériel

- Un animateur (trice) plein(e) de bonne volonté
- Une écharpe tricolore aux couleurs de la France
- Ne pas hésiter à jouer sur la tenue : le personnage doit être crédible !

o Préparation

Lisez avant le jour J le descriptif du jeu. Lisez la Gazette, cf p 17, et retenez-en les grandes lignes, le but n'étant pas de la réciter par cœur mais d'en respecter **les messages centraux** tout en ayant l'air naturel et d'avoir **été maire toute votre vie**.

Retenez les différents groupements d'« experts », imprégnez-vous de l'organisation municipale de base en France.

Essayez de faire une répétition rapide du jeu avant le jour de l'animation, car le plus dur est de trouver ses mots et d'arriver à transmettre ce que l'on veut dire tout en restant sûr de soi ; une répétition permet de repérer les difficultés et de s'interroger sur comment prendre la parole.

o Mise en situation des enfants au début du jeu



La place du maire est très importante car c'est lui qui est chargé de **faire rentrer les enfants dans l'imaginaire du jeu**. C'est-à-dire que vous devez être suffisamment réel et intrigant pour que les enfants s'intéressent à vous et aient envie de rentrer dans la peau de leur personnage. Positionnez-vous dans le coin prévu et attendez que l'on vous appelle.

Référez-vous alors à l'exemple de discours pour savoir quoi dire et sur quels points insister (cf discours page 16). Il est évident que ce discours n'est pas fixé et ne doit pas être lu. Vous pouvez le remanier au besoin, mais l'idée générale doit être gardée.

Attention : N'hésitez pas à vous interrompre pour expliquer un terme que les enfants semblent ne pas comprendre.

○ Pendant le jeu

S'il y a assez d'animateur, vous êtes le **gardien du temps**. Selon le temps prévu par atelier (15', 20',...), vous informez discrètement chaque responsable d'atelier **5 minutes avant la rotation**. Vous devez être **discret** pendant cette phase, cependant vous pouvez intervenir si vous jugez que c'est constructif sur un atelier. C'est-à-dire que vous pouvez vous mettre avec un groupe sur un atelier en restant en retrait et si vous voyez que l'animateur rencontre une difficulté, n'arrive pas à faire passer un message, que certains enfants sont trop bruyants, ou simplement pour rajouter un peu d'imaginaire (par de soi-disant expériences personnelles par exemple), vous pouvez intervenir pour essayer de **recentrer le jeu**.

○ Conclusion du jeu - temps de synthèse



Après avoir prévenu les animateurs des ateliers 5 minutes avant la fin, vous allez vous **réinstaller devant le lieu du conseil municipal**. Vous attendez que toutes les équipes soient installées et que le calme soit revenu pour vous adresser à eux. Si vous animez aussi un stand, faites simplement une annonce demandant aux équipes de se réunir à nouveau au conseil

municipal.

Une fois tout le monde réuni, dites-leur que vous êtes très fier du travail qu'ils ont effectué (**valorisez-les**) et que vous êtes impatient qu'ils vous racontent comment s'est déroulée leur journée, et qu'ils vous proposent leur projet pour la ville.

Vous aimeriez donc qu'une équipe vienne présenter **au reste du conseil** ce qu'elle a retenu de son dernier entretien avec les experts et présente le projet auquel elle a réfléchi. S'il n'y a pas de volontaires, désignez un groupe au choix « *levez-vous, est-ce que l'un(e) d'entre vous peut me raconter sa journée ?* ». Le groupe en question peut désigner des volontaires, ou venir au complet près du maire, mais une fois que le choix est fait pour les premiers, faites en sorte que les suivants fassent la **même chose** afin que certains ne se sentent pas lésés.

Ecoutez-les attentivement, faites **respecter le silence**, **rassurez** celui qui parle s'il est timide en le valorisant. Posez-lui des questions s'il n'a pas apporté les messages importants qu'il aurait dû trouver sur l'atelier. Quand il a fini, **reprenez en deux trois phrases les messages importants en lui attribuant vos dires** : « *alors si j'ai bien compris*

vous êtes allés voire les experts du tabac qui vous ont appris que la nicotine qui est contenue dans le tabac vous rend dépendant».

Faites ça avec chaque groupe en tentant d'être **rapide**, car les enfants sont fatigués à ce moment. Si un enfant est trop long dans la description de tous ses faits et gestes, coupez-le gentiment et posez-lui une question ciblée pour aller droit au but et raccourcir sans le vexer.

Une fois qu'ils ont terminé, **remerciez-les de ce qu'ils ont fait pour la ville**. Faites leur **voter le projet** qui leur semble le plus pertinent. Dites-leur que vous êtes content de savoir qu'il existe autant de projets réalisables pour améliorer la vie à Soliville et que vous ne manquerez pas d'en parler aux maires des autres villes.

A ce moment-là il est temps de **mettre fin au jeu et de « casser » l'imaginaire** pour revenir à la réalité. Le mieux est qu'une **autre personne que le maire** le fasse, l'animateur de Starting Block par exemple.

Ce dernier prend la parole et dit aux enfants que tous sont en fait des **étudiants bénévoles** qui travaillent dans des associations qui agissent en France comme à l'étranger. L'animateur donne la parole à chacun des animateurs qui se présente, lui et sa structure et explique brièvement ce que fait son association.

Le représentant de Starting Block peut présenter le maire sous son vrai visage sans que ce dernier n'ait à le faire lui-même. **Attention, ne pas dire aux enfants qu'on leur a menti** ! Précisez que c'était juste un jeu, comme eux inventent des histoires parfois, mais que tout ce qui a été dit dans les stands est vrai ! C'est juste une façon d'apprendre en s'amusant et de découvrir comment fonctionne un conseil municipal. La sortie de l'imaginaire est une phase délicate qu'il faut savoir gérer sans décevoir ni choquer les enfants ! Bien expliquer les raisons de cette mise en situation aux enfants qui nous traitent de menteur. La perte de leur confiance peut être très problématique donc l'explication est primordiale.

Le Discours du Maire

« Chers conseillères et conseillers municipaux de Soliville,

Bienvenue dans la mairie de Soliville pour la réunion du Conseil Municipal

Je suis **le maire de cette ville**. Vous vous rappelez ce qu'est un maire et ce qu'il fait ?
(attendre les réactions des enfants, les faire intervenir, puis reprendre)

Très bien, très bien reprenons au début.

Je suis un maire, comme vous le voyez j'ai mon écharpe tricolore aux couleurs de la France. Vous m'avez élu pour une période de 6 ans, période durant laquelle je suis principalement chargé de publier les lois fixées par l'Etat, d'organiser les élections, et de gérer la police et le budget de cette ville avec vous à mes côtés

Alors, où en étais-je... Est-ce que vous savez au moins pourquoi je vous ai réuni pour ce conseil municipal extraordinaire ? Comment ça ? Vous ne savez pas ce qu'est un conseil municipal extraordinaire ? C'est un conseil municipal qui a lieu moins d'un mois après le conseil municipal précédent. Nous sommes donc rassemblés ici pour discuter des mesures à prendre pour que les citoyens de Soliville ne soient plus confrontés aux problèmes dont il est question dans la Gazette.

Il y a **2 ans** *(à vérifier en fonction des précédents élections municipales !)* que vous avez été élus, vous, l'ensemble des conseillers municipaux. Vous savez comment vous avez été élus n'est-ce pas ? *(attendre les réactions des enfants, les faire intervenir, puis reprendre)* au suffrage universel direct, c'est-à-dire par tous les citoyens eux-mêmes, et pour une période de 6 ans.

Et votre rôle est de... de...quel est-il d'ailleurs ? *(attendre les réactions des enfants, les faire intervenir, puis reprendre)* De régler les affaires de la commune bien sûr et c'est ce que vous allez faire.

Mais pour que vous puissiez décider plus facilement, je vous invite à aller consulter des experts qui vous conseilleront et vous feront découvrir des aspects méconnus de Soliville qu'ils connaissent bien. Chacun de vous ira voir trois groupes d'experts différents. Voilà, vous allez rencontrer toutes ces personnes et ce soir, nous écouterons tous ensemble les projets que vous proposez, et vous voterez pour celui qui vous paraît le plus important. »



la Gazette de Soliville

L'actualité au cœur de votre ville

N°312 – Jeudi 17 juin 2010 - gratuit

Mme. le Maire a déclaré qu'elle souhaitait impliquer les jeunes dans la politique de la ville : « *je rencontrerai le conseil municipal afin d'écouter leurs propositions...* » (page 3)



Expulsion possible

Antonio, 35 ans, vit sans papiers à Soliville depuis six ans. Il a demandé une carte de séjour pour lui et sa famille, mais il ne les a pas obtenu et il est menacé d'être expulsé vers son pays... (page 6)

Une rentrée des classes particulière

Emma fait sa rentrée en 6ème, loin de ses anciens copains de CM2. En effet, Emma est déficiente motrice et le collège de son quartier n'est pas accessible... (page 6)

Prison de Soliville : quelle détention, quelle réinsertion ?

Alex, 43 ans, est en prison depuis six mois. Il partage sa cellule de 9 m² avec deux « co-détenus ». Ils sont enfermés ensemble 22 heures sur 24. Ils voudraient participer à des activités mais les demandes sont nombreuses et les listes d'attente très longues... (page 4)

Les dangers de l'alcool

Emmanuel, 15 ans, cherchait sans cesse le moyen de se distinguer, d'épater les copines. Au cours d'une soirée, il but ses premiers verres d'alcool. Il s'aperçut qu'il devenait drôle, et surtout qu'il attirait le regard des filles. Peu à peu, Emmanuel ne passa plus une soirée sans boire de l'alcool. Mais bientôt, ses copains l'évitèrent, le sachant saoul à partir de quatre heures de l'après-midi. Emmanuel était devenu alcoolique... (page 7)

Les stands des associations : fiches techniques

NB: ces stands ne sont que des suggestions, libre à vous d'en inventer de nouveaux, autour de nouvelles problématiques !

L'engagement associatif : programme SENS de l'association Starting-Block

Pour plus d'infos : www.sensibiliser-ensemble.org



o OBJECTIFS :

Faire découvrir aux élèves le monde associatif

o DESCRIPTIF DE L'ANIMATION

Les animateurs s'appuient sur des logos d'associations pour faire réagir les élèves et discuter de grands thèmes relatifs à la vie associative.

o LE DEROULEMENT :

- Présentation du stand: maison des associations de Soliville, ayant pour but de faire connaître les associations
- Qu'est ce qu'une association? Quelle est sa différence avec une entreprise? etc.
- Expliquer la spécificité de l'action associative. Puis leur montrer toutes les cartes des logos des asso : on leur faire deviner le titre des grands domaines dans lesquelles elle travaille et on leur demande de les positionner sur le plateau de jeu en fonction de leurs action. Les corriger si besoin en leur expliquant brièvement le rôle de chaque asso = panorama de la diversité des assos (l'animateur présente les assos que les élèves ne connaissent pas)
- Leur proposer de choisir une problématique parmi les domaines d'intervention des asso, évoquer un cas concret, leur demander comment peut agir chacun des 3 acteurs (l'animateur a des réponses prêtes, mais l'important est de faire réfléchir les élèves et de leur montrer la complémentarité des actions)
- bilan et retour au but du stand: les assos jouent un rôle spécifique. Elles agissent sur tous les grands problèmes de la planète. Très bien, mais de quoi ont-elles absolument besoin pour fonctionner? D'argent et de bénévoles. Qu'est ce qu'un bénévole ? Qu'est ce qu'un volontaire ? Faire émerger la notion d'engagement.

Concernant l'enjeu du stand, il ne faut pas oublier que ce n'est pas facile pour des mineurs de faire des dons à une asso, ni de s'y engager. Je n'aime pas trop l'idée de les pousser à faire pression sur leurs parents. Donc selon moi la sensibilisation doit surtout leur délivrer un message d'espoir, en leur montrant qu'il y a plein de gens qui s'engagent et que cela est efficace, et que plus tard, s'ils veulent, ils pourront eux aussi s'engager !

QUELS TYPES DE DOMAINE ? QUELLES ASSO ? QUEL CAS CONCRET ?

Environnement (wwf / Greenpeace)

Trouver un exemple local

Trouver un exemple local

Lutte contre l'exclusion (Emmaüs/

Solidarité internationale (Artisan du monde / Médecin sans frontière)

restau du cœur/ Secours populaire)

SDF

Commerce équitable (banane)

Santé (Croix rouge/AIDS/ Téléthon)

Education/Sport/Culture (Mais des jeunes et de la culture / Unicef / PSG)
mentionnez ici l'Association Sportive du Collège

Handicap

Certaines asso peuvent être reliées à d'autres domaines : la croix rouge a une dimension de solidarité internationale !



o **MATERIEL :**

Un plateau de jeu en tissu fait à la main, représentant une partie de la ville de Soliville
Des petites cartes cartonnées avec le logo des associations

o **PROJETS POSSIBLES :**

Réaliser une expo dans le collège sur les associations

Envoyez un courrier attractif à chaque élève pour leur parler des associations

Autres...

Atelier prison et réinsertion : leGENEPI

Plus d'infos : www.genepi.fr

o OBJECTIF

Nous souhaitons sensibiliser les élèves aux conditions de détention et surtout à la réinsertion, en faisant tomber les

préjugés sur les sortants de prison pour qu'à terme ils ne soient pas confrontés à un rejet de la société.



o DESCRIPTIF DE L'ANIMATION

Les bénévoles du GENEPI s'appuient sur des photos prises au centre de détention de Loos, pour faire réagir les élèves et discuter de grands thèmes relatifs à la vie en prison et à la réinsertion (la vie quotidienne, le travail, l'enseignement...).

o MATERIEL :

Uniquement une vingtaine de photos.

o ANIMATEURS :

Un à deux animateurs, qui se relaient sur les différents thèmes, ce qui permet de faire en sorte que l'animation trois fois de suite ne soit pas trop répétitive pour eux. Ont le même rôle globalement.

o DEROULE :

Pas rigide : le principe est de commencer par demander aux élèves ce que leur évoque le mot « prison », et de réagir à leur imaginaire par des photos et des commentaires. Par conséquent une animation peut être assez différente de l'autre. Ceci permet d'aborder des thèmes différents à chaque fois (même si certains comme par exemple la vie quotidienne en prison reviennent à chaque fois), et a deux intérêts : le fait que ce soit moins répétitif pour les génépistes animateurs, mais aussi le fait de permettre aux élèves d'apprendre des choses différentes, qu'ils pourront échanger ensemble à l'issue de l'animation si certains thèmes les ont marqués.



Le square des différences : programme Handivalides de Starting-Block



Pour plus d'infos : www.handivalides.org / www.starting-block.org

o OBJECTIF :

L'objectif de ce jeu est d'amorcer une réflexion sur la journée d'un collégien en situation de handicap.

Trois handicaps sont abordés, avec les personnages de Marc pour le handicap moteur, Valérie pour le handicap visuel et Antoine, pour le handicap auditif. Des cartes questions portant sur cinq temps de la journée, ainsi que des cartes défis favorisent cette réflexion.

Ce jeu s'adresse à des jeunes collégiens. Le nombre minimum de joueurs est de trois. Lorsque l'on a un nombre élevé de joueurs, on peut former trois équipes.

o LE MATERIEL :

Un plateau où apparaissent les thèmes suivants : Les cours, le transport, les loisirs, le repas et le matin.

Des cartes questions portant sur cinq thèmes, ainsi que des cartes défis viennent compléter le matériel.



Un dé, reprenant ces six éléments, permet de déterminer la carte à prendre.

o REGLE DU JEU :

Un joueur lance le dé lequel déterminera un thème. Ceci fait, ce sera son voisin de gauche (ou de l'autre équipe) qui tirera la carte. Cette carte peut être une question ou un défi, quoiqu'il en soit ce sera le joueur (ou l'équipe) qui aura lancé le dé qui devra y répondre ou effectuer le défi.

NB : Sur les cartes questions se trouvent également les réponses, d'où l'importance que cela soit le joueur voisin qui lise la question et donne la bonne réponse.

o LA POSITION DE L'ANIMATEUR :

Le jeu a été pensé de manière à ce que les joueurs aient une part active dans l'animation du jeu. Toutefois, l'animateur doit dynamiser le jeu : en apportant des

témoignages pertinents ou en incitant à la réflexion, en complétant les questions ou en accroissant un peu la difficulté des défis.

C'est un jeu très oral, qui peut être animé par tout le monde, y compris et même surtout par des personnes en situation de handicap.

Il n'y a pas de perdant ou de gagnant, c'est un jeu initiatique.

o **LES PROJETS POSSIBLES A LA FIN DU JEU :**

Les joueurs peuvent à la fin réfléchir à un projet de mise en accessibilité de leur environnement scolaire ou de loisirs.



Atelier tabac : Solem

Pour plus d'infos : www.solem-asso.fr

o BUT :

Expliquer aux enfants les méfaits, les inconvénients et les dangers du tabac.



SUPPORTS : 3 jeux différents concernant :

- les composants de la fumée de cigarette
- les dangers du tabac sur la grossesse, les poumons , les enfants, la peau....
- le coût du tabac sur un an.

Accueil des enfants en leur demandant ce qu'ils ont compris de l'article de la gazette.

Leur demander s'ils connaissent des gens qui fument.

→ Personnage de Martine dans la gazette :

- Quel est son problème ?
- Pourquoi a t'elle tant de mal a s'arrêter ?
- Ce problème concerne t'il certains de vos proches ?

o 1^{ER} JEU : LES COMPOSANTS DE LA CIGARETTE

Un grand panneau centré par le dessin d'une cigarette et un slogan : « à part la nicotine ? ». On demande aux jeunes s'ils savent combien il y a de produits différents dans la fumée de cigarettes (plus de 3000). On leur demande aussi s'ils savent ce qu'est la nicotine et on leur explique en quoi c'est une drogue.

Déroulement du jeu : Sous des caches, sont dessinés 8 des 3000 composants de la fumée de cigarette, nous les leurs faisons deviner un par un :

- Le 1^{er} sert à fabriquer les routes ... le **goudron** (fumer un paquet par jour pendant un an équivaut à verser dans les poumons une tasse de goudron).

- Le 2nd est un produit que l'on trouve dans la peinture et dans les dissolvants pour vernis... l'**acétone**.

- Les 3^{èmes} sont des poisons... l'**arsenic** et le **cyanure**

- Le 4^{ème} est un métal qui entrait dans la composition des piles et de l'essence... le **plomb** (on le trouve aussi dans les vieilles peintures et il est responsable du saturnisme chez les enfants qui mettent les écailles de peinture à la bouche)

- Les 5^{èmes} sont des produits radioactifs, en France on s'en sert pour fabriquer de l'énergie mais ils sont extrêmement dangereux à manipuler (on parle de Tchernobyl, d'Hiroshima...)... le **plutonium** et le **polonium**, responsables de cancers.

- Le 6^{ème} est un produit chimique que l'on retrouve dans certains produits ménagers et qui entrait avant dans la composition des colorations pour cheveux... l'**ammoniac**.

- Le 7^{ème} est un gaz qui entre dans la composition des gaz d'échappement, si la pièce en était remplie on serait tous asphyxiés... Le **monoxyde de carbone**.

- Le dernier a un nom compliqué mais on l'a mis car il a beau être le moins dangereux de tous les produits que l'on vient d'énoncer, il rentre dans la composition de certains insecticides... le **méthoprène**

o 2^{EME} JEU : LE TABAC EN IMAGE

Le jeu consiste à montrer aux jeunes une série d'images et à leur demander ce qu'ils pensent que ces photos représentent et pourquoi à leur avis nous les leur montrons.

a. Photos de poumon sain / poumon de fumeur

- Le poumon sain est bien rose
- Le goudron a noirci le poumon du fumeur

b. Photos de bébé bien portant / prématuré en couveuse.

On aborde ici le problème de grossesse et tabac, on explique les conséquences possibles du tabagisme pendant la grossesse (augmentation du risque d'accouchements prématurés, de fausses couches, de malformations). On en profite pour aborder le sujet du tabagisme passif.

c. Photos d'une femme de 50 ans très belle / femme du même âge très marquée.

On parle des effets du tabac sur la peau (vieillesse précoce, aspect parcheminé) mais aussi du jaunissement des dents, du jaunissement du bout des doigts, de la mauvaise haleine, de l'odeur...

d. Photo de Mehdi Balaa (champion du monde de course de fond).

On parle des effets du tabac sur les performances sportives, il y a beaucoup moins de fumeurs chez les athlètes de haut niveau car le tabac diminue leurs capacités

o **3^{EME} JEU : LE TABAC COMBIEN ÇA COUTE ?**

On commence par demander aux jeunes si ils connaissent le prix moyen d'un paquet de cigarettes.

Ensuite on leur fait calculer ce que dépense en un an un petit fumeur (un paquet par semaine)... = 260 euros

On leur demande ce qu'ils auraient pu s'acheter en économisant cette somme et on leurs donne quelques exemples : une PS2 et des jeux ou 3 disc-man ou 52 menus Mac-Do...

Idem avec un plus gros fumeur (2,5 paquets par semaine) = 650 euros soit un combiné Tv-DVD ou un voyage ou 26 ensembles Jennyfer (pour les filles) ou encore 5 paires de Air Max.

On leur donne aussi les chiffres pour une personne fumant un paquet/jour = 1820 euros

o **PROJET PROPOSE :**

Création d'affiches ou de dépliants pour expliquer à leur entourage les dangers du tabac.

Atelier alcool et cannabis : Huma pharma

Plus d'infos : <http://humapharma.free.fr/>

o OBJECTIFS

Notre but est de sensibiliser les jeunes aux dangers de l'alcool et des drogues.

Sans avoir de discours moralisateur, nous essayons d'instaurer un climat de confiance qui leur permet de poser toutes leurs questions.

Nous insistons notamment sur les notions de dépendance et de toxicité.



o LE DEROULEMENT :

Tout d'abord, après de rapides présentations, nous introduisons notre jeu après des élèves. Il s'agit d'un jeu de l'oie. Nous les invitons à se séparer en deux équipes. (Pour plus de dynamique dans le jeu, il est conseillé d'intervenir un petit peu à ce moment là, afin d'avoir des équipes plus homogènes)

Les premières cases du jeu sont marquées « OUI-NON ». Chaque fois qu'une équipe



tombe sur une case, l'animateur(trice) lit une question « OUI-NON ». Les enfants disposent chacun d'une petite pancarte leur permettant de répondre.

Viennent ensuite les cases de couleur, auxquelles correspondent des questions sur le panneau.

Après chaque question, l'animateur(trice) peut décider d'approfondir le thème (discussions, panneaux explicatifs...)

Donner une petite fiche comportant les adresses et numéro utiles aux enfants en fin de mission (en expérimentation)

o LE MATERIEL :

Il est stocké au local d'Huma.

Il comporte : un plateau de jeu, un dé, des pions, des petites pancartes (« OUI-NON »), un chevalet, un panneau comportant les questions couleurs, la liste des questions « OUI-NON », les réponses aux différentes questions, des documents (photos, schémas)

○ **LES ANIMATEURS:**

Idéalement 2 personnes. Aucune compétence spécifique n'est nécessaire. Avant une première mission, il est souhaitable de lire les questions !

A la fin de la séance, les animateurs remplissent le cahier Sensib' pour laisser leurs impressions. Cela permet à Huma d'avoir un suivi des différentes interventions.

○ **LES PROJETS REALISABLES :**

Panneaux explicatifs (exposition)

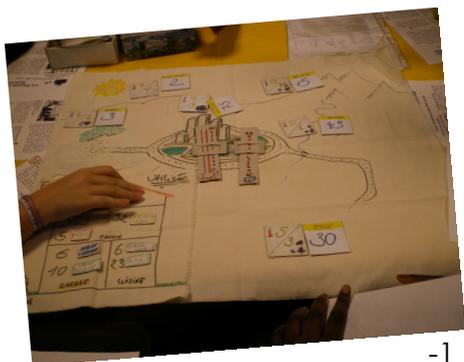
Distribution de prospectus,

Mise en scène d'une pièce de théâtre,

Réalisation d'une campagne choc...

Les enfants choisissent généralement d'axer leur projet sur la toxicité et ses conséquences (cancers...)

Atelier énergies : GRINSEEC



o MISE EN PLACE :

Finalité : Sensibiliser les jeunes à la problématique liée aux énergies renouvelables.

o MATERIEL :

-1 plateau de jeu

-6 présentoirs « énergie »

-24 cartes thématiques (énergies, renouvelable, propre, ...)

-1 long rectangle cartonné avec la définition d'une énergie

-1 carte plastifiée représentant la limite Nord/Sud à l'échelle mondiale

o DEROULEMENT DU JEU

Présentation des animateurs du stand :

Vous êtes une équipe d'experts de l'ADEME (Agence de l'Environnement et de la Maîtrise de l'Energie) et êtes là pour expliquer à ce groupe de conseillers municipaux qu'il est très important pour le bien des habitants de Soliville, et de la planète en général, de consommer moins et mieux en matière d'énergie dans une logique de solidarité.

Etape 1 : L'énergie, c'est quoi ? c'est où ?

Principe du jeu : Découvrir ce qui se cache derrière les cartes où sont inscrit « ENERGIE » et « LIEU DE CAPTATION »

Etape 2 : Comment caractériser une énergie ?

Objectif : Les enfants doivent savoir distinguer quelle énergie est propre/sale, renouvelable/non-renouvelable.

Matériel : Les présentoirs, les paquets de cartes préalablement confectionnés en fonction des énergies, les cartes « énergie » et « lieux de captation sur le plateau.

Principe :

-Chaque enfant se voit attribuer un présentoir « énergie » (cf. annexe « Répartition des présentoirs suivant le nombre de participants ») et est déclaré « **responsable** » de cette énergie.

-Chaque enfant place sur son présentoir les cartes « énergie » et « lieu de captation » dont il est le responsable et qui sont pour l'instant sur le plateau de jeu.

-Les « responsables » reçoivent aussi les 2 cartes préalablement préparées en fonction de l'énergie qu'ils représentent. Ils ne devront pas montrer ces cartes aux autres.

-1^{ère} question : **-Qu'est ce qu'une énergie propre ? Sale ?**

-2^{ème} question : **-L'énergie dont vous êtes le responsable est-elle propre ou sale**

Tous les enfants, excepté le « responsable » de l'énergie en question, seront invités à répondre. C'est le « responsable » de l'énergie qui tranchera en montrant sa carte aux autres et en la posant sur son présentoir.

-3^{ème} question : **-Qu'est ce qu'une énergie renouvelable ?**

-4^{ème} question : **-L'énergie dont vous êtes le responsable est-elle renouvelable ou non-renouvelable ?**

Tous les enfants, excepté le « responsable » de l'énergie en question seront invités à répondre.

C'est le « responsable » de l'énergie qui tranchera en montrant sa carte aux autres et en la posant sur son présentoir

Etape 3 : Comment se caractérise notre consommation d'énergie aujourd'hui ?

Objectif : Les enfants doivent comprendre que l'on consomme trop en fonction des ressources disponibles, et qu'il existe une fracture mondiale majeure entre les Nords et les Suds.

Matériel : Les présentoirs, qui à ce stade du jeu sont complets (4 cartes posées dessus), la carte plastifiée représentant la limite Nord/Sud à l'échelle mondiale.

-1^{ère} question : **-Quelles sont les énergies que l'on utilise le plus ? Est-ce qu'elles sont propres/sales ? Renouvelables ?**

Réponse : Le problème aujourd'hui c'est qu'on a pris la mauvaise habitude d'utiliser trop d'énergie sale et non renouvelable ce qui fait qu'on pollue beaucoup et qu'il y a de moins en moins d'énergie disponible ! Quand je dis « on » je parle surtout des pays du Nord

-2^{ème} question : **-Mais quand je dis « les pays du Nord » je parle de qui ?**

Réponse : Si je devais résumer je dirais que :

-L'Europe, l'Amérique du Nord, le Japon et l'Océanie se sont plus développés plus vite que les autres pays, notamment parce qu'ils exploitaient l'énergie qui était dans ces pays, et aujourd'hui ils polluent beaucoup car ils ont pris de mauvaises

habitudes (les énergies qu'ils utilisent le plus sont le pétrole et gaz et dans de grandes quantités)

-Les autres pays ont eu du mal à se développer dans le passé mais aujourd'hui ils peuvent et surtout, ils veulent se développer mais ça veut dire qu'ils vont polluer de plus en plus.

-Malheureusement il y a trop de pollution aujourd'hui et les pays disent que maintenant il faut polluer moins et utiliser des énergies propres et renouvelables. Mais quand le pays n'est pas beaucoup développé c'est difficile d'utiliser ces énergies (coûte cher et demande une technique). Cette situation est injuste parce que les autres ont eu le droit de polluer beaucoup pour se développer et que maintenant, eux, n'ont pas le droit.

-L'objectif c'est toujours d'être le meilleur. Mais après on a le choix, soit on est le meilleur tout seul et on arrive au niveau 3 (niveau fictif), soit on est les meilleurs tous ensemble et on arrive au niveau 5 (On le dit bien : l'union fait la force). Le mieux c'est bien évidemment le second choix mais aujourd'hui ceux qui sont les plus forts préfèrent l'être tout seul. C'est un peu stupide donc ce qui serait bien c'est que les pays développés aident les pays moins développés. **LA SOLIDARITE.**

Exposer la carte représentant la limite Nord/Sud en expliquant que la ligne rouge est ce qu'on appelle la limite Nord/Sud et qu'elle distingue les pays en bleu (Australie, Nouvelle Zélande et ceux situés au Nord de la ligne rouge) qui sont appelés les « Nord » et qui sont des pays considérés comme développés des pays en beige sont appelés les « Sud » et sont des pays considérés comme « sous-développés » ou « en développement ».

Conclusion :

Consommer moins, consommer mieux, aider les autres et aussi protéger l'environnement, tout ça c'est ce qu'on appelle le développement durable. L'idée c'est qu'il faut vivre en consommant au mieux pour que nos enfants et nos petits-enfants aient suffisamment d'énergie pour vivre eux aussi.

Dernière question : -Est-ce que vous avez des questions ?

ANNEXE :

Répartition des présentoirs suivant le nombre de participants :

NOMBRE D'ENFANTS	PRESENTOIR			
-	ENERGIE	LIEU DE CAPTATION	RENOUVELABLE ou NON RENOUVELABLE	PROPRE ou SALE
4	HYDROCARBURE	PUITS DE PETROLE et STATION OFFSHORE	NON RENOUVELABLE	SALE
	NUCLEAIRE	CENTRALE NUCLEAIRE	NON RENOUVELABLE	SALE
	SOLEIL	PARC SOLAIRE	RENOUVELABLE	PROPRE
	VENT	PARC EOLIEN	RENOUVELABLE	PROPRE
5	EAU	CENTRALE HYDRAULIQUE	RENOUVELABLE	PROPRE
6 et plus	CHARBON	MINE	NON RENOUVELABLE	SALE

Atelier migration : La Cimade / Starting-Block

Plus d'infos : www.cimade.org /
www.sensibiliser-ensemble.org



o OBJECTIFS

Objectif premier :

Sensibiliser les élèves aux difficultés sociales, économiques, humaines et juridiques rencontrées par les étrangers réguliers ou irréguliers en France.

Objectifs second : Combattre des préjugés sur les étrangers et les sans-papiers.

o MOYENS

Mise en situation :

- Prendre position et agir en tant que membre d'un conseil municipal face à l'expulsion possible d'un habitant sans papier de Solville.
- Trouver des solutions pour éviter son expulsion du territoire français
- Trouver des solutions pour sa famille



Proposition d'un projet concret :

Le projet doit être établi avec le dernier groupe sur 5 minutes puis être présenté à l'ensemble de la classe qui votera pour retenir ou non la réalisation de ce projet.

Le projet sera axé sur la lutte contre les préjugés auprès des autres élèves du collège. Il pourra prendre la forme :

- d'un exposé dans d'autres classes sur les sans-papiers
- d'un exposé dans d'autres classes sur les préjugés que chacun peut avoir sur les migrants et les étrangers en France (à partir du livret CIMADE sur les préjugés)
- d'une exposition de dessins ou photos sur le thème de l'immigration dans les salles communes du collège

o DEROULEMENT DE L'ATELIER

- Installation :

Mettre deux tables face à face avec les élèves répartis autour et l'animateur en bout de table :

- Accueil sur le stand : On demande à chaque élève son prénom
- Première Réunion : Présentation du Stand :
« Vous avez lu la gazette de Soliville ? » a si non : on demande à un animé d'en faire la lecture.

Le texte de la gazette « Antonio, 35 ans, vit sans papiers à Soliville depuis six ans. Il a demandé une carte de séjour pour lui et sa famille, mais il ne les a pas obtenu et il est menacé d'être expulsé vers son pays »

L'histoire plus complète

Antonio, un Angolais, s'est installé à Soliville depuis six ans avec sa famille. Avec sa femme Paola, il ont deux enfants : Ernesto, qui est né en Angola et qui a onze ans, et Pedro, qui a cinq ans. Officiellement, Antonio n'a pas le droit de travailler mais en fait, il travaille au noir sur le chantier de la nouvelle salle de sport de Soliville. Cet été, Antonio a demandé des papiers pour toute la famille mais son dossier a été rejeté. Il vient de recevoir une lettre qui l'avertit qu'il doit être bientôt expulsé. Sa famille est inquiète : sa femme ne travaille pas et ne pourra pas faire face au loyer et aux autres dépenses s'il est expulsé. En plus, elle est aussi sans-papiers et elle a peur d'être expulsée avec les enfants, qui vont à l'école à Soliville.

« Vous êtes donc les conseillers municipaux de Soliville et votre maire nous a demandé de vous parler de la situation de cet habitant de Soliville qui a été arrêté. «Nous nous appelons X et Y, ...», présentation selon les rôles.

« On vous propose maintenant d'aller voir sur place comment ça se passe ».

- La visite du quartier :

- On sort le plateau de jeux et on dispose les cartes.
- L'idéal serait que le plateau soit situé un peu à l'écart de la table de « réunion ».
- Les élèves se lèvent ainsi pour aller visiter le quartier.
- Chaque enfant choisit un personnage du quartier (l'habitant concerné, les membres de sa famille ou les voisins) et lit le témoignage de ce personnage.
- L'enfant répond ou réagit au témoignage qu'il a lu.
- Demander si l'enfant veut répondre
- Demander ce qu'il pense du témoignage (juste, pas juste, bien, mal, lui est égal)
- Le groupe débat sur chaque choix
- « Maintenant nous allons retourner à la Mairie pour trouver des solutions »

- Seconde réunion : → Permet de résumer les solutions avancées dans les réponses des enfants.

On referme le plateau ou on revient s'asseoir autour de la table. Les enfants conservent les deux cartes qu'ils ont choisies.

On dépose le second plateau de jeux sur la table sur lequel on retrouve l'ensemble des solutions possibles. (L'idéal est qu'il soit mis en place avant le retour) L'animateur explique chaque case.

Chacun place sa carte sur la solution qu'il juge la meilleure.

Débat pour une solution commune à tout le groupe et prise de décision à main levée.



- Conclusion :

- « Que retenir de cette histoire ? »

o OUTILS

Nb : Starting Block ne possède pas les plateaux, par conséquent, l'animation se fait sans, simplement à l'aide des témoignages et des cartes

Le premier plateau : Plan du quartier du terrain vague avec photos de l'immeuble et personnages dessinés ou posés dessus (Style Playmobil).

Les cartes : → Au recto on retrouve une photo ou dessin et au verso photo et témoignage.

Témoignage de l'habitant : « Si on m'expulse vers l'Angola, je serais séparé de ma famille. En plus ça fait six ans que j'ai quitté ce pays, je ne connais plus personne là-bas. J'ai ma famille, mon appartement, mon travail ici, j'ai toute ma vie à Soliville maintenant. »

Témoignage de son fils : « Si papa est expulsé, je ne pourrais plus le voir. Je ne veux pas qu'il parte. »

Témoignage de sa femme : « Je ne veux pas qu'on expulse mon mari, je ne veux pas être séparée de lui. En plus, je n'ai pas de papiers et j'ai peur que la police vienne pour m'expulser aussi. »

Témoignage de la cousine de l'habitant arrêté : « Il a construit toute sa vie ici. Il avait même demandé des papiers pour que toute la famille puisse vivre en toute tranquillité ici. Mais sa demande n'a pas été acceptée et maintenant, on veut l'expulser, ce n'est pas juste. »

Témoignage de son fils 2 : « Je suis parti d'Angola quand j'avais deux ans, je ne connais pas ce pays. Je ne parle pas la langue. Si on m'envoie là-bas, je vais être perdu. »

Témoignage Patron : « Il travaille pour moi sur le chantier de la nouvelle salle de sport de Soliville. Si on l'expulse, il va falloir que je trouve un autre ouvrier. »

Témoignage voisin content : « J'habite à l'étage en-dessous et je veux que toute la famille parte. Les enfants n'arrêtent pas de faire du bruit en courant partout. Ca me dérange. »

Témoignage association : « Il a demandé des papiers il n'y a pas longtemps. Il remplit toutes les conditions demandées par la loi. Il faut lui donner des papiers et le laisser tranquille. »

Témoignage voisin pas content : « Ce sont de bons amis. Mon fils va dans la même classe que le sien et on discute souvent à la sortie de l'école. La dernière fois, il m'avait même aidé à réparer ma machine à laver/autre chose ? »

Témoignage voisine préjugé : « Je ne les connais pas mais en général, les étrangers sont des gens qui veulent simplement profiter de notre pays. Il y a trop d'étrangers ici. Je veux que toute la famille soit expulsée. »

Le second plateau Solutions possibles sur 6 cases, un dessin avec chaque case.

- La case expulsion : On soutient le préfet pour l'expulsion de l'habitant vers son pays d'origine.
- La case expulsion de la famille : On soutient le préfet pour l'expulsion de l'habitant avec sa femme et leurs enfants.
- La case Papiers : On demande au préfet de donner des papiers à toute la famille.
- La case Parrainage : Les membres du conseil municipal parrainent la famille, les aident à se cacher et échapper à l'expulsion.
- La case Manifestations : On s'oppose à l'expulsion pour gagner du temps, on fait des lettres de soutien, on organise une manifestation.
- La case Association : On met en relation la famille avec des associations qui peuvent les aider à faire des démarches pour avoir des papiers.

CONSEILS PRATIQUES POUR LES ANIMATEURS

◆ Toujours rester dans l'imaginaire et bien rester à Soliville !

- ❑ Les enfants sont les conseillers municipaux de Soliville
- ❑ Répéter les formules telles que « **ici, à Soliville** » ou « nous, les citoyens et habitants de Soliville, ville française »
- ❑ Pour les jeux qui font allusion aux pays européens, insister sur leur proximité
- ❑ Dès que l'occasion se présente, faire des remarques rappelant le contexte (*par exemple: saluer chaque équipe par « **chers conseillers** »*)

◆ Adapter son discours aux enfants

- ❑ Limiter le nombre d'informations sans tomber dans le simplisme.
- ❑ Ne pas utiliser de termes compliqués et au moindre doute leur demander "leur" définition du mot
- ❑ Répéter tous les messages importants plusieurs fois et sous différentes formes

◆ Veiller à la participation de tous les enfants

- ❑ Les animateurs d'atelier et les « adjoints » doivent calmer les plus bavards et inciter les plus timides à participer
- ❑ Il faut sortir les enfants du cadre de l'école en les mettant "à l'aise", toute fois ne pas oublier de rappeler les consignes « si nous ne sommes pas en classe comme à votre habitude, les mêmes règles de vie s'imposent : on lève le doigt pour prendre la parole, on respecte et écoute son voisin, etc. »



◆ S'assurer de la cohérence et de la cohésion du jeu

- ❑ Les animateurs doivent s'assurer en permanence que le message est passé (*par exemple: éviter les formules telles que "vous avez compris?", il vaut mieux leur demander de reformuler le message dans leurs propres mots*).
- ❑ L'animateur doit traiter les enfants de telle manière qu'ils aient l'impression d'appartenir à une équipe, un groupe aux objectifs communs.

◆ Cacher les "coulisses" de l'organisation aux enfants

- ❑ Nous devons tous être prêts à l'heure
- ❑ Les animateurs ne doivent en aucun cas lire la feuille de route pendant le jeu

❑ Les enfants ne doivent pas se rendre compte des problèmes de gestion du temps, de lien, de connaissance (*par exemple: en cas de question dont on ne connaît pas la réponse, envoyer l'enfant auprès du maire*)

♦ **Présenter les projets de son association de manière claire et simple à la fin de la séance :**

- ❑ Etre succinct et utiliser un vocabulaire adapté aux enfants
- ❑ Donner des exemples concrets de réalisations en expliquant par exemple celle qui a eu la plus gros impact auprès des publics
- ❑ Raccorder l'intervention que vous venez de réaliser avec ce que vous faites dans le cadre de vos projets nationaux et internationaux pour que les enfants comprennent que les thématiques abordées ne sont pas déconnectées des réalités que vous rencontrez.



Le Jeu d'évaluation : « La course des citoyens »

Le jeu est basé sur le même principe que le Trivial Pursuit : un plateau de jeu avec des cases à questions.

Chaque association intervenante aura au préalable, préparé trois ou quatre questions sur son stand.

Objectifs du jeu :

- Evaluer les messages et les notions que les élèves ont ou n'ont pas acquis durant le jeu de simulation.
- Rectifier et/ou approfondir ce qui a été mal compris, mal interprété ou expliqué trop brièvement lors du jeu de simulation.
- Susciter un débat au sein de chaque groupe de joueurs et entre les groupes de manière à favoriser un apprentissage actif et dynamique.
- Créer un espace de réflexion sur le bénévolat et l'engagement associatif.



Les bases du jeu :

- un à trois animateurs
- Le plateau de jeu + les cartes questions et les cartes chances (avec un trèfle au dos)
- La classe est divisée en trois ou quatre équipes

La présence de l'enseignant est obligatoire

Le déroulement :

- on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre
- une équipe lance le dé et l'animateur déplace le pion sur le plateau de jeu.
- Une question par case : une bonne réponse donne 1 point, une mauvaise réponse donne 0 points. On ne pose qu'une seule question par équipe, **même si celle-ci donne la bonne réponse.**

Les cases avec un trèfle sont des cases « chance »

NB : Pour éviter les pertes de temps, le maître du jeu peut distribuer des pénalités de – 1 point pour chahut ou dé qui tombe par terre.

Le maître du jeu doit « motiver » des réponses rapides par un temps limite à son appréciation, de l'ordre de la minute...

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points à la fin du temps imparti (une heure)

Le but n'est pas d'avancer le plus vite possible ni d'engranger le plus grand nombre de points mais de faire en sorte que les élèves retiennent bien les messages des différents stands.



L'équipe d'animation :

Dans l'idéal, c'est l'association dont le projet a été élu qui revient pour La Course des citoyens.

En fonction du nombre d'animateur, les rôles peuvent être partagés :

- Un « **maître du jeu** » : il donne les règles, pose les questions, gère le temps et donne les pénalités.

- Un « **expert** » : il reste près du tableau, et donne les réponses aux questions en y ajoutant un commentaire de précision si nécessaire. Il est aussi chargé de bouger les pions et de compter les points.

- Un « **médiateur** » : il sert d'interface entre le jeu et les élèves, il catalyse les débats et suscite la réflexion et l'écoute. Il reste près de l'équipe qui doit répondre.

Tous les animateurs doivent être à l'écoute des réflexions et des questions soulevées par les jeunes. Cela fait aussi partie du processus d'évaluation de l'animation !

Informations sur la municipalité

Source : <http://www.vie-publique.fr/>

Qu'est-ce qu'une municipalité ?

La municipalité désigne, de manière courante, **les organes d'une commune** c'est-à-dire :

- **le conseil municipal** : il s'agit de l'instance délibérative élue au suffrage universel direct, chargée par ses délibérations des affaires de la commune ;

- **l'exécutif** : formé du maire et des adjoints. Le maire, élu par les conseillers municipaux lors de la première séance du nouveau conseil municipal, est seul chargé de l'administration. Mais il peut, sous sa surveillance et sa responsabilité, déléguer par arrêté, une partie de ses fonctions à un ou plusieurs adjoints. Ces délégations, précises et limitées dans leur objet, peuvent être résiliées à tout moment.

Parfois, l'expression "municipalité" est employée dans un sens plus restreint, pour ne désigner que l'exécutif communal.

Quelles sont les fonctions d'un maire ?

L'État ne délègue pas dans les communes de représentants dotés de compétences générales comme les préfets pour les départements et les régions.

Le maire bénéficie d'une « double casquette » : agent de l'État ET agent de la commune en tant que collectivité territoriale. Il tient ses attributions de son élection par le conseil municipal au scrutin secret lors de la première réunion du conseil suivant les élections municipales.

En tant qu'agent de l'État :

Sous l'autorité du préfet, il remplit des fonctions administratives dont notamment :

- la publication des lois et règlements ;
- l'organisation des élections ;
- la légalisation des signatures.

+ fonctions judiciaires (sous autorité du Procureur de la République) : officier d'état civil et officier de police judiciaire.

En tant qu'agent exécutif de la commune :

- chargé de l'exécution des décisions du conseil municipal et agit sous contrôle de ce dernier
- représente la commune en justice, passe les marchés, signe des contrats, prépare le budget, gère le patrimoine.

Des compétences déléguées par le conseil municipal et doit alors lui rendre compte de ses actes dans des domaines très divers (affectation des propriétés communales, réalisation des emprunts, création de classes dans les écoles, action en justice...) et sont révocables à tout moment.

Le maire est titulaire de **pouvoirs propres** :

- police administrative : chargé de maintenir l'ordre public, défini dans le Code général des collectivités territoriales comme le bon ordre, la sûreté, la sécurité et la salubrité publiques
- polices spéciales : baignade, circulation....
- chef de l'administration communale. Il est le supérieur hiérarchique des agents de la commune et dispose d'un pouvoir d'organisation des services.

Comment sont élus les conseillers municipaux ?

Tous les six ans au suffrage universel direct.

La commune constitue une circonscription électorale unique **sauf** à Paris, Lyon et Marseille.

Il existe deux modes de scrutin :

- dans les communes de moins de 3 500 habitants (la grande majorité) : scrutin **majoritaire**, plurinominal, de liste, à deux tours :
- dans les communes de plus de 3 500 habitants : mode de scrutin mixte à la fois proportionnel et majoritaire, **le scrutin de liste** à deux tours.

Tableau comparatif des 2 modes de scrutin aux élections communales

	Communes de moins de 3500 habitants	Communes de plus de 3500 habitants
Les candidats	Peuvent former des listes ou se présenter seuls (seulement pour les communes de moins de 2 500 habitants, sinon liste obligatoire).	Élaboration de listes obligatoirement. Depuis la loi du 6 juin 2000, le principe de parité exige que l'écart entre le nombre de candidats de chaque sexe n'excède pas un.
Les électeurs	Ont la possibilité de modifier les listes en rayant ou en ajoutant un ou plusieurs noms.	Ne peuvent pas modifier les listes.

Le 1er tour	Seuls les candidats ayant obtenu la majorité absolue des suffrages exprimés sont élus, à condition que le nombre de suffrages représente au moins le quart des électeurs inscrits.	La liste ayant obtenu la majorité absolue détient la moitié des sièges. L'autre moitié des sièges est répartie à la proportionnelle entre toutes les listes ayant eu au moins 5% des suffrages.
Le 2nd tour	Les candidats ayant obtenu la majorité relative sont élus.	Seules les listes ayant obtenu au 1er tour au moins 10 % des suffrages exprimés se présentent. La liste ayant obtenu la majorité relative des suffrages détient la moitié des sièges. L'autre moitié des sièges est répartie à la proportionnelle entre toutes les listes ayant eu au moins 5% des suffrages.

Quel est le rôle du conseil municipal ?

- Le conseil municipal représente les habitants et doit régler " *par ses délibérations les affaires de la commune* " : le conseil municipal donne son avis toutes les fois qu'il est requis par les textes ou par le représentant de l'État.
- Il émet des vœux sur tous les sujets d'intérêt local : vote le budget, approuve le compte administratif (budget exécuté), il est compétent pour créer et supprimer des services publics municipaux, pour décider des travaux, pour gérer le patrimoine communal, pour accorder des aides favorisant le développement économique...

Le conseil exerce ses compétences en adoptant des "**délibérations**" qui sont des mesures votées. Il peut former des commissions disposant d'un pouvoir d'étude des dossiers.

Le conseil municipal doit se réunir **au moins une fois par trimestre** et l'ordre du jour, fixé par le maire, doit être communiqué avant le début de la séance. Celle-ci est **ouverte au public** sauf si l'assemblée décide le huis clos ou si le maire exerce son pouvoir de "police des séances", notamment en cas d'agitation, et restreint l'accès du public aux débats.

Annexes : quelques docs utiles !

Sitographie sur l'éducation à la solidarité de proximité et à la citoyenneté (en liens avec les stands du jeu)

Santé / Prévention des risques

PIPSA

Centre de référence, en Communauté française de Belgique, des jeux et outils pédagogiques utiles en Promotion de la santé.

<http://www.pipsa.org>

MILDT (Mission Interministérielle de Lutte contre la drogue et les toxicomanies)

<http://www.drogues.gouv.fr/>

Dossiers, publications, ressources...

Base « Outils de prévention » (dont « outils validés par la MILDT : jeu « 7àtoi »)

Citoyenneté

Je te prête ma plume

<http://jetepretemaplume.free.fr>

Animations EAC (éducation à la citoyenneté). Formation d'animateurs en EAC

Eveil Association

<http://www.eveil.asso.fr/>

« Eveiller les jeunes à leur rôle de citoyens »

Interventions en classe, formation d'enseignants

Thèmes : l'Europe, la santé, l'environnement, l'orientation professionnelle, les technologies de l'information, la maîtrise de l'eau...

+ À lire : Instructions pédagogiques de l'éducation nationale, éducation au développement et à la solidarité internationale, bulletin officiel 10 novembre 2007

<http://www.education.gouv.fr/bo/2005/41/MENE0502108N.htm>