

Recueillir les
représentations

Fiches d'activités

Découvrir

Les activités qui suivent permettent de découvrir les différentes facettes des enjeux liés aux enjeux climatiques et à la perte de biodiversité ainsi que leur caractère complexe et systémique.

Débattre

Imaginer

Accueillir
et apaiser

Se mettre
en action

Annexes

Fiche 5

Après avoir exploré les mécanismes physiques, biochimiques, climatologiques¹... qui interviennent dans les changements climatiques, nous proposons d'aborder ces enjeux par le biais d'un récit qui fait émerger d'autres dimensions, convoque les sciences sociales et met en évidence la complexité et le caractère systémique de la thématique. Les deux premières activités peuvent être vécues en introduction de la troisième qui peut aussi être animée indépendamment des deux autres.

LES ENJEUX



Durée

1h40 pour l'ensemble des activités



Objectifs

- Faire ressentir la notion de système et d'instabilité.
- Éveiller le questionnement autour de la résilience et de l'adaptation.
- Donner un aperçu des risques climatiques auxquels la Wallonie devra faire (fait déjà) face, l'origine de ces risques, les facteurs aggravants et souligner leur caractère systémique.



Matériel

- 23 "feuilles notions" (DOC 1)
- Ficelle ou épingles permettant d'accrocher une pancarte dans le dos de chaque participante
- *Option 1* : imprimer le récit avec les commentaires (DOC 2)
- *Option 2* : imprimer le récit sans commentaire (DOC 3) et prévoir un baffle pour diffuser les commentaires en voix off grâce à l'enregistrement (DOC 4)
- 3 exemplaires des "Cartes à mettre en lien" (DOC 5)
- 3 pelotes de laine ou ficelle
- 3 paires de ciseaux
- 3 posters
- Du papier-collant

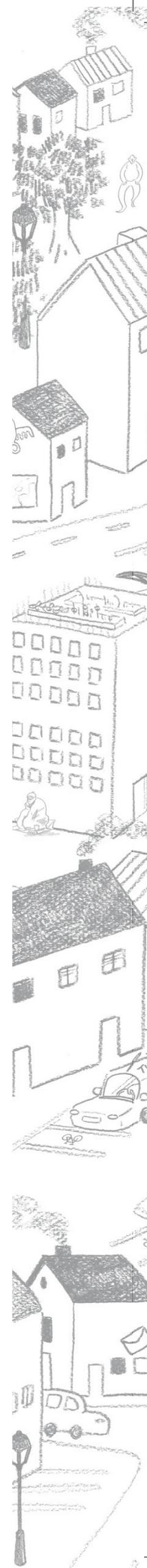


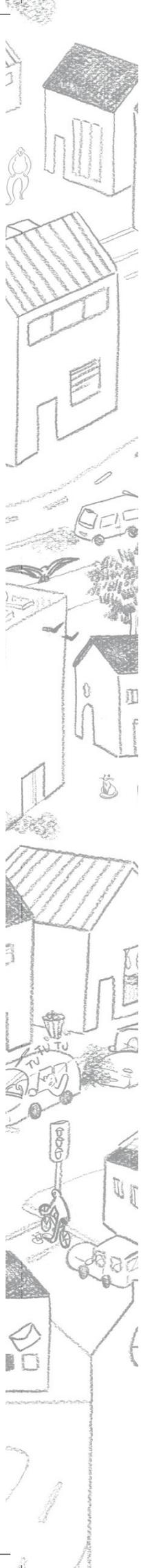
Déroulé

Bref aperçu des concepts : Qui suis-je ? (15')

1. Accrocher dans le dos de chaque participante une des "feuilles notions" autour de la résilience et de l'adaptation (DOC 1). Avertir qu'il s'agit d'un terme lié à un paramètre climatique, un risque, un impact, un secteur touché ou un facteur aggravant mais ne pas présenter la liste complète.

¹ Cette exploration peut se faire grâce à différents dispositifs, comme les expériences proposées par Scienceinfuse (UCL) dans son Kit Climat, disponible en prêt sur le site Sciences à emporter : <https://science-saemporter.be/produit/les-changements-climatiques/>. Si vous envisagez d'utiliser l'outil « La Fresque du Climat », nous vous conseillons la lecture de l'étude d'Écotopie Émeline DE BOUVER & Coline RUWET, Vers une éducation au climat robuste et émancipatrice : regards sur la Fresque du climat, mai 2024, téléchargeable gratuitement ici : <https://ecotopie.be/publication/vers-une-education-au-climat-robuste-et-emancipatrice-regards-sur-la-fresque-du-climat/>.





S'il y a peu de participantes, ne pas distribuer les dernières feuilles.
S'il y a plus de 23 participantes, distribuer certaines fiches en double.

2. Chacun.e circule librement dans la pièce et quand iel rencontre un.e autre participante iels peuvent chacune se poser une question fermée au sujet de la feuille qu'ils ont dans le dos. La réponse à la question doit être "oui" ou "non". Si un.e participante pense avoir trouvé iel peut suggérer une réponse : l'autre participante approuve si celle-ci est correcte. Les participantes qui ont trouvé la notion figurant sur leur feuille placent celle-ci devant eux, mais continuent à circuler pour pouvoir répondre aux questions des autres. 5 minutes avant la fin, permettre aux personnes de poser des questions ouvertes et au répondant d'aider un petit peu en suggérant un secteur ou une thématique dans laquelle la personne doit chercher.
3. Prévoir un support pour collationner les questions qui se posent à cette étape à propos du lien entre les pancartes et les enjeux climatiques.

Jeu du système (10')

1. En gardant leur pancarte sur elleux, toutes les participantes se rassemblent, debout en cercle.
2. Demander à chaque participant.e de choisir deux autres personnes au « hasard » (sans tenir compte des images que ces deux personnes portent) dans le groupe sans le dire et de se placer à équidistance de ces deux personnes. On attend que le système et ses différents liens s'équilibrent.
3. Déplacer le-la participante « Température » du point où iel se trouve vers un autre point. Après cette modification il est demandé aux participantes de bouger pour retrouver « l'équidistance ». Le système bouge et se rééquilibre.
4. Déplacer le-la participante « Pluies » du point où iel se trouve vers un autre point. Le système bouge et se rééquilibre. S'il reste encore du temps, l'animatrice demande à « Température » et « Pluies » de faire des allers-retours entre leur point initial et le point où on les a mis et tout le monde doit parvenir à garder l'équidistance en même temps, de plus en plus vite.

Débriefing (15')

1. Laisser les participantes qui le souhaitent exprimer en un mot leur ressenti par rapport au jeu du système.
2. Expliquer que ces variations rapides de la température et la pluie représentent l'incertitude, la volatilité et les extrêmes dans lesquels nos systèmes sociaux, économiques et environnementaux vont être mis à mal.

Récit des vulnérabilités (1h)

1. Récit (20')

Les illustrations de l'animation « Qui suis-je ? » sont rassemblées dans un kamishibai¹ dans l'ordre proposé dans le (DOC 1). L'animatrice lit le récit (DOC 2 ou DOC 3 et 4) d'une journée de risques climatiques en 2050. Au fur et à mesure que les thèmes sont abordés dans le récit, iel montre l'illustration correspondante puis la dépose sur le sol devant les participantes.

¹ Le kamishibai ou « théâtre de papier » est une technique de contage d'origine japonaise basée sur des images qui défilent dans un butai (théâtre en bois ou en carton), équipé de petits ouvrants (ou non). Il est possible d'en réaliser un soi-même: <https://lejardindekiran.com/fabriquer-un-butai%CC%88-mode%CC%80le-en-carton-pour-kamishibai%CC%88-au-format-a4/>.

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

2. Jeu de la ficelle (20')

Cette activité peut servir de moment de structuration.

Répartir les participantes en 3 groupes. Chaque groupe dispose d'un exemplaire des illustrations sous forme de petites cartes A6 (DOC 5), d'une pelote de laine/ficelle, de ciseaux et de papier collant. Iels disposent les petites illustrations sur un grand poster en collant des liens de ficelle entre les cartes quand iels estiment qu'il y a un lien entre deux concepts (cause, conséquence, facteur aggravant, aléa, secteur impacté...).

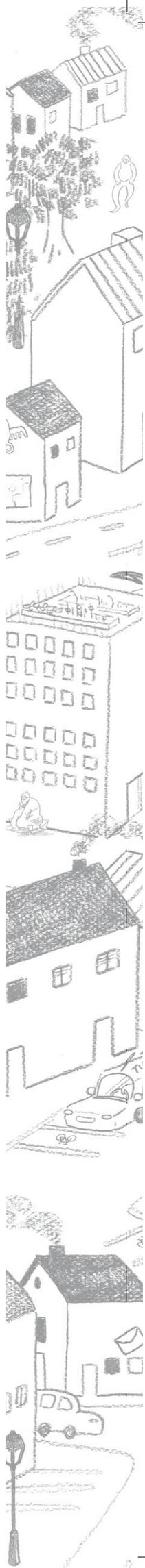
On ne cherche pas ici l'exhaustivité des liens. Au contraire, cela permet d'explorer la complexité d'un système.

3. Débriefing (20')

Remettre les participantes en grand groupe et en cercle.

Proposer à chacun.e d'exprimer son ressenti face au nœud qui a été créé.

Conclure en expliquant qu'il est important d'oser ouvrir les yeux face à la complexité des enjeux systémiques, même s'il y a un côté désespérant lorsque l'on voit l'ampleur du nœud créé (on ne peut pas être sur tous les fronts, on ne peut pas tout changer en une fois, par quel bout le prendre?...). Pour choisir ses engagements, voir Fiche 7 "Engagements" et Annexe B "L'engagement citoyen".



Fiche 5

Les documents sont téléchargeables sur le site www.empreintes.be :
<https://www.empreintes.be/fiche-dp-climat-5>

DOC 1
animation



Feuilles notions

Fichier PDF

DOC 2
animation



Récit commenté

Fichier PDF

DOC 3
animation



Récit (sans les commentaires)

Fichier PDF

DOC 4
animation



Commentaires en voix off

Fichiers WAV

DOC 5
participant.e



Cartes à mettre en lien

Fichier PDF

Recueillir les
représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir
et apaiser

Se mettre
en action

Annexes

Citymagine est un jeu qui invite à créer des alternatives dans une ville imaginaire, pour améliorer le contexte de crise qui la frappe de plein fouet. Elle les met en récit et donne des pistes pour l'animation.

CITYMAGINE



Durée

1 heure 30 minutes



Objectifs

- Découvrir des alternatives résilientes et locales.
- Proposer, inventer des solutions créatives et collectives, ancrées dans le quotidien.
- Mesurer l'importance de créer du lien et un réseau solidaire au niveau local.
- Accroître l'autonomie des participantes et leur satiété au temps, aux autres, aux objets pour inventer ensemble d'autres possibles et nourrir l'imaginaire, par l'information sur des alternatives au modèle de société dominant, qui existent et sont accessibles.



Matériel

- Le jeu Citymagine (voir www.empreintes.be/outil/citymagine)
- Une sonnette (ou autre signal sonore)

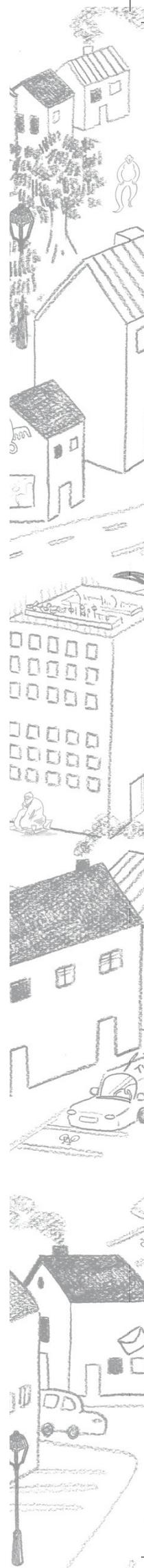


Contexte

Pour comprendre le système qui amène à la situation de crise actuelle qui se manifeste par l'épuisement de la Terre, considérée comme ressource, et l'interconnexion des systèmes alimentaires, économiques, financiers, sociaux, Citymagine (un jeu de plateau coopératif) propose aux joueuses de construire, au sein d'une ville existante, des alternatives locales. Ces alternatives sont dessinées sur des tuiles et posées sur le plateau de jeu, recouvrant certaines parties de la ville. Ainsi, au fur et à mesure du jeu, la ville de Citymagine se colore des différentes initiatives mises en place. La transition¹ sera appréhendée ici dans sa référence aux initiatives locales et citoyennes qui, chacune à leur manière, tentent d'inventer une solution partielle, mais conviviale aux défis actuels.

L'outil a été pensé pour proposer aux participantes de prendre le temps d'échanger et de réfléchir ensemble à différentes questions : Quel est leur projet de société ? Quel monde construire pour demain ? Comment inventer d'autres manières de vivre ? À travers ces questions, « Citymagine » propose de raconter une nouvelle histoire pour leur ville. Le jeu « Citymagine » peut être suivi ou précédé d'une découverte des initiatives présentes dans le quartier (voir Fiche 8 « Dans mon quartier »).

¹ Voir à propos de l'emploi du terme "transition" l'Annexe A: "Les mots pour le dire".





Déroulé

L'activité «Citymagine» est décrite en détail dans les règles du jeu et accompagnée d'un lexique. Voici quelques trucs et astuces pour vous aider à prendre l'animation en main.

Avant de jouer

Disposer au sol ou sur deux tables, au centre du lieu, le plateau de jeu et le matériel. Disposer les 6 équipes autour de l'îlot central.

Prévoir éventuellement une table par équipe et une chaise par personne.

Explication des règles

Trois étapes structurent les explications orales des règles de jeu :

1. Expliquer le contexte et l'objectif du jeu :
pourquoi joue-t-on et dans quel(s) but(s) ?
2. Expliquer globalement comment va se passer un tour de jeu.
3. Expliquer plus en détails les différentes actions possibles dans le jeu.

Le texte qui suit est un exemple d'explication des règles de Citymagine emballées dans une histoire :

« Vous habitez Citymagine, une ville comme toutes les villes, divisée en quartiers dont chacun porte un nom. **[proposez à chaque équipe de se trouver un nom de quartier]** Vous êtes des personnes actives, interpellées par l'actualité. **[Flash info (faites retentir la sonnette) : lisez la carte contexte n°4 de la couleur orange]**

Vous avez marché pour le climat, mais ça ne suffit pas et vous vous dites qu'il ne faut pas forcément attendre des décisions politiques pour agir ! Il n'est pas trop tard, mais il est temps !

Avec les habitantes de votre quartier **[petit pion = 1 habitante, grand pion = 5 habitantes]**, vous voulez tout faire pour que l'histoire de votre ville évolue de façon plus positive **[objectif du jeu : il faut que le curseur de la roue arrive dans le vert foncé pour que toute la ville gagne]**. Vous avez entendu parler d'initiatives qui se passent dans d'autres villes, des citoyen·nes imaginent d'autres manières d'acheter, de produire, réparent leurs outils cassés... Tout ça, ça fait diminuer l'impact qu'ils ont sur l'épuisement des ressources.

Vous pouvez créer certaines de ces initiatives à l'échelle d'une rue ou de votre quartier **[ce sont les tuiles de la couleur des quartiers]**. Chaque initiative est expliquée dans le lexique. Il est important de bien comprendre ce que sont ces initiatives pour expliquer aux autres quartiers ce que vous allez lancer comme initiative et peut-être les inspirer. Chaque initiative nécessite de mobiliser des habitantes pour se mettre en place et a un impact plus ou moins important sur l'évolution du contexte **[visible sur la roue]**.

Par exemple, un Repair café (qui est un endroit où on peut réparer ses petits électros ou outils) nécessite 10 habitantes pour sa mise en place **[le déposer sur le plateau de jeu]** alors que pour le faire fonctionner les années d'après, il ne faudra plus qu'une personne permanente et

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

donc les neuf autres pourront s'investir ailleurs **[habitantes permanentes]**. Cela signifie qu'avant de commencer le tour suivant, vous pourrez récupérer 9 des 10 habitantes que vous aurez posés sur le plateau. Ce Repair café fait un lien avec un magasin de seconde main construit par un autre quartier car les objets réparés ont une nouvelle vie. De plus, ces alternatives réduisent la consommation et ont un impact positif qui permet de diminuer de 2 les crans vers le vert sur la roue du contexte **[liens et impacts sur la roue d'une alternative quartier]**.

Si vous avez une idée d'une alternative qui ne se trouve pas dans vos tuiles, vous avez aussi la possibilité d'en inventer une avec le nombre de personnes nécessaire à sa construction et son impact **[tuiles vierges - voir lexique p.2]**.

Pour d'autres alternatives, il va falloir aller à la rencontre des autres quartiers et de leurs habitantes en créant des alternatives collectives **[alternatives collectives - tuiles grises]**. Par exemple, si vous souhaitez que le centre-ville devienne piétonnier, ça va concerner plusieurs quartiers et demander de mobiliser beaucoup d'habitants. Chaque quartier annoncera, à son tour de parole, combien d'habitantes il est d'accord de mobiliser. Il faut 12 habitantes au total (de minimum 2 quartiers différents) pour pouvoir lancer une alternative collective.

Dans votre ville, vous allez vous rendre compte que les liens créés entre les quartiers sont importants **[cadre et élastique]**. Ce sont ces liens qui vous permettront d'affronter les événements qui surviennent durant le jeu **[cartes événements]**.

Créer tous les liens ou toutes les alternatives collectives vous permettra d'accéder à la carte kiosque qui vous récompensera pour votre collaboration **[carte kiosque]**.

Evidemment, tout cela prend du temps et vous aurez trois années **[trois tours de jeu]** pour améliorer la situation de votre ville **[atteindre la zone vert foncé]**. Chaque année **[chaque tour]**, de nouveaux habitantes se joindront à vos projets **[lancement du dé]**.

Un jeu coopératif, pourquoi, comment ?

À l'image des initiatives de transition, « Citymagine » est un jeu coopératif, chaque équipe est invitée à discuter avec d'autres équipes pour établir une stratégie commune, s'entraider, établir des liens entre les quartiers.

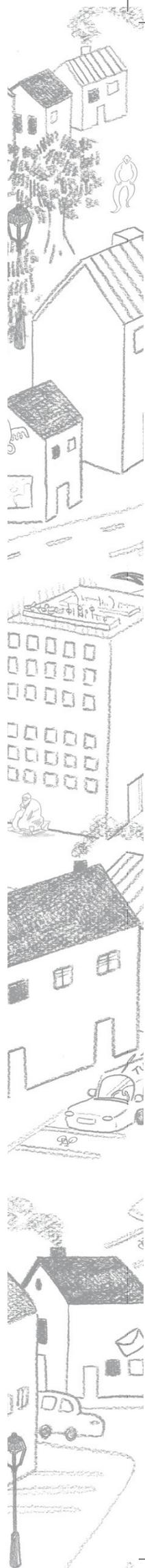
En comparaison avec un jeu de compétition, un jeu coopératif n'a pas l'avantage d'être, d'emblée, attrayant pour les joueuses. Pour qu'un ensemble de joueuses soit porté et mis au défi par un jeu coopératif, il est important qu'il ne soit pas trop facile de gagner...

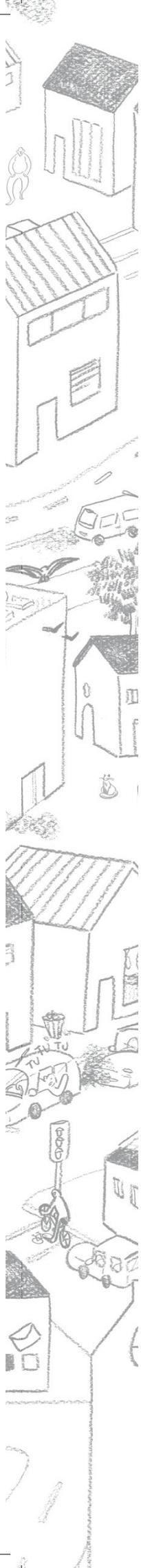
C'est pourquoi, à la fin du premier tour de jeu de Citymagine, les joueuses devraient se trouver en position de difficulté, pour maintenir une forme de pression : la possibilité de perdre la partie. Lorsque la partie prend une tournure trop facile, les cartes missions globales et missions locales peuvent donc être introduites dans le jeu pour en augmenter la difficulté.

A l'inverse, si la partie semble vraiment trop compliquée, les cartes spécificités des quartiers permettent de donner un avantage certain à chaque équipe pour la partie.

Les porte-paroles

Si le groupe est nombreux, on peut désigner un.e porte-parole par équipe. Son rôle est de dialoguer et négocier avec les autres équipes pour envisager des actions communes, tout du moins concertées pour le tour de jeu qui va suivre. Le ou la porte-parole peut être différente entre les tours de jeux consécutifs.





Les événements

À Citymagine, les nombreux projets citoyens qui émergent sont parfois soutenus par le monde politique... mais pas toujours. Certaines de vos revendications sont entendues tandis que parfois, elles ne sont pas considérées. Un facteur important de réussite est le nombre de personnes qui vont se mobiliser, dans toute la ville. Au plus vous allez échanger avec les autres quartiers et créer des projets ensemble, plus vos actions trouveront une mobilisation forte.

Parce que le parcours des groupes de transition est semé d'embûches, mais aussi jalonné de belles opportunités, un événement est pioché à chaque tour de jeu.

En tant qu'animatrice, il est possible de :

- Soit trier les cartes événements pour qu'aucun événement nécessitant de lancer la balle dans le cadre ne soit pioché au premier tour. Ce tri facilite le jeu, car il y a probablement peu de liens créés au premier tour pour retenir la balle et l'empêcher de traverser le cadre.
- Soit ne pas trier les cartes événements, les joueuses comprendront alors très vite l'importance de créer des liens entre leurs quartiers.
- Créer vos propres cartes événement à ajouter au jeu.
- Moduler la difficulté du jeu en prenant la liberté d'augmenter ou de diminuer les conséquences sur la roue des cartes événements.

Les cartes contexte

"Il est 13h à Citymagine, l'info du jour nous est partagée par Julia ! Julia, dites-nous, quelles sont les nouvelles du monde aujourd'hui ?"

Le contenu de ces cartes contexte rapporte des événements extérieurs à la vie de la ville de « Citymagine ». Il replace le jeu dans un contexte plus global. Chaque fois que le curseur se déplace dans un nouveau cadran, l'ensemble des joueuses découvre une nouvelle carte contexte.

La carte contexte n° 4 est lue par l'animatrice en début de partie.

Les alternatives

C'est au tour du quartier bleu de nous décrire les projets sur lesquels ils se mobilisent en ce moment ! Quels sont-ils ? Comment vont-ils se mettre en place ? Quelles sont les possibilités d'échanges avec les autres quartiers ? Comment vont-ils nous permettre de diminuer nos impacts négatifs ?

Les équipes doivent prendre le temps, lors de chaque mise en place d'une nouvelle alternative, de la présenter (à l'aide du lexique) au reste du groupe et d'expliquer en quoi elle est en lien avec l'une ou l'autre alternative.

Pendant le déroulement d'une partie, il est possible qu'une alternative fasse débat. Il est utile de la noter et d'y revenir par la suite, à la fin du jeu. Ne pas interrompre une partie avec un débat permet de préserver la dynamique ludique du jeu. Il ne s'agit pas de l'éluder mais de préciser clairement que l'ensemble du groupe sera invité à s'exprimer dessus à la fin de la partie.

Il est important de ne pas oublier la possibilité pour les joueuses d'inventer une initiative originale durant le jeu. Le cadre existant pour les inventer est décrit en page 2 du lexique reçu par chaque équipe.

Enfin, probablement, les joueuses trouveront d'autres liens entre les alternatives que ceux écrits sur les tuiles. Il ne faut pas modifier les informations données par les tuiles (diminution de notre impact négatif et création de liens), car elles ont été choisies afin de maintenir un équilibre dans le jeu.

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

Remarques

Dans Citymagine, chaque alternative permet de faire des liens entre les quartiers et de diminuer l'impact négatif qu'ont les activités des habitant-es sur la planète. Il y a évidemment d'autres liens et d'autres actions qui peuvent être imaginées. Ici, les choix posés permettent d'assurer la dynamique ludique du jeu. Ce ne sont en aucun cas des calculs scientifiques.

Cette liste d'alternatives n'est pas exhaustive et ne demande qu'à être enrichie de vos propres expériences et idées. De grands thèmes comme les loisirs, la culture, l'éducation ne sont pas évoqués. Vous pouvez les inclure vous-mêmes en ajoutant des tuiles au jeu ou en imposant des contraintes de thèmes aux joueur-euses pour leur tuile vierge.

Enfin, l'éducation est un point qui pourrait être débattu, développé et enrichi. Une possibilité est d'évoquer les pédagogies alternatives (Montessori, Steiner, Freinet, Institutionnelle..., l'éducation aux jeux coopératifs...)

Si une alternative spécifique sur l'éducation n'est pas présente dans le jeu, cette carte « contexte » interroge sur la nécessité d'inclure le (ré) apprentissage des savoirs faire du quotidien, permettant de répondre, par une production personnelle, à ses besoins (réapprendre à fabriquer, réparer, cuisiner, cultiver...).

Cadran n° 1

La qualité de l'air s'améliore, les épisodes de canicule ne disparaissent pas, mais grâce aux arbres, potagers et autres espaces verts aménagés, la chaleur est plus facile à supporter.

En matière d'éducation, un nouveau programme voit le jour. On enseigne, par exemple, comment jardiner, cuisiner et travailler le bois dès le niveau primaire.

De nombreuses villes adoptent des structures de participation citoyenne au sein de leur gouvernement : des groupes de citoyen-ne-s tiré-e-s au sort sont consulté-e-s en matière de budget, de réaffectation, d'aménagements...

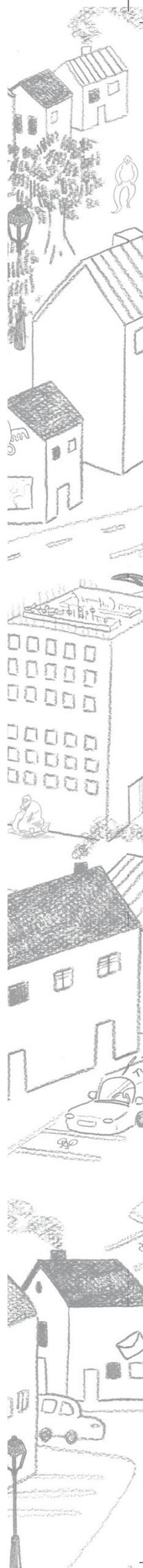
Tout cela pourrait faire l'objet d'une suite, avec vos apports. Si lors de vos animations, des idées étonnantes, intéressantes, créatives ... ont émergé, faites-nous en part sur outiltheque@empreintes.be.

Après le jeu

Recueillir les émotions de participant-es, par exemple avec l'activité de la Fiche 24 « Stratégie de réanchantement ».

Le jeu CITYMAGINE, réédité en 2024 avec le soutien de la Wallonie, a été imaginé par Empreintes et peut être emprunté gratuitement ou acheté.

Plus d'infos ici : <https://www.empreintes.be/outil/citymagine>

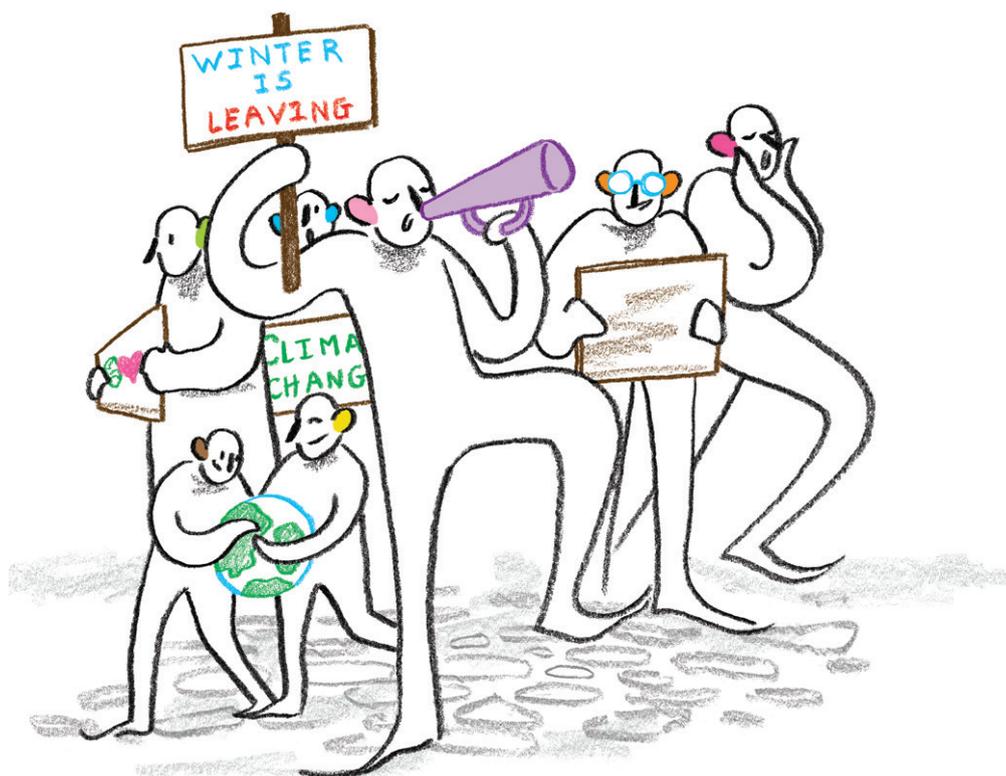


Fiche
7

S'engager pour le climat, pour la biodiversité, pour un monde plus juste et équitable ? Oui, mais comment ? Voici quelques pistes à explorer à travers deux outils que l'on peut utiliser à la suite l'un de l'autre ou de manière indépendante.

ENGAGEMENTS

Il s'agit de découvrir différentes formes d'engagements pour y puiser de l'inspiration et ouvrir des champs d'actions possibles. Les outils proposés ici ont été conçus, le premier par le CNCD et le second par Écotopie. Nous n'en ferons donc qu'une brève description, en renvoyant aux associations qui les ont créés.



Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

Les cartes "mobilisation climat" imaginées par le CNCD permettent de découvrir différentes manières de s'engager et de réaliser que ces différents engagements pour des causes environnementales ne datent pas d'hier.

MOBILISATION CLIMAT



Durée

Entre 30 et 45 minutes



Objectifs

- Découvrir que la lutte pour le climat existe depuis longtemps.
- Comprendre l'impact positif de la mobilisation.
- Distinguer les différents moyens d'agir, ces moyens sont complémentaires.
- Se situer dans ses propres dynamiques d'actions et d'engagements.
- Recueillir les représentations des participant·es autour de la question de l'engagement et de ce « qu'il faudrait faire prioritairement » pour arriver à sortir des crises actuelles.
- Introduction à l'activité autour des « Saisons de l'engagement » (Fiche 7 étape 2).



Matériel

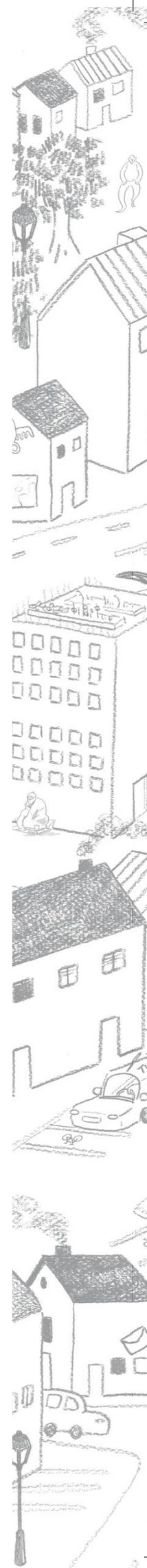
- Une craie ou 2 cordes
- Affiches A4 « Efficace », « Inefficace », « Facile », « Difficile » (optionnel)
- Matériel de projection pour les vidéos
- Les cartes photos du CNCD (DOC 1)
- Les cartes descriptions du CNCD (DOC 2)

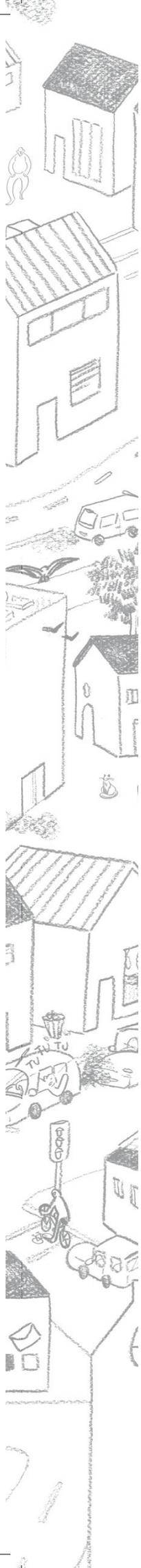


Déroulé

Plusieurs déroulés sont possibles, ils peuvent se suivre dans l'ordre de votre choix ou se faire séparément.

(détails page suivante)





1. Témoignages inspirants en vidéos

Pour introduire l'activité, chercher des vidéos (très courtes ou n'en montrer qu'un extrait d'environ 30 secondes) qui témoignent de mobilisation. Veiller à choisir des exemples d'actions qui sont également présentes dans le jeu de cartes « Mobilisations Climat » du CNCD.

Par exemple :

- **Code Rouge** : <https://www.youtube.com/watch?v=3WFZPzopNyw>
- **Appel à désertier - Discours remise des diplômes** (7minutes) - Des agros qui bifurquent : <https://www.youtube.com/watch?v=SUOVOC2Kd50>
- **Ensemble zoologique de libération de la nature** : EZLN - NATURE Versus BAYER / TTIPGameOver : <https://www.youtube.com/watch?v=XEz2cKhmqIA>
- **Bees Coop** : <https://www.youtube.com/watch?v=T6gxWVYoGzs>
- **Marche pour le climat** : <https://www.youtube.com/watch?v=EqQLFki23cs>

2. Débat mouvant

Cette technique de débat est déjà utilisée dans la Fiche 12 « Alternatives en mouvement ».

1. Tracer à la craie/avec une corde deux axes : efficace-inefficace et facile-difficile.
2. Choisir 4 cartes photos de mobilisation et les présenter. Sélectionner par exemple : Mouvement zéro déchet, Green team scolaires, Film "Demain", Marche pour le climat. Pour faire le lien avec l'activité « Les saisons de l'engagement » (Fiche 7 étape 2), ces cartes correspondent à 4 manières différentes de s'engager.
3. Pour chacune d'elles, inviter les participantes à se situer sur les axes tracés en fonction de leurs réponses personnelles aux questions :
Sont-elles, personnellement faciles ou difficiles à réaliser ?
Pour aller vers un changement de société sont-elles plutôt efficaces ou inefficaces ?
4. Lancer le débat en interrogeant l'une ou l'autre participante quant à sa position. À tout moment, chacune peut se repositionner.
5. Noter les freins éventuels qui ressortent lors des discussions pour pouvoir rebondir dessus par la suite.

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

3. Chercher la paire

Il s'agit de réunir les cartes « image » aux cartes « description » correspondantes. Les cartes description sont divisées en deux parties :

⊕ = description de l'action | ♡ = impact positif de l'action décrite.

1. Distribuer les cartes « description » (1 pour deux participantes), étaler les cartes « images » au sol ou sur des tables.
2. Par groupe de deux lire la partie description et retrouver l'image correspondante.

Il est possible également de distribuer soit une image, soit une description et demander aux participantes de former des paires.

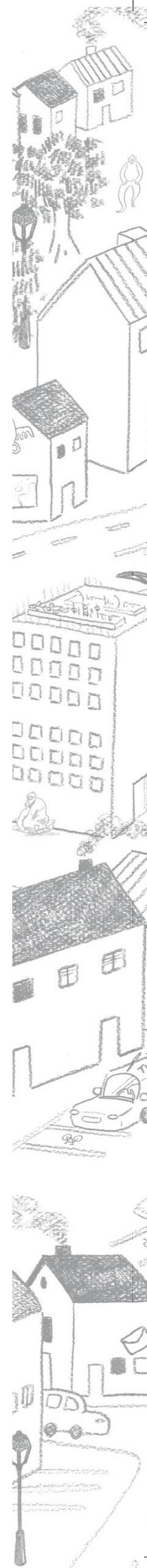
Remarque : les cartes représentent une liste non exhaustive d'actions et résultent d'un choix du CNCD. Pour certaines cartes, les dates indiquées marquent le début d'une période plus longue (toujours actuelle parfois), ou une date clef dans l'histoire de la personne ou du mouvement (parution d'un livre, etc).

4. Timeline

1. Sur base des activités précédentes, les 4 cartes présentées dans le débat mouvant peuvent être affichées ou déposées par terre dans l'ordre chronologique.
2. Un premier duo place « son action » en fonction de sa proximité dans le temps vis-à-vis des premières cartes, l'intercale à l'endroit adéquat par rapport aux 4 autres et la décrit. Un deuxième duo situe « son action » avant ou après et la décrit. Constituer ainsi une ligne du temps d'actions de mobilisation inspirantes.

5. Conclusion

1. Attirer l'attention sur le fait que :
 - il existe de nombreuses manières de s'engager positives et complémentaires,
 - la mobilisation pour des causes environnementales est déjà ancienne, tout comme la prise de conscience qui l'accompagne.



Fiche 7

Les documents sont téléchargeables sur le site www.empreintes.be :
<https://www.empreintes.be/fiche-dp-climat-7>

DOC 1
animation



Mobilisation Climat

CNCD - Cartes photos

DOC 2
animation



Mobilisation Climat

CNCD - Cartes descriptions

Recueillir les
représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir
et apaiser

Se mettre
en action

Annexes

Après avoir découvert différents types d'engagement, il est utile de revenir sur ce que le ou la jeune, personnellement, entend par engagement. Il est intéressant d'appréhender pour soi ce que signifie l'engagement, d'y associer des objectifs et de pouvoir identifier où on se situe par rapport aux différentes formes d'engagement. Cette activité ainsi que la typologie des quatre saisons de l'engagement est un outil développé par Ecotopie. Cette activité peut s'articuler avec « Bingo des initiatives » (Fiche 1), « Alternatives en mouvement » (Fiche 12), « Citymagine » (Fiche 6) ou se mener de manière indépendante.¹

LES SAISONS DE L'ENGAGEMENT



Durée

40 minutes



Objectifs

- Comprendre différentes manières de s'engager pour une transition² écologique et identifier les actions associées.
- Se situer dans ses propres dynamiques d'actions et d'engagements.
- Élargir le champ des engagements et des actions possibles.
- Explorer la complémentarité des différents types d'engagement.
- S'interroger sur la pluralité des actions à mener pour transformer la société.



Matériel

- Un tableau blanc ou un poster, des feutres
- Les 4 illustrations des saisons en vente et téléchargeables sur le site <https://ecotopie.be/publication/les-saisons-de-lengagement/>.

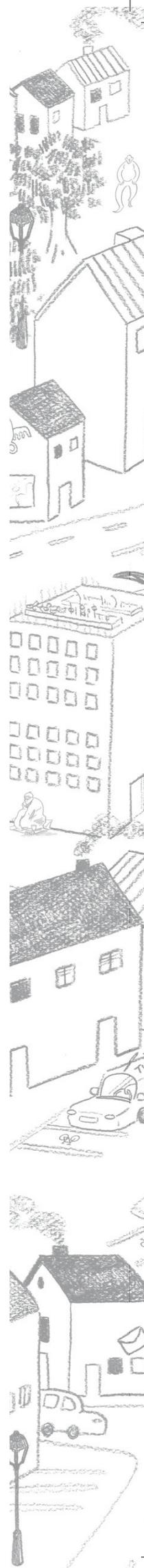


Déroulé

Un déroulé détaillé et des ressources sont disponibles sur le site d'Ecotopie : <https://ecotopie.be/publication/les-saisons-de-lengagement/>.

¹ Pour aller plus loin, consulter l'Annexe B : "L'engagement citoyen".

² Voir à propos de l'emploi du terme "transition" l'Annexe A: "Les mots pour le dire".



Fiche 8

Cette activité permet d'explorer le quartier au moyen d'une application¹ ou sous forme d'un jeu de piste et d'y découvrir des lieux inspirants. Cette approche est attrayante pour les jeunes et rencontre leurs centres d'intérêt. Elle peut être articulée aux fiches « Citymagine » (Fiche 6) et « Engagements » (Fiche 7).¹

DANS MON QUARTIER



Durée

Environ 60 minutes, mais la durée varie en fonction de la longueur du parcours et du nombre d'étapes.



Objectifs

- Découvrir des modes d'engagement, des initiatives de Transition², au sein d'une ville ou d'un quartier.
- Créer du lien avec le quartier et ses habitant-es.



Matériel

- Une tablette ou un smartphone par groupe.



Déroulé

Avant l'activité

Actionbound³ est une application qui vous permet de réaliser des jeux de piste pour les jeunes en utilisant des données de géolocalisation. Il est donc possible de créer gratuitement un parcours vous menant de lieux en lieux (sélectionnés sur la carte), avec des balises et des questions auxquelles les participantes doivent répondre.

Télécharger l'application sur votre ordinateur et sur votre GSM.

Préparer le(s) circuit(s) en repérant des lieux inspirants⁴ dans le quartier (tiers lieu, épicerie coopérative, magasin Oxfam, maison de quartier, centre culturel, magasin de seconde main...) en veillant à identifier les coordonnées GPS précises.

¹ Pour aller plus loin : article sur l'intérêt d'actionbound en classe : <https://mateneen.eu/fr/artikel/decouvrir-et-presente-sa-commune-avec-des-activites-actionbound/>. Et pour approfondir la réflexion sur les dérives du numérique : Peut-on échapper à l'emprise du numérique ?, Socialter n°64, juin-juillet 2024.

² Nous continuons à utiliser ce terme pour une meilleure compréhension de chacun.e, mais en étant conscients des limites et de la récupération qui a été faite du concept (Voir Annexe A "Les mots pour le dire").

³ <https://en.actionbound.com/>

⁴ Pour les identifier <https://www.reseautransition.be/les-initiatives/>

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

Il est possible de faire réaliser le parcours par les jeunes et le proposer ensuite à des plus jeunes par exemple.

Imaginer des questions à propos de ces lieux et les encoder dans le parcours (voir DOC d'aide à l'animation, page suivante).

Installer l'application gratuite depuis l'Apple Store ou Google Play sur les appareils qui seront utilisés par les élèves.

Vérifier qu'il y a bien une connexion Internet à disposition pour scanner et télécharger les activités Actionbound (avant de partir) et pour envoyer les réponses à la fin.

Le jour de l'activité

1. Diviser le groupe en sous-groupes de 4 ou 5 participantes.
2. Départ des sous-groupes pour réaliser un circuit en suivant la direction indiquée par l'application et accomplir les missions qui leur sont demandées. ATTENTION : Le GPS n'est pas toujours très précis (utiliser éventuellement son smartphone pour avoir du data ou en demander autour de soi).

Remarques

/!\ Si le groupe est important, prévoir des départs dans plusieurs directions.

/!\ Donner un numéro de téléphone en cas de soucis. Celui-ci peut être collé au dos des tablettes ou dans une enveloppe scellée à n'ouvrir qu'en cas d'extrême nécessité.

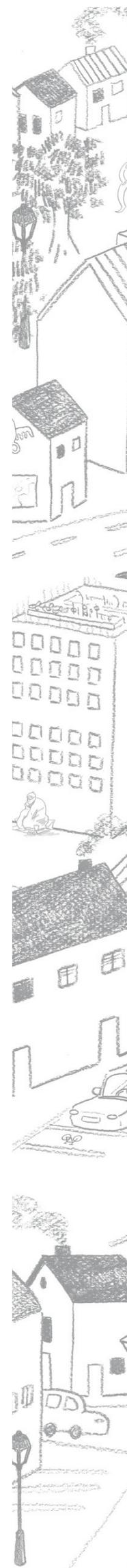
3. De retour au point de départ, l'activité s'achève.

Conclusion

Partager les découvertes :

- Quels sont les lieux découverts ?
- Les connaissiez-vous ?
- En quoi peuvent-ils être inspirants ?

Montrer les résultats et les vidéos des participantes, s'ils en ont fait dans le cadre de leurs missions.



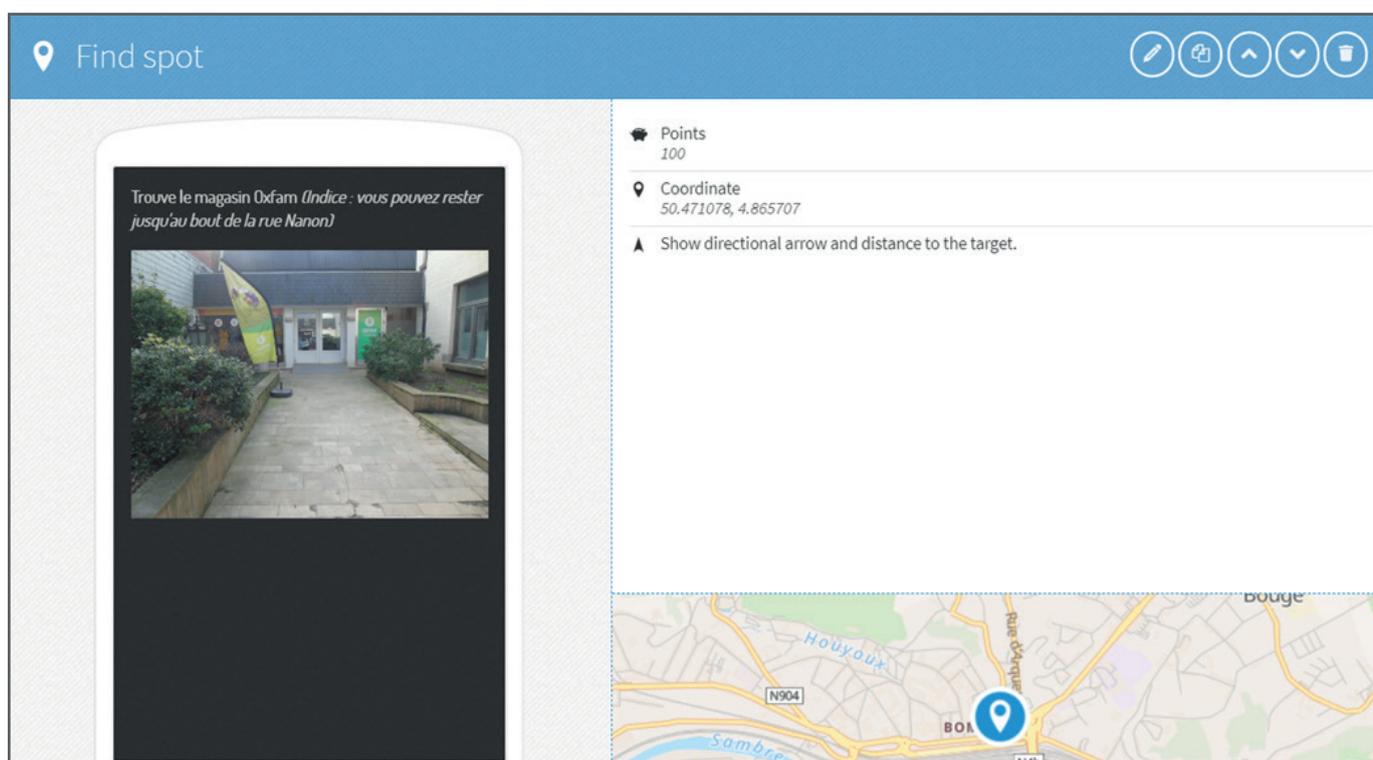
ACTIONBOUND

Fiche

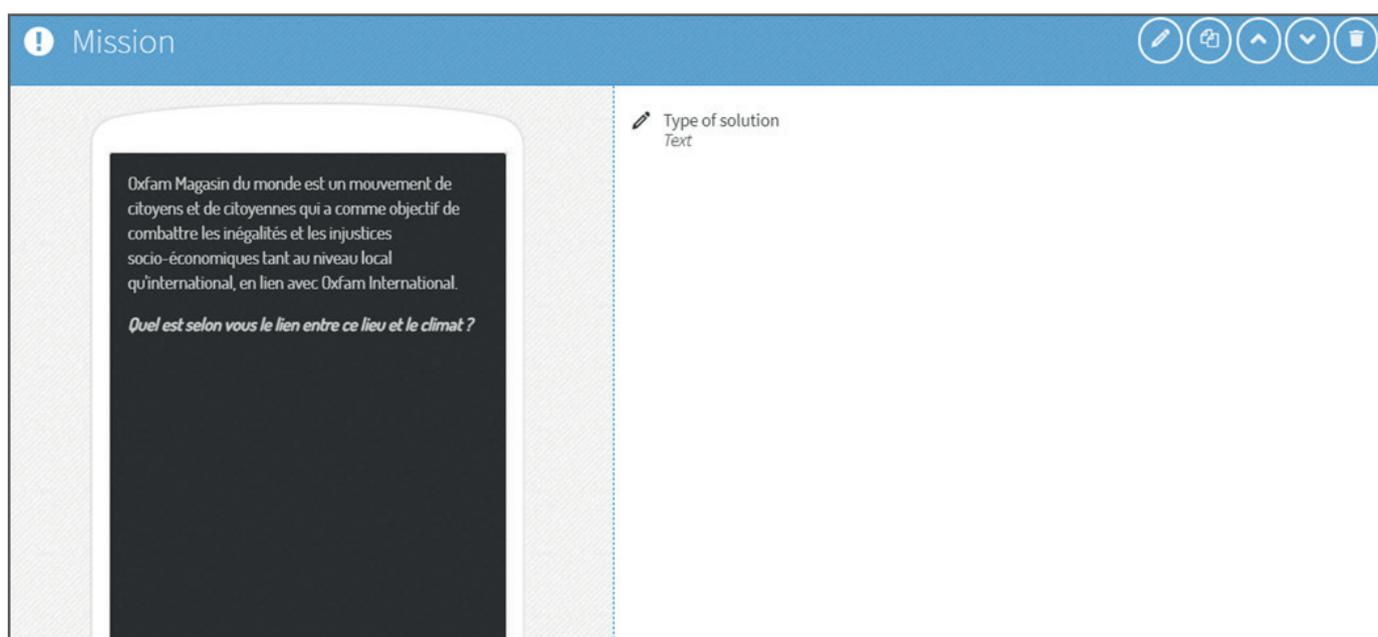
8



L'application **Actionbound**, vous permet d'indiquer les coordonnées du lieu que vos participantes doivent rejoindre. Il est possible également d'insérer des photos et des commentaires qui aident à trouver le lieu.



Ensuite, vous avez le choix entre différentes « Missions » à proposer à vos participantes : des quizz, des questions ouvertes, des enregistrements audio ou vidéo ou simplement de l'information. En voici quelques exemples :



Information



La Casserole, c'est un nouveau collectif de citoyen-ne-s engagé-e-s, d'activistes et de militant-e-s namurois-e-s. Ancré-e-s à Saint-Servais, dans les quartiers populaires de la ville, le collectif met à disposition de tous et toutes un lieu partagé et convivial, un espace autogéré, de joyeuses créativité, résolument anticapitaliste, féministe, antiraciste et écologiste, où se développera notre résilience et d'où partiront nos résistances pour combattre toutes les formes de dominations et d'oppressions. Au programme : concerts et bals, ateliers vélo, conférences et débats ; banquets populaires, bibliothèque populaire, expositions, préparation d'actions directes, ...

Quiz



La Maison de Quartier de Germinal est un lieu où des liens se créent entre les habitants du quartier. Mais quelles sont les activités que l'on peut y trouver ?

Points
100

Mode: Multiple choice

- Des création artistique pour les jeunes du quartier
- Les réunions du Cercle archéologique de la Chapelle Asty-Moulin
- Un "Repair Cafe" en lien avec les étudiants de l'ITN
- Un moment "pause café" pour tout qui veut
- Un endroit où est né le projet de potager partagé du quartier

Attempts
1

Penalty for incorrect answer
10

Show solution if answered incorrectly

Cette activité propose aux jeunes de se promener dans leur quartier, dans un endroit où ils ont l'habitude de faire leur courses et d'observer ce qui les touche, leurs ressentis, ce qui les attire.

BALANCE TA PUB



Durée

1 heure 30 minutes



Objectifs

- Aiguiser l'esprit critique en décodant sur le terrain les pièges de la publicité dans les commerces.



Matériel

- Carnet d'investigation à imprimer - 1 pour 3 personnes (voir DOC pages suivantes)



Déroulé

1. Choisir une rue commerçante proche de l'endroit où vous vous situez et y emmener les participantes.
2. Distribuer par trio le carnet d'investigation et le lire ensemble.
3. Donner 40 min aux participantes pour se promener dans la rue et compléter leur carnet.
4. Proposer un retour des ressentis et des constats avec l'ensemble du groupe.

Recueillir les représentations

Découvrir

Débattre

Imaginer

Accueillir et apaiser

Se mettre en action

Annexes

Balance ta pub



Carnet d'investigation

A. Sur le chemin vers la rue, où peux-tu voir de la publicité ?

Repères-en 5.

1.
2.
3.
4.
5.

B. Choisis-en une. Quel produit met-elle en avant ?

Quel message véhicule-t-elle ? Sur quel support peut-on la voir ?

C. Choisis une vitrine que tu trouves attirante et prends-la en photo.

Qu'est-ce qui t'attire dans cette vitrine ?

Les couleurs	Les éclairages	Le thème	L'agencement, la déco	Les promos
Les produits exposés	Autre :			

D. Quel message penses-tu que le ou la commerçant-e veut faire passer avec cette vitrine ?

E. Est-ce que la vitrine te donne envie de rentrer dans le magasin ?

F. Entre maintenant dans cette boutique et fie-toi à tes différents sens pour découvrir l'endroit :

ODORAT - Sens-tu une odeur particulière ? Est-elle agréable ou désagréable ?

OUIË - Entends-tu de la musique ? Dans quelle humeur te met-elle ?

TOUCHER - Ressens-tu l'envie de toucher des produits ? Lesquels et pourquoi ?

G. Est-ce que le ou la vendeur-euse pourrait faire partie de ta bande de potes ?

H. As-tu envie de faire un achat dans cette boutique ?

Oui

Non

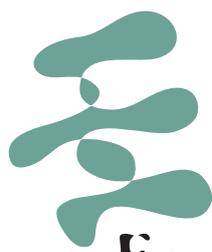
Si oui, est-ce parce que :

- Tu en as besoin
- C'est une envie à laquelle tu avais déjà réfléchi avant
- Tu le vois là maintenant et tu ne peux pas résister
- La promo est hyper intéressante
- Autre chose :

Pourrais-tu t'en passer ? Ou te le procurer autrement ?

- Le demander à prêter
- Le trouver en 2ème main
- Réutiliser un autre objet pour cette fonction
-

I. Comment qualifierais-tu l'expérience générale de ta visite ? Pourquoi ?



Empreintes

asbl

Financé par le Plan
de Relance de la Wallonie



Wallonie



Wallonie
Relance