



CITOYEN TOI-MÊME

Les jeunes sont des conseillers communaux, provinciaux ou députés régionaux, communautaires, fédéraux ou européens. Pour exercer un de ces mandats, ils devront choisir 3 domaines de compétence (en fonction du niveau de pouvoir) à traiter de manière prioritaire pour améliorer la vie des citoyens. Ensuite, il leur sera demandé de faire des propositions d'idées, d'argumenter et de voter pour celles qui les mettent d'accord.

OBJECTIF

Amener les jeunes à comprendre le fonctionnement d'une assemblée représentative, le rôle des conseillers et députés et aussi la manière dont un citoyen peut participer à la vie en commun.

PUBLIC CIBLE

À partir de 17 ans

DURÉE

2x 50 mn

MATÉRIEL (en fonction du nombre de participants)

- Affiches des domaines de compétence
- Gommettes (nombre X3)
- Formulaire à compléter pour les idées de projet (1/groupe)
- Papier collant
- Écharpes pour les conseillers communaux (1/pers.)
- Panneaux échevin, bourgmestre, député, ministre...
- Fiches théoriques présentant les compétences et niveaux de pouvoir

SUGGESTION / INFO

Transmettre les idées aux autorités locales

PERSONNE RESSOURCE

Centre de Ath

DÉROULEMENT

Présentation et cadre

« Les citoyens ont voté ! Vous venez d'être élus par les habitants pour améliorer la vie en commun. Vous devenez donc des conseillers ou des députés. Lors de cette animation, l'idée est de vous faire vivre un débat, et que vous puissiez vous mettre d'accord dans l'intérêt des citoyens. »

1^{er} temps: domaines qui vous semblent les plus importants pour améliorer la vie en commun

Explication des domaines de compétence en fonction du niveau de pouvoir défini (se référer aux fiches théoriques présentant les niveaux de pouvoir et les compétences).

Une fois les compétences expliquées, les conseillers/députés vont définir leurs trois compétences prioritaires.

Coller 3 gommettes sur les 3 domaines qui semblent être les plus urgents à traiter pour les habitants. Une fois toutes les gommettes collées, prendre les 3 domaines qui comptabilisent le plus de gommettes.

2^{ème} temps: donner des idées pour améliorer la vie en commun

Constitution de 5 groupes (en fonction du nombre de participants). Chaque groupe va devoir trouver au maximum 1 idée pour chacun des 3 domaines. Il est important dans cette partie de mettre ses propres intérêts de côté et de penser en « NOUS ». Ces idées doivent absolument permettre d'améliorer la vie des citoyens.

Vous avez 10 minutes. 1 idée par papier (domaine choisi, pourquoi cette idée, où, quand, comment et pour qui).

3^{ème} temps : voter pour choisir les projets qui seront menés prioritairement

Lecture des propositions, les groupes qui ont fait la proposition s'expriment et peuvent l'expliquer. Un premier vote est proposé pour se rendre compte de « qui vote pour », « qui vote contre » et « qui s'abstient ».

Pour susciter le débat, chacun a maintenant la parole (un « pour », un « contre », un qui s'est abstenu).

Lors du débat, l'animateur peut sortir ses « casquettes ». Exemple : échevin des finances, bourgmestre, député spécialiste de l'environnement, ministre du budget...) pour donner des points d'attention (faisabilité, budget...) aux conseillers/députés.

Enfin, le groupe décide s'il estime nécessaire d'améliorer et prendre en compte les remarques pour reformuler une idée commune à tous. La proposition modifiée par le groupe est reformulée et nous procédons au vote final.