



DEVOIR CITOYEN

L'animation traite du devoir citoyen des primo-votants. Les jeunes sont amenés à développer leur esprit critique, à comprendre les valeurs défendues par les partis, à se positionner par rapport à leurs propres valeurs et à analyser les programmes des partis politiques. Les jeunes sont sensibilisés à l'étendue de la politique et l'impact dans leur quotidien. L'importance du vote est donc mise en avant, et encourage les jeunes à exprimer leurs idées et valeurs à travers leur vote.

OBJECTIF

Prendre conscience que le vote est un moyen d'exprimer ses idées et ses valeurs personnelles par le biais d'une personnalité politique et/ou d'un parti politique. Mais aussi, prendre conscience du rôle citoyen et du pouvoir qu'il a au moment du vote. Réfléchir à son vote, s'informer sur les partis politiques et leur programme et développer un esprit critique. Cette animation permet également de comprendre ce qu'est un parti politique, son rôle et son pouvoir dans la société (pays, région, commune) et de définir les concepts de base tels que : la politique, la démocratie, la représentation, la citoyenneté, un parti politique, une valeur/opinion, le pouvoir, etc.

PUBLIC CIBLE

Primo votants

DURÉE

2x50 mn ou 3x50 mn

MATÉRIEL (en fonction du nombre de participants)

- Capsules vidéo
- Bulletins de vote (choix du parti + les trois valeurs favorites)
- Bonbons ou autre récompense
- Tableau
- Projecteur
- Apport théorique pour l'animateur (définitions)

SUGGESTION / INFO

Compter 50 minutes supplémentaires si vous décidez de réaliser le débat mouvant

PERSONNE RESSOURCE

Centre de Couvin

DÉROULEMENT

1^{er} temps: Introduction (3 mises en situation de vote sélectif) - 20 mn

Exemples :

- Vote en fonction du sexe (seuls les garçons peuvent voter). Proposition de « loi » : Les filles vont dans le fond de la classe, chaises tournées vers le mur. Si le vote est oui, les filles se déplacent, si le non l'emporte, personne ne bouge.
- Vote en fonction de la couleur des cheveux (les blonds votent, les autres ne votent pas). Proposition de « loi » : on éteint la lampe du local. Si le oui l'emporte, l'animateur éteint la lampe, si le non l'emporte, la lampe reste allumée.
- Vote en fonction des lunettes (les personnes qui portent des lunettes votent). Proposition de « loi » : le professeur/éducateur sort de la classe. Si le oui l'emporte, le professeur/éducateur sort du local, si le non l'emporte, le professeur/éducateur reste.

L'application des propositions de « lois » est immédiate. On exécute directement la proposition de « loi ». Après chaque vote, les votants reçoivent une récompense (bonbon ou autre), les autres, non. Nous ne débriefons pas entre les votes.

À la fin des mises en situation, nous débriefons collectivement : comment aurais-tu aimé que ça se passe ? Quel(s) sentiment(s) as-tu ressenti quand tu (n') as (pas) pu voter ? Penses-tu que ce système d'élection est réaliste/a déjà pu exister ? Quel est le système d'élections en Belgique ? L'animateur note les termes importants qui émergent pendant la conversation (ex : politique, démocratie, valeurs, etc.).

2^{ème} temps: définition des termes théoriques - 15 mn

L'animateur reprends les termes émis par le groupe et en donne la définition.

3^{ème} temps: jeu sur les valeurs et les partis - 40 mn

L'animateur propose 5 programmes de 5 partis imaginaires (ex : parti de la carotte, etc.) à travers des capsules vidéo.

Les partis à travers leur programme dégagent des valeurs (+/- 3 valeurs principales et 3 valeurs secondaires chacun). Dans un premier temps, les jeunes regardent les 5 vidéos et votent pour le parti qu'ils préfèrent, en spécifiant sur papier les valeurs qui les ont intéressés dans le parti pour lequel ils ont voté.

Dans un deuxième temps, les bulletins de vote sont dépouillés et le parti qui récolte le plus de voix est élu au gouvernement.

Dans un troisième temps, l'animateur revient sur les programmes de chaque parti pour y dégager les 3 valeurs primaires, en reprenant les valeurs pointées par les jeunes. Ensuite, il présente une réalisation concrète du parti élu et du parti le moins populaire. On cite alors les conséquences des réalisations concrètes pour ces partis. Ensuite, l'animateur revient sur les réalisations cachées derrière les valeurs. Discussion sur le jeu

4^{ème} temps: débat mouvant/philo - optionnel

Êtes vous pour ou contre (acte réfléchi -> brochure) pour se positionner sur des questions de société. Apprendre à poser un acte réfléchi et trouver les valeurs qui nous correspondent. On échange après chaque question sur les valeurs, discussion plus fondamentale sur la société.

5^{ème} temps: conclusion - 10 mn

Présentation des vrai(e)s listes/partis de leur commune. L'animateur donne des pistes pour trouver les informations et programmes pour que les jeunes puissent se renseigner par eux-mêmes.