



Les fiches-outils



Récapitulatif des fiches



FICHE	PAGE(S)	ÉTAPE(S) DU PROJET				
Carte mentale du réseau jeunesse	1	1	2	3	4	5
Fiche d'identification des partenaires	2-5	1	2	3	4	5
Fiche d'évaluation de l'état des lieux	6	1	2	3	4	5
Carte interactive	7-8	1	2	3	4	5
Ma commune idéale	9-10	1	2	3	4	5
Réseautage mobilisant	11-12	1	2	3	4	5
Carte mentale	13-14	1	2	3	4	5
Méthode 2-20-2-2	15-16	1	2	3	4	5
To do list : la méthode Kanban	17-18	1	2	3	4	5
Boîte à consultation/suggestion	19-20	1	2	3	4	5
Brainstorming	21-22	1	2	3	4	5
Course relais	23-25	1	2	3	4	5
Fil à linge	26	1	2	3	4	5
Interpellations dans l'espace public	27-28	1	2	3	4	5
Micro-trottoir	29-30	1	2	3	4	5
Parachute	31-33	1	2	3	4	5

Récapitulatif des fiches



FICHE	PAGE	ÉTAPE DU PROJET				
Photoreportage	34	1	2	3	4	5
Sondage	35-48	1	2	3	4	5
Tablette numérique : un outil de consultation	49-51	1	2	3	4	5
J'évalue ma participation	52	1	2	3	4	5
Buller ! Les bulles créatives	53-54	1	2	3	4	5
Forum ouvert	55-56	1	2	3	4	5
Fresque participative	57	1	2	3	4	5
Photolangage	58-59	1	2	3	4	5
Studio	60	1	2	3	4	5
Evaluer pour progresser	61-63	1	2	3	4	5
Causerie	64-65	1	2	3	4	5
Compte-rendu des rencontres avec les jeunes	66-67	1	2	3	4	5
Projet à l'affiche (théâtre forum)	68-69	1	2	3	4	5
Questionnaire interactif	70-71	1	2	3	4	5

Récapitulatif des fiches



FICHE	PAGE	ÉTAPE DU PROJET				
J'évalue mon ressenti dans le projet	72-73	1	2	3	4	5
Journée de la jeunesse	74-75	1	2	3	4	5
Croiser les regards : technique de médiation	76-77	1	2	3	4	5
Forum communautaire	78-79	1	2	3	4	5
Arbre à conseils	80-81	1	2	3	4	5
Chapeaux de Bono	82-84	1	2	3	4	5
Collectif à solutions	85-86	1	2	3	4	5
Marmite à projets	87-89	1	2	3	4	5
Budget participatif jeunesse	90-91	1	2	3	4	5
Comment créer une charte ?	92-94	1	2	3	4	5
Evaluer le processus de participation	95-98	1	2	3	4	5
E-participation	100-104	1	2	3	4	5

Carte mentale du réseau jeunesse



ÂGE

non pertinent

GROUPE

non pertinent

DUREE

variable

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Avoir une vision d'ensemble et réduire l'incertitude dans les échanges entre les membres.

MATÉRIEL

- Feuille A3
- Des bics de couleurs

DÉROULEMENT

Le réseau est comme un ensemble d'éléments ou de membres reliés par un ensemble de relations, chacun avec son mode de fonctionnement. Cette fiche permet de dresser la carte du réseau jeunesse de la commune.

- Prendre une feuille et la tenir en mode paysage.
- Placer le sujet principal au centre de la feuille. Veiller à ce que le sujet soit assez précis.
- Tracer les branches autour du cœur (sujet principal) pour créer l'arborescence d'idées ou, ici, des différentes structures jeunesse. Les structures ainsi définies ; faire partir des branches secondaires avec les informations dont vous avez besoin.
- Ecrire les mots qui relient le cœur et les structures sur les branches.
- Ne pas hésiter à ajouter des images.
- Ajouter de la couleur.

COMPTE-RENDU / ÉVALUATION

Cette carte permettra à tous d'avoir une vue d'ensemble sur les structures jeunes d'une commune.

SOURCE

<http://www.aradel.asso.fr/> site consulté le 12 septembre 2016, AKOUN A., PAILLEAU I., Apprendre autrement avec la pédagogie positive, Paris, 2013, pp. 146-148.

NOTES



Fiche d'identification des partenaires

ÂGE

non pertinent

GROUPE

non pertinent

DUREE

indéterminée

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Faire un état des lieux des structures et services jeunesse existants sur la commune, voire aussi des lieux fréquentés par les jeunes ne s'inscrivant dans aucune structure organisée.

MATÉRIEL

S'inspirer des exemples présents ci-dessous.

DÉROULEMENT

Relever tous les partenaires du secteur jeunesse exerçant sur le territoire et effectuer une brève analyse de ces différentes structures pour faciliter la concertation avec ceux-ci.

Pour chaque partenaire, répondre, si cela est possible à ces différentes interrogations :

- Quel est le partenaire (public, privé, formel ou informel) ?
- Quels sont les objectifs et missions de la structure concernée ?
- Quels sont les enjeux qu'ils poursuivent ?
- Quelles sont les contraintes auxquelles ils font face ?
- Quelles sont les ressources dont ils disposent ?
- Quelles sont les actions déjà menées sur le terrain ?
- Quel est leur public cible (tranche d'âge, genre, quartier, groupe social...) ?

ADAPTATION

Il est possible de consulter les enquêtes déjà réalisées par les PCS, Maison de jeunes, AMO présents sur la localité.

Il peut être intéressant de faire un état des lieux des liens existants déjà entre les structures. S'ils existent, il est important de les maintenir et de les renforcer. Si, au contraire, ils sont inexistantes, il s'agit de créer des plateformes de rencontres, de réunions, d'échanges (en ligne par exemple). Il est très important de faire circuler l'information (page ou groupe Facebook, Forum...).

COMPTE-RENDU / ÉVALUATION

Cet état des lieux va être très important pour n'oublier personne dans le processus pour lequel on veut établir un diagnostic et dégager des enjeux prioritaires.

SOURCE

Adapté du Plan Stratégique Transversal, DGO5, Service Public de Wallonie.

Exemple pour le secteur jeunesse

Partenaire n°... :

Quel est le partenaire (public, privé, bénévole, professionnel, formel ou informel) ?	
Quels sont les objectifs et missions de la structure concernée ?	
Quels sont les enjeux qu'ils poursuivent ?	
Quelles sont les contraintes auxquelles ils font face ?	
Quelles sont les ressources dont ils disposent ?	
Quelles sont les actions déjà menées sur le terrain ?	
Quel est leur public cible ?	
Ont-ils eu connaissance de jeunes non-investis dans des associations sur la commune mais ayant mené des actions sur celle-ci ? Si oui, quelles sont ces actions et qui sont ces jeunes ?	
Le travailleur s'inscrit-il dans un réseau ? Lequel ?	
Remarques	

Exemple pour l'administration

Partenaire n°... :	
Nom du service ou du/de la responsable	
Avez-vous des contacts avec les jeunes ? Si oui, lesquels ?	
Avez-vous déjà participé et/ou mis en place des actions avec les jeunes. Si oui, lesquelles ?	
Un projet avec les jeunes s'inscrit-il dans le cadre de votre service ?	
Quels éventuels bénéfices et/ou contraintes y voyez-vous ?	
Avez-vous connaissance de jeunes non-investis dans des associations sur la commune mais ayant mené des actions sur celle-ci ? Si oui, quelles sont ces actions et qui sont ces jeunes ?	
Remarques	

Exemple pour les élus

Partenaire n°... :	
Nom du service ou du/de la responsable	
Avez-vous des contacts avec les jeunes ? Si oui, lesquels ?	
Avez-vous déjà participé et/ou mis en place des actions avec les jeunes. Si oui, lesquelles ?	
Un projet avec les jeunes s'inscrit-il dans le cadre de votre service ?	
Quels éventuels bénéfices et/ou contraintes y voyez-vous ?	
Avez-vous connaissance de jeunes non-investis dans des associations sur la commune mais ayant mené des actions sur celle-ci ? Si oui, quelles sont ces actions et qui sont ces jeunes ?	
Actions jeunesse dans le pacte politique	
Remarques	



non pertinent

non pertinent

10 min

intérieur



1 2 3 4 5

Evaluer le procédé et ses effets.

Pas de matériel spécifique

Suite à l'état des lieux, il est important d'évaluer la démarche utilisée pour s'assurer que celle-ci soit suffisante en répondant aux différentes questions suivantes :

- Comment l'état des lieux s'est-il déroulé ?
- Quand a-t-il eu lieu ?
- Combien d'acteurs ont été répertoriés ?
- Qui a été rencontré, qui ne l'a pas été ?
- Les acteurs répertoriés ont-ils montré de l'intérêt à participer à ce projet ?
- Les fiches proposées étaient-elles adaptées et suffisantes ?

CRECCIDE asbl

[illegible]

Carte interactive



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

de 5 à 25

DUREE

15 à 30 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Etablir un état des lieux de tout ce qui concerne la « Jeunesse » au sein de la commune (infrastructures, lieux de rassemblement...).
- Visualiser celui-ci pour pouvoir identifier les forces et les faiblesses mais aussi les besoins en termes de structures à destination des jeunes.

MATÉRIEL

- Des feuilles A3
- Une carte de la commune
- Des marqueurs indélébiles
- Des punaises
- Des morceaux de laine
- Des petits bouts de papier
- Des pictogrammes (si le public est plus jeune)

DÉROULEMENT

L'animateur demande aux jeunes de se mettre en cercle avec lui autour d'une carte de la commune. Ensuite, il demande aux jeunes de venir représenter les différents lieux qui accueillent des jeunes, les activités qui s'offrent à eux, les lieux où ils ont l'habitude de se réunir dans la commune...

Pour ne pas se retrouver avec une carte illisible, il est conseillé d'utiliser des punaises pour pointer les lieux, d'y attacher un morceau de laine et de venir placer le nom de l'infrastructure ou l'activité qui s'y déroule sur un bout de papier. L'animateur peut utiliser des pictogrammes avec un public plus jeune. Il veillera également à prévoir des bouts de papier vierges afin de ne pas limiter l'imagination des enfants/jeunes. Il permet ainsi la créativité et la possibilité d'une meilleure adéquation entre leurs réalités, leurs attentes et constats, et les politiques qui les concernent. Celles-ci sont, généralement, mises en place avec un regard d'adulte. Demander aux jeunes de s'impliquer et de co-construire la carte avec les adultes permet de les valoriser et de se rapprocher de leur réalité, mais également d'avoir une vue d'ensemble sur la thématique jeunesse dans la commune.

PRÉPARATION

Préparer le local afin que les jeunes se sentent à l'aise pour se mettre au travail et donner leurs avis (créer un climat convivial).

Veiller à placer le croquis dans un endroit stratégique afin qu'il soit visible de tous (soit affichage sur le mur ou sur une table centrale).

ADAPTATION

Il est aussi envisageable de demander aux jeunes de manière individuelle ou en petits groupes d'aller photographier chaque endroit dédié à la jeunesse et de l'épingler sur la carte. Pour aller plus loin, il est aussi possible d'établir une fiche des points forts et faiblesses, des besoins, de la fréquentation, des moyens d'accès, des horaires... de chaque lieu.

En fonction des différentes thématiques que l'animateur souhaite aborder, il est intéressant d'établir un code couleur (ex. : bleu pour le sport, orange pour la culture, vert pour les espaces où les jeunes se rassemblent...) ou de prévoir plusieurs cartes.

Il faut aussi informer les jeunes que cette carte est évolutive. S'ils repèrent de nouveaux lieux ou activités qui les concernent, ils peuvent toujours venir les ajouter. L'attention est attirée d'ailleurs sur le fait qu'il existe des plateformes qui permettent de faire ce genre d'exercice en ligne.

Examples :

Lomap : <https://www.lomap.be/>

Framacarte : <https://framacarte.org/fr/>

Google maps : <https://www.google.be/maps>

SOURCE

CRECCIDE asbl

NOTES

[illegible]

Ma commune idéale



ÂGE

dès 10 ans

GROUPE

de 10 à 300

DUREE

45 à 60 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Stimuler l'imaginaire.
- Comprendre les enjeux qui régissent l'organisation d'une commune.
- Comprendre l'importance des différents acteurs.
- Faire des choix réfléchis en tant que futurs citoyens concernant l'aménagement d'un territoire.
- Mobiliser les connaissances pour mettre en œuvre son projet.

MATÉRIEL

- En présentiel: Une feuille A4 par personne, bics, marqueurs, une carte de la commune, des photos, des LEGO...
- En numérique: des PC/tablettes, Minetest (jeu vidéo de genre bac à sable open source de construction)

DÉROULEMENT

La méthode de la commune idéale est utilisée pour développer l'imaginaire d'un point de vue des utopies.

- Chaque participant va devoir se munir d'une feuille de papier et d'un bic.
- Les jeunes vont devoir expliquer les éléments présents dans leur commune idéale et pourquoi ils les ont choisis. Pour ce qui est de la présentation, les jeunes disposent de plusieurs techniques:
 - écrire une lettre «Ma commune idéale»,
 - dessiner un plan de sa commune idéale,
 - coller des images, des illustrations pour mettre en avant leurs préoccupations,
 - construire leur commune idéale avec des blocs de construction, LEGO...
- Retour en assemblée ou, ensemble tenter de dégager les grandes idées qui ressortent des différentes productions.
- Ensemble, les jeunes vont devoir dessiner le plan de leur commune idéale.

ADAPTATION

En numérique:

- Lancer le jeu Minetest en mode «mode créatif» (toutes les ressources sont illimitées si possible en version multijoueurs sur un serveur dédié au projet).
- Dans un premier temps, les jeunes vont se mettre par groupes de 2-3 et ensemble, afin de comprendre les mécaniques du jeu, vont devoir réaliser leur commune.

ADAPTATION

- Ensuite, les jeunes vont se mettre d'accord sur les choses qui, à leurs yeux, sont importantes dans l'organisation d'une ville.
- Enfin, à l'aide des conclusions dégagées, les jeunes vont devoir se concerter et créer leur commune idéale.



COMPTE-RENDU/ÉVALUATION

Cette méthode visuelle permet de laisser chaque jeune s'exprimer sur ses besoins, ses manques et ses envies par rapport à sa commune.

SOURCE

- <http://minetest.wp.ac-dijon.fr/minecity-creation-dune-ville-du-mieux-habiter/>
- Dessiner une ville idéale O.FAURY, Lycée albert Camus, Firminy
- <https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1107>
- <https://www.minetest.net/>

Réseautage mobilisant



ÂGE

dès 14 ans

GROUPE

moyen à grand

DUREE

10 à 30 min

LIEU

en ligne

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Apprendre à connaître les autres participants/découvrir leurs attentes.
- Découvrir la thématique de la rencontre.
- Découvrir les idées de chacun et s'en nourrir.
- Échanger et enrichir sa réflexion.

MATÉRIEL

- Liste des questions à travailler
- Salons de discussion (Framatalk-jitsi meet, Discord)
- Framapad (<https://framapad.org/fr/>) ou tableau blanc (<https://witeboard.com/>)
- Timer en ligne partageable : <https://chronograph.io/cXnodGta>

PRÉPARATION

- Préparer différents salons de discussions en fonction du nombre de participants.
- Préparer un timer à partager (<https://chronograph.io/>).
- Durant l'animation : préparer les sous-groupes, éventuellement trouver un moyen pour répartir les participants (ex: mettre des numéros ou des lettres devant le prénom).

DÉROULEMENT

En groupe complet : présenter l'activité (2-4 min) :

Les participants vont disposer d'1 minute en solo pour réfléchir sur la question affichée, puis, ils seront redirigés en petits groupes dans des salons privés (Conseil : idéalement, un second animateur recrée des salons de discussions et répartit les participants par sous-groupes de deux).

Ronde 1 : Les participants sont invités à rejoindre des salles, au sein desquelles ils vont confronter leurs points de vue à deux. Ils disposent de 4 minutes pour se parler et échanger leurs opinions sur la question.

Retour dans la grande discussion pour re-former des sous-groupes et repartir en « rondes ».

Ronde 2 : Les participants disposent de nouveau de 4 minutes pour discuter de la question.

Ils reviennent ensuite dans la salle principale pour re-former encore des sous-groupes.

Ronde 3 : Les participants disposent de nouveau de 4 minutes pour pouvoir rediscuter en sous-groupes.

Retour en groupe complet : Les participants se réunissent au complet et chacun, au moyen de Pad (<https://framapad.org/fr/>) ou d'un tableau blanc (<https://witeboard.com/>) vont pouvoir écrire leurs réponses à la question en ayant reçu les 3 feedbacks.

ADAPTATION

- Pour la version en présentiel, l'animateur sera attentif à avoir un local adapté.
- Pour la version numérique, en ce qui concerne les « Rondes », Discord est adéquat. A défaut, ZOOM comprend le même genre de fonctionnalités.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de Communagir pour emporter <https://communagir.org/>

NOTES

This image shows a single page of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Carte mentale (ou mindmap)



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

non pertinent

DURÉE

non pertinent

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

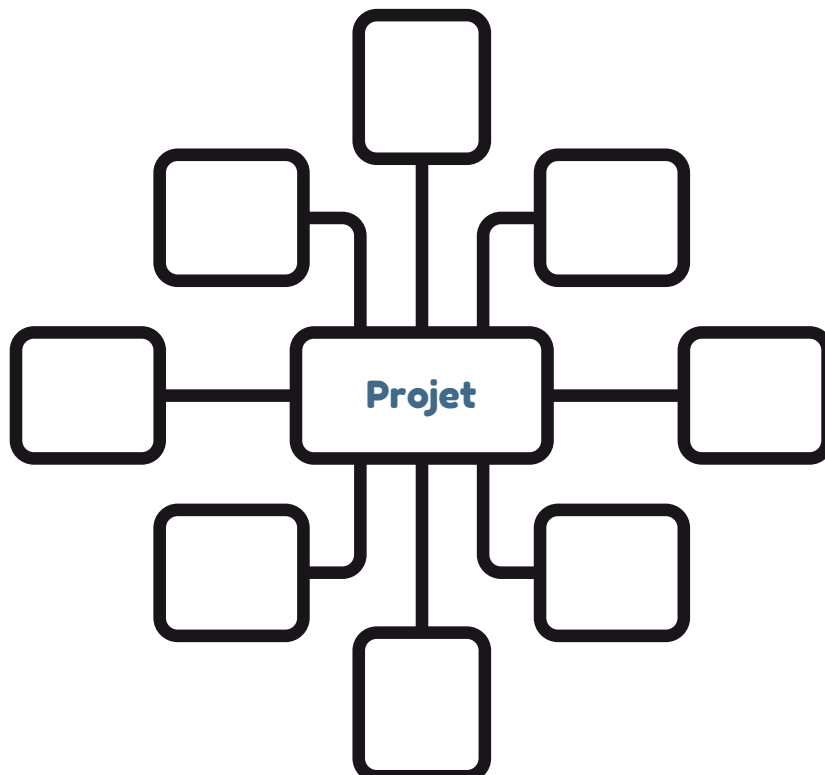
Avoir une vue d'ensemble de la mise en œuvre du projet et des ressources nécessaires à celui-ci.

MATÉRIEL

- Feuille A3/A2
- des bics de couleurs

DÉROULEMENT

- Prendre une feuille A3, la positionner en mode paysage.
- Placer le sujet principal (le projet) au centre de la feuille.
- Tracer des branches autour du cœur pour, par exemple dans ce cas-ci, scinder le projet en différentes étapes et décomposer ces étapes en objectifs réalisables.
- Ne pas hésiter à ajouter des couleurs, des dessins, des pictogrammes.
- Vous pouvez laisser afficher la carte mentale dans un coin, afin de vous assurer qu'à chaque rencontre, vous avez ce plan sous les yeux.



ADAPTATION

Il existe de nombreux logiciels de mindmapping qui permettent de réaliser ce plan en ligne et ce, même de façon collaborative (ex: framindmap <https://framindmap.org/abc/fr/>).

L'avantage d'utiliser la méthode électronique est que vous pourrez utiliser votre mindmap comme plan, en effet, par l'ajout de liens vers différents documents ou sites et ainsi atteindre la source désirée.

COMPTE-RENDU/ÉVALUATION

Cette carte permettra de:

- donner une vision à la fois claire et synthétique de l'engagement des intervenants (ressources, interactions et rôles) dans l'ensemble du projet,
- permet de créer un plan visuel dans lequel on peut insérer des liens, des images, des documents...

SOURCE

- Formation « Comment utiliser le temps de façon constructive ? La gestion du temps et des priorités pour être plus zen et efficace », COCOON LIEGE ASBL
- Télécharger un logiciel de mindmapping : <https://framindmap.org/> ;
https://freemind.sourceforge.io/wiki/index.php/Main_Page#Download_and_install

NOTES

[illegible]

Méthode 2-20-2-2



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

non pertinent

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Gérer son temps de façon personnelle.
- Apprendre à gérer le timing ainsi que les priorités.
- Traiter directement ce qui est faisable très vite.

MATÉRIEL

- Feuille A3/A2
- Liste de tâches
- Post-it
- Bics

DÉROULEMENT

La méthode 2 - 20 - 2 - 2 est une méthode d'organisation de son temps de travail qui permet d'éviter de s'encombrer l'esprit avec des tâches qui sont faisables toute suite ou qui, au contraire sont chronophages :

- prendre sa liste de tâches,
- regarder ce qui est faisable dedans,
- classer les tâches dans les 4 colonnes en fonction du temps nécessaire à leurs réalisations respectives.



2 mn



Je fais
tout de suite



20 mn



Je fais
dès que j'ai fini



2 h



Je négocie
le délai
ou le livrable



2 j



Je demande
une révision
des priorités

ADAPTATION

Vous pouvez utiliser des post-it de différentes couleurs en fonction de l'urgence de la tâche ou du temps défini pour les tâches à réaliser.

Cette méthode permet de mieux organiser son travail et de prioriser les tâches non seulement en fonction de l'urgence mais aussi du timing défini.

Formation « Comment utiliser le temps de façon constructive ? La gestion du temps et des priorités pour être plus zen et efficace », COCOON LIEGE ASBL

[illegible]

To do list : la méthode Kanban



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

non pertinent

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Lister toutes les tâches à réaliser.
- Désencombrer l'esprit, avoir une vue d'ensemble de tout ce qui doit être fait.
- Indiquer le temps nécessaire pour réaliser chaque tâche.
- Identifier les tâches prioritaires et celles qui peuvent être accomplies plus tard ou déléguées.

MATÉRIEL

- Feuille A3
- des bics
- Post-it de différentes couleurs

DÉROULEMENT

- Prendre une feuille A3, la mettre en mode paysage et y tracer 3 colonnes (À faire, En cours, Fait).
- Mettre, dans un premier temps, tous les post-it dans la colonne «À faire». Utiliser des post-it de différentes couleurs par projet ou par urgence.
- Au fur et à mesure du projet déplacer les post-it dans les colonnes «En cours» puis «Fait».

A faire

En cours

A tester

Terminé



ADAPTATION

Il existe de nombreux logiciels qui permettent de réaliser cette méthode d'organisation en ligne et ce, de façon collaborative. La plupart d'entre-eux sont malheureusement payants (Asana, Trello, etc.), heureusement, des alternatives gratuites existent (les logiciels de la suite google, ou les logiciels gratuits et open source de Framasoft).

COMPTE-RENDU/ÉVALUATION

Cette méthode permet de:

- visualiser l'ensemble des tâches à réaliser,
- ajouter facilement des tâches,
- voir évoluer l'action au fil du temps (c'est gratifiant de déplacer les post-it de colonne en colonne).

SOURCE

- Formation « Comment utiliser le temps de façon constructive ? La gestion du temps et des priorités pour être plus zen et efficace », COCOON LIEGE ASBL
- Télécharger un logiciel de mindmapping : <https://framindmap.org/> ;
https://freemind.sourceforge.io/wiki/index.php/Main_Page#Download_and_install

NOTES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Boîte à consultation/suggestions



ÂGE

dès 10 ans

GROUPE

illimité

DUREE

quelques heures

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Donner la possibilité aux jeunes de donner leur avis par écrit, de répondre à une question et/ou de faire des suggestions (de projets, d'amélioration d'un projet, d'un processus...).
- Donner son avis, faire des suggestions de façon anonyme sans crainte.
- D'être identifié afin de garder une liberté d'expression la plus totale possible.
- Utiliser les boîtes à consultation pour nourrir les ordres du jour des réunions ou des groupes thématiques.
- Interpeller les jeunes dans différents lieux (Une version mobile peut être mise en place si cette boîte suit l'animateur).
- S'assurer que les commentaires soient lus, qu'ils soient adressés à qui de droit et qu'on y réponde.

MATÉRIEL

- Des boîtes clairement identifiables
- Du papier/questionnaires et des crayons
- Du temps et du personnel pour répondre aux questions des jeunes

DÉROULEMENT

Les boîtes à consultation constituent une manière facile d'obtenir des commentaires par rapport à une question posée, à un projet...

Il est intéressant d'encourager les propositions d'amélioration et les suggestions plutôt que des plaintes ou des constats en utilisant des formulaires types à la place de feuilles vierges.

Il est essentiel que les enfants/jeunes soient informés des suites qui seront données à leurs démarches.

Il est judicieux de placer ces boîtes dans des lieux divers afin d'élargir le public (écoles, bibliothèque, maison de jeunes, administration communale, centre sportif, mouvements de jeunesse...).

Comment procéder ?

Les boîtes à consultation doivent être placées de telle sorte que les enfants/jeunes puissent facilement y mettre leurs commentaires/questionnaires sans être vus. Il convient de laisser un crayon ou deux à proximité et de fournir du papier/des formulaires ad hoc.

Il convient aussi d'indiquer à quelle fréquence, quand la boîte sera vidée et quand on répondra aux commentaires. Tous les commentaires doivent faire l'objet d'une réponse dans laquelle seront précisés quand et comment les changements auront lieu ou non.

Parmi les différentes possibilités pour répondre aux suggestions/propositions, on peut le faire : en personne, sur une plateforme numérique, lors d'une réunion, en affichant les réponses sur un mur ou en les communiquant dans une lettre d'information.

PRÉPARATION

Se donner du temps pour consulter les jeunes et les animateurs jeunesse sur la meilleure manière de développer les boîtes à consultation, en n'oubliant pas d'annoncer la politique en matière de réponses.

En plus de l'adaptation du vocabulaire utilisé et le style des questions, l'animateur veillera à structurer le questionnaire de façon adéquate :

- les questions seront regroupées par catégories (thèmes, lieux de vie, activités...),
- les questions iront de la plus simple à la plus abstraite,
- les questions seront formulées à la deuxième personne du singulier.

Les échelles de réponses (ex. : tout à fait d'accord, plutôt d'accord, plutôt pas d'accord, pas du tout d'accord) seront évitées et on privilégiera les choix binaires.

ADAPTATION

Il est possible de créer un questionnaire très simple à compléter, global ou ciblé sur une thématique, un quartier, un projet... Celui-ci peut aussi permettre aux jeunes de préciser comment ils souhaitent être informés en retour, et de donner leurs coordonnées s'ils le souhaitent.

Il est envisageable de créer une « version mobile » de l'outil via un partenariat que ce soit avec les professeurs de citoyenneté ou les animateurs jeunesse. Se déplacer avec les boîtes permet d'aller chercher les réponses des jeunes là où ils se trouvent.

En lieu et place d'un questionnaire, il est tout à fait possible de rédiger un ensemble d'affirmations que les jeunes peuvent confirmer ou infirmer tout en expliquant le pourquoi de leurs réponses.

Dans le but de répondre aux objectifs du projet CBDNC, le même dispositif peut être mis en place pour le personnel communal et les élus mais aussi les travailleurs jeunesse du secteur associatif.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de « Boîte à outils sur la participation » rédigé par FEANTSA et GRUNDTVIG pour un projet « Participation sans Toi(t) »

NOTES

[illegible]

Brainstorming



ÂGE

dès 10 ans

GROUPE

non pertinent

DURÉE

30/40 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Récolter la parole des jeunes.

MATÉRIEL

- Des post-it
- Des feuilles blanches
- Des marqueurs

DÉROULEMENT

Il s'agit ici de réfléchir, de proposer et d'argumenter des idées de projets réalisables par les jeunes. Cette activité promeut : le travail de groupe, la participation, l'argumentation, la défense d'idées et la prise de position.

L'animateur explique qu'ensemble ils vont faire un brainstorming (ou, pour les Francophiles, un remue-méninges) et demande donc que chaque jeune réfléchisse à des idées de changements possibles qu'il veut voir opérer dans sa commune.

Lorsqu'un jeune trouve une idée (de la plus simple à la plus folle), il l'inscrit sur un post-it et vient le coller au mur.

Après 5 minutes, lorsque tous les jeunes ont proposé leurs idées, l'animateur les lit aux participants et regroupe celles qui sont semblables.

Ensuite, il va falloir faire un tri dans toutes ces idées.

L'animateur forme alors trois à quatre groupes pour qu'ils sélectionnent des idées.

L'animateur explique aussi que pour avoir un travail de groupe dans lequel chacun se sente investi, il faut que chacun ait un rôle à jouer. Cela permet donc de responsabiliser chaque jeune dans son travail. Il explique les différents rôles, les propose dans les différents groupes et chaque participant choisit son propre rôle.

Les jeunes vont choisir une idée sur laquelle ils ont envie de travailler, débattre et argumenter. Ils devront donc discuter ensemble pour se mettre d'accord sur l'idée à choisir, défendre et argumenter devant le groupe.

Les groupes développent leur idée de projet choisie et remplissent un tableau à deux colonnes (l'aspect positif et les contraintes - ce qui risque de poser problème).

Lorsque tous les groupes ont sélectionné une idée et ont préparé la défense de cette idée, le rapporteur de chaque équipe vient présenter le travail effectué.

ADAPTATION

Plusieurs activités peuvent permettre d'aller plus loin dans un brainstorming ou de le rendre plus efficace telles que :

- les tables rondes à la manière des speed-dating,
- les enveloppes tournantes : l'animateur distribue des enveloppes représentant des concepts en lien avec les thèmes déjà évoqués. Une fois l'enveloppe reçue, chaque jeune doit écrire trois mots, sur des post-it, en lien avec le concept inscrit sur l'enveloppe. Il fait ensuite passer l'enveloppe à son voisin et procède de même pour les autres enveloppes. A la fin du temps imparti, l'animateur stoppe l'activité et demande aux jeunes ayant une enveloppe devant eux de l'ouvrir et de lire, l'un après l'autre, les post-it. La discussion est ensuite lancée et l'animateur modère le débat,
- le mur à idées : mettre à disposition, dans un lieu de passage des jeunes, des boîtes à suggestions sur différents thèmes (ex. : boîtes à mouchoirs vides décorées et collées sur un panneau).

COMPTE-RENDU / ÉVALUATION

On peut également organiser ce brainstorming à la façon du « world café » en fonction du nombre de jeunes présents et de leur âge. Cette activité respecte les mêmes principes hormis que l'on est autour d'une table recouverte d'une nappe en papier sur laquelle on peut écrire.

SOURCE

CRECCIDE asbl

NOTES

This image shows a full page of blank handwriting practice paper. It features multiple sets of horizontal lines across the entire page. Each set consists of three lines: a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. These sets are repeated vertically down the page, providing a guide for letter height and placement. The background is white, and the lines are light gray or blue. There is no text or other markings on the page.

Course relais



ÂGE

dès 10 ans

GROUPE

de 10 à 50

DUREE

15 à 20 min

LIEU

intérieur / extérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Récolter la parole des enfants/jeunes dans différents endroits.
- Stimuler l'esprit spontané et sincère des enfants.
- Renforcer la liberté d'expression et permettre de remonter leurs avis auprès des autorités communales.
- Installer un climat ludique et instructif.
- Synthétiser, co-construire, se réappropriier les idées.
- Faire émerger des idées, produire des solutions.

MATÉRIEL

- La liste des questions rédigées comme matrice de consultation dans le cadre du projet CBDNC
- Un carnet par animateur pour noter les réponses des participants
- Des cônes
- Un porte-voix
- Des post-it et des documents (si on utilise la version pour faire découvrir une thématique)

DÉROULEMENT

Cette activité vise à établir un diagnostic, en récoltant la parole des plus jeunes, reprenant les besoins, les attentes et les idées de projets à mener au sein de la commune.

- Installation du matériel et consignes :

les animateurs vont installer leur matériel dans un endroit propice à une course relais. Ils vont signaler la présence de cet événement particulier en mettant des cônes pour les départs et arrivées des courses. Ils peuvent aussi mettre un panneau qui explique ce qu'il se passe, ou mettre un drapeau. Avant de débiter l'activité, il est indispensable d'informer les enfants/jeunes sur le pourquoi on leur demande de répondre, à quoi vont servir leurs réponses et le traitement qu'il en sera fait.

Les enfants/jeunes auront le droit de participer ou non à l'enquête ou d'arrêter à tout moment, sans devoir se justifier. Il sera aussi utile de leur expliquer qu'il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses.

- Déroulement de l'animation :

ensuite, les animateurs placent les enfants/jeunes par équipes. Celles-ci peuvent être constituées de différentes façons. Par exemple, les filles forment une équipe, les garçons une autre ou au contraire mixer les groupes pour qu'ils soient hétérogènes.

DÉROULEMENT (SUITE)

Une autre méthode consiste à distribuer une image à chaque enfant. Et dans un second temps, l'enfant doit trouver les autres membres de son groupe en retrouvant ceux qui ont reçu la même illustration que lui. Les animateurs peuvent aussi assigner un chiffre à chaque enfant et leur demander de se regrouper par chiffres identiques pour former les groupes.

Une fois cela fait, la question à laquelle les jeunes doivent répondre est expliquée avec un vocabulaire clair et précis. L'animateur qui énonce les questions peut amplifier sa voix avec un porte-voix ou un système sonore. Au top départ, le premier enfant de chaque groupe s'élance vers le cône d'arrivée où se trouve un animateur qui retranscrit les réponses données à haute voix. L'ordre de passage peut être défini par les animateurs ou être laissé gérer par les enfants/jeunes entre eux.

Conseils pour la rédaction des questions et exemples :

En plus de l'adaptation du vocabulaire utilisé et le style des questions,

- l'animateur veillera à structurer le questionnaire de façon adéquate:
- les questions seront regroupées par catégories (thèmes, lieux de vie, activités...),
- les questions iront de la plus simple à la plus abstraite (âge, situation familiale avant de leur demander comment ils se projettent dans l'avenir),
- les questions seront formulées à la deuxième personne du singulier (pour impliquer individuellement),
- les échelles de réponses (ex : tout à fait d'accord, plutôt d'accord, plutôt pas d'accord, pas du tout d'accord) seront évitées et on privilégiera les choix binaires.

Exemples de questions posées aux enfants :

« Quels lieux de ta commune fréquentes-tu ? », « Comment occupes-tu ton temps libre ? », « Que manque-t-il comme activités pour les jeunes dans ton village, ta commune ? », « Si tu étais bourgmestre, quel(s) projet(s) mènerais-tu avec/pour les jeunes ? ».

PRÉPARATION

- Préparer son matériel.
- Bien réfléchir lors de rédaction des questions, elles doivent être neutres et ne pas orienter les réponses.

ADAPTATION

Le jeu peut se dérouler à diverses occasions, dans les cours de récréation de chaque école de l'entité, mais aussi lors d'une fête de village, à l'occasion du « Carrefour des générations », au sein des activités des mouvements de jeunesse, au sein du Conseil communal des enfants/jeunes, enfin chaque fois qu'il y a la possibilité matérielle d'implanter le jeu dans un espace accueillant des enfants/jeunes de la tranche d'âge que l'on souhaite interroger.

Pour aller plus loin, les animateurs peuvent proposer une thématique de réflexion en lien avec les idées de projets récoltées plus tôt. Les enfants/jeunes vont devoir créer des pistes d'action, définir les contours du projet, identifier les leviers et les freins, trouver des réponses dans des documents...

- But du jeu :

Les participants seront répartis par équipes de 3-4 et disposent d'un temps de réflexion pour créer des solutions et des pistes d'actions pour leur projet. Ils les rassemblent sur une feuille A3.

- Dispositif :

Chaque équipe disposera d'une table de travail que nous appellerons « la tanière ». Un panneau et de quoi écrire seront placés sur chaque table. Une ligne tracée à la craie devant les tables sera notre ligne de départ.

Tour à tour, chaque membre de l'équipe se placera sur la ligne. Au top départ, il s'élancera selon une façon précise (sauts pieds joints, à reculons...) jusqu'à l'endroit où l'animateur aura placé des livres, des articles de presse, des vidéos...

ADAPTATION (SUITE)

Ce même joueur aura un temps limité pour aller à la pêche aux infos. Il est bien entendu que les documents seront variés et dupliqués à souhait. Une fois le temps imparti terminé, le coureur reviendra à la tanière, dans laquelle son équipe est toujours en train de construire son affiche.

Au top donné par l'animateur, un autre membre de l'équipe opérera de la même façon que le précédent.

Une fois leur affiche terminée (où ? quand ? quoi ? pourquoi ? comment ? avec qui ?...), celle-ci sera portée au regard de tous.

Ensuite, la présentation des différentes affiches terminées, chaque enfant reçoit 2 gommettes de couleurs qu'il devra apposer sur les projets dans lesquels il a envie de s'investir.

Les projets ayant remporté le plus de voix serviront à définir celui qui sera réalisé dans le projet CBDNC en partenariat avec les élus lors de l'étape 2, croiser les regards.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl d'une activité proposée par le Centre culturel de Fosses-la-ville,
<http://www.resonanceasbl.be/IMG/pdf/fiche4.pdf> pour la version - « Découverte d'une thématique »

NOTES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Fil à linge



ÂGE

dès 10 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

30 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Identifier les aspects positifs et négatifs concernant la localité du point de vue des jeunes mais aussi des pistes d'actions pour faire évoluer la situation.

MATÉRIEL

- Des feuilles de couleurs
- Des ciseaux
- Des marqueurs
- Du fil
- Des pinces à linge

DÉROULEMENT

Les jeunes et animateurs de jeunes sont invités à se questionner sur leurs envies, leurs questions et les sujets qui les préoccupent. Qu'est-ce qu'ils apprécient dans leurs localités ? Que voudraient-ils changer ? Comment procéderaient-ils ?

Tendre 3 fils à linge dans la salle de réunion.

Chaque jeune reçoit trois feuilles de couleurs différentes.

Avec la première, il doit représenter un pull et y noter ses observations-impressions positives par rapport au lieu sur lequel il vit.

Sur la deuxième, il doit représenter un short et y noter tout ce qui le dérange et qu'il voudrait voir changer ou améliorer.

Avec le dernier, il doit représenter des chaussettes et y noter des pistes d'actions pour améliorer les choses qui lui déplaisent.

Lorsque chaque jeune a terminé ses trois éléments, il les pend au fil. Le fil à linge est séparé en 3 cordes (le positif, le négatif et les pistes d'actions). Puis, il peut lire et s'imprégner de ce que les autres ont fait.

Les jeunes peuvent alors échanger leurs avis, leurs ressentis par rapport aux autres productions. Une synthèse des avis est réalisée (points communs, priorités, domaines d'action...).

COMPTE-RENDU / ÉVALUATION

Ces productions de jeunes peuvent être exposées dans un lieu public accessible aux jeunes participant au processus de concertation pour assurer une plus grande visibilité.

SOURCE

Adapté de Conseil de l'Europe - Centre européen de la jeunesse, T-kit Gestion de projet.



Interpellations dans l'espace public

ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

individuel mais répété

DUREE

plusieurs heures

LIEU

extérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Recueillir les avis des jeunes hors institutions et associations.
- Se faire connaître de la population et ce avec un public inhabituel et plus large.
- Aller à la rencontre des jeunes, les interpeller et les amener à s'investir dans leur commune.
- Permettre aux jeunes d'être entendus et de faire remonter leurs envies, leurs attentes et leurs craintes aux décideurs politiques.
- Instaurer un climat de confiance et de convivialité entre les jeunes et les adultes.
- Permettre de décroisonner la politique en la remettant « en rue ».

MATÉRIEL

- Craies
- Visuel présentant le projet
- Tablette ou questionnaires papiers
- Tonnelle
- Mange-debout (à adapter en fonction de la méthode choisie)

DÉROULEMENT

Il semble nécessaire, dans le cadre de la préparation à un atelier d'animation de rue ou d'espace public, de connaître l'esprit des lieux car une ville/un quartier n'est pas l'autre.

Il est bon de savoir que les animations en espace public, comprenant des dispositifs légers, disposent de cette faculté à pouvoir être déplacés et répétés.

Plusieurs méthodes d'animations peuvent être mises en place : porteur de parole, le t-shirt débat, un stand d'information, de sensibilisation, un questionnaire, une interview vidéo, un mur d'expression...

1. Le porteur de parole est une méthode d'animation de débat de rue. Cet atelier vise à recueillir des témoignages tranchés, marqués sur une question qui fait débat, qui appelle à des points de vue différents. Le dispositif consiste à afficher la question sur un panneau dans l'espace public. Les porteurs de parole abordent ensuite des passants avec des questionnements, suscitant interactions, échanges et débats, mais recueillant aussi les propos qu'ils valorisent en les affichant à côté de la question. Le dispositif peut se décliner sous différentes variantes : les porteurs de parole peuvent être mobiles, portant les panneaux sur eux ou fixes dans un espace public donné (place, rue, etc.).

Exemples : « Vous êtes jeunes, quel(le)s sont vos galères, vos espoirs, vos envies ? », « Pouvez-vous imaginer d'autres façons de faire de la politique ? ».

DÉROULEMENT (SUITE)

2. Le t-shirt débat est présenté comme « un outil d'expression démocratique ». Une question est inscrite sur un t-shirt, généralement une question ouverte et interpellante, voire une phrase considérée comme choc. Par la suite, les animateurs vont à la rencontre de personnes dans l'espace public pour ouvrir le débat avec elles et récolter leurs réponses qui vont servir à construire l'étape 2, le croisement des regards.

3. Le stand d'information et/ou de sensibilisation est un outil intéressant car il est polyvalent. Il suscite des interrogations, des questionnements de la part du public qui a l'habitude de fréquenter le lieu choisi. Il est possible de se « contenter » d'informer les jeunes sur un projet, les inviter à venir à une séance de rencontres mais il peut aussi devenir un lieu où l'animateur peut récolter la parole de ceux-ci. Et là encore, il peut diversifier les manières de faire : faire remplir un questionnaire papier ou alors « accrocher » les jeunes avec un questionnaire sur tablette, créer un outil participatif pour faire découvrir le projet (ex : tirer une boule de couleurs, lire la question qui y est associée, entendre et retranscrire la réponse des jeunes), installer un mur d'expression libre, écrire des informations à la craie sur le sol,...

PRÉPARATION

Penser son action en rue avant de la mettre en application sera un gage de réussite. Pour vous aider, répondre à ces quelques questions indispensables : qui ? quand ? quoi ? où ? comment ? pourquoi ? dans quel but ?

Pour structurer son intervention, l'animateur va réfléchir à une courte introduction, une accroche, un slogan (15 sec.). Ensuite, il va présenter le projet, l'information, les objectifs (30 sec.). Vient alors l'invitation à remplir le questionnaire. Il veillera à faire remplir un formulaire supplémentaire pour que les jeunes puissent laisser leurs coordonnées afin d'être recontactés pour la suite (2 à 3 min.).

Préparer, tester, recharger son matériel en fonction de la méthode choisie.

ADAPTATION

Instaurer un climat convivial et dans lequel les jeunes se sentent bien afin de pouvoir les re-mobiliser avec envie et engouement pour la réalisation concrète des projets citoyens sur leur territoire de vie.

Exemples :

- les animateurs de la commune de Mettet se sont installés aux arrêts de bus le matin avec une viennoiserie en échange de remplir le questionnaire,
- la ville de Namur a décidé d'informer les jeunes de sa prochaine intervention en rue via des messages laissés à la craie sur l'espace public,
- toujours à Namur, un petit jeu participatif (boules de couleurs associées à une question- une thématique jeunesse) pour faire découvrir le projet a été mis en place lors d'un événement culturel,
- une commune française a, quant à elle, proposé une campagne d'affichage avec des portraits des jeunes du quartier.

De manière générale, les actions seront plus porteuses et mieux entendues si on fait participer les jeunes à l'ensemble du processus. La co-création jeunes/adultes sera un vecteur de réussite dans la réalisation du projet.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de <https://www.eclosio.org/publication/animations-en-espace-public-concepts-dispositifs-et-pratiques/>

Micro-trottoir



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

individuel

DUREE

2 à 5 min

LIEU

extérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Consulter des jeunes, des élus, des membres de l'administration qui fréquentent un lieu spécifique.
- Établir un état des lieux sur une problématique définie dans un territoire donné.
- Récolter des réponses dans le cadre du projet CBDNC.
- Utiliser la vidéo pour interpeller les jeunes dans la commune.

MATÉRIEL

- Un micro ou un appareil photo/une caméra, un smartphone
- La liste de questions préalablement rédigées dans la matrice de consultation du projet CBDNC

DÉROULEMENT

Le micro-trottoir est une technique journalistique qui consiste à interroger des personnes ciblées, le plus souvent dans la rue, pour leur poser des questions et collecter leur opinion spontanée sur un sujet. Les questions sont toujours les mêmes pour chaque personne interrogée.

1. Premièrement, il faudra identifier le public que l'on souhaite toucher. Par exemple, en fonction des âges, du sexe...
2. Il faut ensuite recenser les lieux dans lesquels évolue cette tranche de la population que l'on souhaite interroger et les moments propices à la rencontre.
3. Il faudra peut-être adapter à la forme orale les questions préalablement rédigées comme matrice de consultation dans le cadre du projet CBDNC.
4. Procéder à l'analyse et à l'interprétation qualitative et quantitative des résultats.

Nous attirons une certaine vigilance sur le niveau de vocabulaire utilisé, sur une formulation claire des questions, sur les objectifs de ce micro-trottoir et ce qu'on désire en faire ensuite, sur le public à qui il est destiné.

On peut, pour introduire le micro-trottoir, y allier la technique du portrait chinois (si j'étais un lieu apprécié dans la commune, je serais... ; si j'étais un projet, je serais...) ou encore du photolangage pour étayer ses propos.

PRÉPARATION

- Lister des questions avec le groupe des interviewers ou utiliser la technique du portrait chinois.
- Cibler des lieux fréquentés par les personnes dont on souhaite prendre l'avis.
- Préparer des règles pour aborder les personnes (courtoisie, bonne humeur, respect des personnes et de leurs réponses).
- Le micro-trottoir commence par un lancement : penser à se présenter et rappeler pourquoi, où et dans quel contexte ce micro-trottoir est réalisé.
- Pour l'enregistrement : faire attention aux bruits de fond et au vent ; vérifier son matériel avant (batteries, etc.)
- Attention de penser à l'utilisation des données ainsi récoltées (Retranscription écrite des données orales compilées dans un rapport ? Réalisation d'une vidéo à projeter ou destinée aux réseaux sociaux?...)

SOURCE

CRECCIDE qsb|

NOTES

This image shows a full page of blank handwriting practice paper. It features approximately 20 evenly spaced, light gray horizontal lines extending across the entire width of the page. The lines are designed to help guide letter height and placement for cursive or other handwriting styles. There are no margins, text, or other markings on the page.

Parachute



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

minimum 12

DUREE

30 à 90 min

LIEU

intérieur / extérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Donner la possibilité à un public d'enfants de donner leur avis sur des questions qui les concernent, mais également à des jeunes fragilisés (institutions, handicapés, primo-arrivants...).
- Donner son avis, faire des suggestions de façon anonyme sans crainte d'être identifié.
- Utiliser un jeu de coopération (le parachute) pour récolter la parole des enfants/jeunes.
- Installer un climat ludique et instructif.
- Agir et s'exprimer avec son corps.

MATÉRIEL

- Un/des parachutes
- Une boîte, un coffre contenant des bandelettes reprenant les questions à poser préalablement rédigées comme matrice de consultation dans le cadre du projet CBDNC.
- Une boîte contenant des bandelettes reprenant les idées de projets partagées lors de la 1re rencontre.
- Un carnet pour qu'un animateur puisse recueillir les réponses aux questions durant le jeu.
- Des feuilles A3 ou panneaux pour sélectionner le ou les projets à présenter lors de la rencontre avec les élus.
- Du temps et du personnel pour faciliter la passation de l'enquête.
- Un local ou un espace extérieur connu des enfants permettant la manipulation aisée du/des parachutes.

DÉROULEMENT

1. Préalable (2 min) :

Avant tout, il est indispensable d'informer les participants sur le pourquoi on leur demande de répondre, à quoi vont servir leurs réponses et le traitement qu'il en sera fait.

Ils auront le droit de participer ou non au jeu ou d'arrêter à tout moment, sans devoir se justifier. Il sera aussi utile de leur expliquer qu'il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses.

2. Brise-glace (5-10 min) :

Lors d'une première rencontre avec les enfants/jeunes, il est bon de faire connaissance et, pour l'animateur, de s'habituer à la connaissance des prénoms de tous les participants. Cela permet après les consignes et avant l'utilisation de la toile de parachute de créer une certaine dynamique de groupe en canalisant les personnalités parfois un peu trop vives.

DÉROULEMENT (SUITE)

Consignes utiles à donner au départ aux joueurs :

- se placer en rond autour de la toile sans marcher dessus avec les chaussures,
- attraper la toile à 2 mains avec le pouce par-dessus pour avoir une meilleure prise. Surtout, ne pas utiliser les poignées, pas assez nombreuses pour tous et pouvant devenir dangereuses en courant, la tenue étant moins bonne qu'à 2 mains.

Il existe une multitude de façons de faire connaissance, ici, nous avons opté pour le bonjour en échangeant des vagues. L'animateur donne son prénom, demande le prénom d'un joueur, puis lui envoie une première vague. Celui-ci la renvoie puis choisit un autre joueur à qui il envoie une nouvelle vague. Et ainsi de suite jusqu'au retour de l'animateur.

Consigne : Bien recevoir la vague avant d'en renvoyer une nouvelle.

Pour se familiariser de façon ludique avec le parachute, les activités sont aussi nombreuses qu'adaptables au public ciblé. L'une d'elle est : le carrousel des couleurs.

A l'appel, « 1-2-3 parapluie » (rouge, vert, bleu, jaune... en fonction des couleurs présentes sur le parachute), lever la toile tous ensemble, la garder en l'air.

Par exemple, celles et ceux qui tiennent la couleur rouge du parachute se retrouvent au centre, se disent bonjour et prennent la place opposée de la même couleur. Puis après chaque couleur, indiquer 2 couleurs, puis 3. Le jeu se termine par une salade complète : tout le monde change de couleur.

3. Récolte d'avis (15-20 min) :

Après ce moment de détente, l'animateur va placer une boîte, un coffre à secrets, contenant une série de bandelettes-questions, objet de la consultation, au centre sous le parachute. Les bandelettes peuvent être de couleurs, ce qui permettra une gradation dans la difficulté du questionnement (exemple : commencer par les bandelettes rouges qui se réfèrent à des questions plus neutres et qui demandent moins d'abstraction (Quel âge as-tu ? Pratiques-tu un sport ? As-tu des frères ou sœurs ?...)).

Tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute, qui reste tendue à hauteur de taille. Un premier « plongeur » est désigné pour plonger sous la toile « dans le lac » et ramènera à l'animateur, une bandelette qui se trouve dans le coffre. Mais avant cela, il choisira deux pieds qui lui plaisent, ceux d'un joueur assis qui deviendra par la suite « plongeur ». L'animateur lit la question à voix haute et s'assure de sa bonne compréhension. Chaque joueur aura l'occasion d'y répondre s'il le souhaite. Le joueur désigné par le « plongeur » précédent opérera de la même façon jusqu'à épuisement des questions.

Parallèlement, un autre animateur situé à l'extérieur du jeu notera les différentes réponses et fera un bref récapitulatif en fin de séance.

Parcourir le questionnaire et s'assurer de la compréhension de tous. Cette activité peut aussi s'inscrire lors d'une deuxième rencontre avec les jeunes. Elle fera suite à la première rencontre qui a permis de dégager les besoins, les attentes et les propositions concrètes déclinées en termes de projets.

4. Prioriser les projets (10-15 min) :

Afin de sélectionner les projets qui seront discutés avec les élus et les partenaires, la même technique du plongeur peut être utilisée.

En effet, nous remplacerons les bandelettes-questions par des bandelettes- projets. Chaque plongeur opérera de la même façon qu'exposée précédemment et fera émerger une des bandelettes reprenant une proposition de projet. La proposition sera lue à haute voix par l'animateur du jeu.

Un moment sera consacré à définir les contours du projet (où ? quand ? quoi ? comment ? avec qui ?...). L'animateur situé à l'extérieur du cercle se chargera de reprendre les idées par projet sur une feuille A3/ un panneau.

DÉROULEMENT (SUITE)

Une fois, toutes les propositions débattues, chaque joueur pourra choisir les projets qu'il souhaite voir se réaliser et pour lesquels il est prêt à s'investir. A cet effet, chaque joueur aura reçu 6 jetons et en attribuera 1, 2 ou maximum 3 selon son choix. Les projets ayant remporté le plus de voix serviront à définir avec les élus lors de l'étape, croiser les regards, celui qui sera réalisé dans CBDNC.

VIGILANCES

L'animateur doit préparer les jeux en tenant compte des facteurs suivants :

- l'âge, le nombre et le niveau des joueurs,
- la durée de l'activité est de 30 minutes pour un public plus jeune ou fragilisé et peut durer jusqu'à 1h30 pour des ados,
- l'espace de déroulement du jeu : intérieur ou en plein air,
- la mobilité des participants : s'ils peuvent marcher, courir, sauter,
- le matériel nécessaire : balles, ballons, un ou plusieurs parachutes, des musiques...

PRÉPARATION

Du temps pour sélectionner les activités adaptées à des publics fragilisés et parfois oubliés.

ADAPTATION

Si l'équipe de recherche ne dispose pas de parachute, un drap de lit est tout à fait envisageable et fonctionne très bien avec un public spécifique si les points de vigilances évoqués précédemment sont respectés.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl du « Dossier spécial jeux de parachute coopératif », Association départementale OCCE de l'Ardèche.

NOTES

[illegible]

Photo-reportage



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

45/60 min

LIEU

intérieur / extérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Récolter la parole des jeunes

MATÉRIEL

Appareils photo/smartphones

DÉROULEMENT

Le photo-reportage est une méthode documentaire créative qui permet aux jeunes de présenter leur point de vue sur un sujet donné.

Chaque jeune, muni d'un appareil photo, peut relever au cours d'une balade dans la commune ce qui lui semble être bien dans sa commune, mais aussi ce qui est à changer ou à améliorer. Cette balade peut se réaliser par quartier, village en impliquant les jeunes qui y vivent ou de manière collective. Elle peut aussi être réalisée librement ou au départ d'une consigne ou question précise.

Les jeunes les plus timides peuvent apprécier cette méthode qui leur permet d'exprimer un point de vue sans nécessairement avoir à s'exprimer oralement ou par écrit.

COMPTE-RENDU / ÉVALUATION

Une exposition reprenant toutes les photos peut être montée et suivie d'un débat pour approfondir la réflexion et développer des pistes d'actions possibles. Les jeunes peuvent également, en utilisant les moyens graphiques à leur disposition, proposer des solutions en modifiant les photos (dessin, collage, photoshop...) pour proposer leur vision du futur.

SOURCE

Adapté de Municipalité amie des enfants : établir une démarche participative avec les jeunes.

NOTES

Sondage



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

15 min

LIEU

intérieur / extérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Récolter la parole des jeunes et des élus.

MATÉRIEL

- Le questionnaire
- Un marqueur par jeune/élu
- S'inspirer des exemples présents ci-dessous

DÉROULEMENT

Le sondage est une méthodologie fréquemment utilisée par les adultes pour connaître l'opinion des jeunes. Il s'agit d'une méthode utile pour établir le diagnostic d'une situation ou pour tester quelques pistes de solutions.

Prévoir un sondage relativement court. Trop long, c'est intimidant pour les jeunes. Employer un langage simple. Les jeunes peuvent comprendre l'idée derrière un concept (citoyenneté, délinquance...) sans connaître le mot précis qui s'y réfère.

Voici une liste non exhaustive de questions à poser aux jeunes :

- Quels sont les endroits, manifestations dans ta commune où tu te sens bien ? Pourquoi ?
- Que changerais-tu pour t'y sentir mieux ?
- Relève cinq points majeurs qu'il faut améliorer selon toi ?
- Comment penses-tu que l'on peut les améliorer ? Propose des pistes d'actions concrètes.
- As-tu déjà été consulté par rapport à ta commune et ce que l'on y fait
- Sur quel sujet souhaiterais-tu être consulté ?
- ...

Une liste de questions à poser aux élus est également disponible.

ADAPTATION

Impliquer les jeunes dans la création d'un sondage en lien avec les problématiques qui les concernent. Prêter attention à la façon dont ils formulent les questions et au format qu'ils adoptent : ce sont des éléments évocateurs des sujets significatifs pour les jeunes.

Il est possible, pour toucher un maximum les jeunes, de diffuser le sondage/questionnaire via les réseaux sociaux ou de le rendre disponible dans les commerces de proximité. On peut aussi envisager de mener ce sondage sous forme de micro-trottoir.

COMPTE-RENDU / ÉVALUATION

Partager les résultats rapidement. Même si les détails de la compilation peuvent prendre plus de temps en interne, les jeunes, ainsi que les adultes, apprécient avoir un suivi pour connaître les résultats des grandes lignes du sondage.

Interpréter les résultats avec les jeunes et les élus. Certains résultats peuvent surprendre à la fois les adultes et les jeunes. Prendre le temps d'interpréter les résultats lors d'une discussion de groupe peut s'avérer révélateur à plusieurs niveaux.

SOURCE

Municipalité amie des enfants : établir une démarche participative avec les jeunes.

NOTES

[illegible]

Exemple de sondage : jeunes



Des actions adaptées à tes besoins !

Le sondage prendra environ 5 minutes. La Ville de Wavre et la Maison de jeunes "Vitamine Z" réalisent un sondage chez les jeunes entre 12 et 30 ans. Nous récoltons ton avis dans le but d'adapter nos futurs projets aux besoins des jeunes de Wavre.

* Obligatoire

Consultation "Ca bouge dans notre commune"

1. Quel âge as-tu ?

Le nombre doit être compris entre 12 ~ 30

2. Où habites-tu ?

☐ Wavre

☐ Limal

☐ Bierges

☐ Autre

3. Etudies-tu à Wavre ?

☐ Oui

☐ Non

4. Travailles-tu à Wavre ?

☐ Oui

☐ Non

5. Quel est ton genre ? *

☐ Fille

☐ Garçon

☐ Non-binaire, agenré

6. Quels sont les principaux lieux où tu te sens bien à Wavre ?

Entrez votre réponse

7. Pourquoi tu te sens bien dans ces lieux ?

Entrez votre réponse

8. As-tu déjà eu peur en rue à Wavre ? *

☐ Non

☐ Oui

9. Si oui, peux-tu nous dire où ça ?

Entrez votre réponse

10. Quels sont tes principaux hobbies et centres d'intérêts ? *

☐ Trainer avec tes amis

☐ Sport

☐ Internet

☐ Jeux vidéos

☐ Art et culture

☐ Musique

☐ Famille

☐ Skate

- ☐ Scoutisme
- ☐ Photo
- ☐ Lecture
- ☐ Nature
- ☐ Job
- ☐ Séries/ films
- ☐ Réseaux sociaux
- ☐ Autre

11. Où retrouves-tu tes amis en dehors de l'école/du travail ? (3 réponses max) *

- ☐ Lieux publics
- ☐ Maison
- ☐ Jeux vidéos
- ☐ Réseaux sociaux
- ☐ En rue
- ☐ Bar/café
- ☐ Lieu de culte
- ☐ Téléphone
- ☐ En visio
- ☐ Associations locales
- ☐ Manifestations et événements
- ☐ Mouvements de Jeunesse (scouts, patro, etc...)
- ☐ Maison de Jeunes
- ☐ Club(s) sportif(s) ou infrastructure(s) sportive(s)
- ☐ Autre

12. Quels sont les médias que tu utilises principalement ? *

- ☐ Télévision
- ☐ Journal papier/ presse écrite
- ☐ Netflix
- ☐ Radio
- ☐ Twitter
- ☐ Youtube
- ☐ Tarmac
- ☐ Métro
- ☐ Yellow
- ☐ Lego
- ☐ Tinder
- ☐ Instagram
- ☐ Snapchat
- ☐ Tik Tok
- ☐ Twitch
- ☐ Discord
- ☐ Facebook
- ☐ Pinterest
- ☐ What's app
- ☐ Messenger
- ☐ Bouche-à-oreille
- ☐ Autre

13. La Ville poursuit de nouveaux objectifs pour la Jeunesse. Coche les deux plus importants à tes yeux ? *

- ☐ Organiser des activités et événements pour les jeunes
- ☐ Promouvoir des actions qui intéressent les jeunes
- ☐ Permettre aux jeunes de s'impliquer dans leur Ville
- ☐ Soutenir les projets des jeunes
- ☐ Soutenir les projets des associations qui travaillent avec les jeunes

14. Si tu pouvais poser une question à l'Echevin de la Jeunesse, que lui demanderais-tu ?

Entrez votre réponse

15. Sais-tu qu'il y a une Maison de Jeunes à Wavre, la "Vitamine Z" ? *

- ☐ Oui
- ☐ Non

16. C'est quoi, selon toi, une Maison de Jeunes ?

Entrez votre réponse

17. Quel projet souhaiterais-tu mettre en place avec le service jeunesse de la Ville de Wavre et/ou la Maison de Jeunes ?

Entrez votre réponse

18. Accepterais-tu d'être contacté(e) dans le cadre d'un projet maison de jeunes et/ou service jeunesse et/ou de continuer à donner ton avis ?

- ☐ Oui

Exemple de sondage : administration et élus

**Chaumont-
Gistoux.**

UNE ENQUÊTE?

- Cette enquête s'adresse aux différents élus de la commune et au personnel de l'administration de Chaumont-Gistoux.
- Nous nous sommes associés à l'ASBL La CRECCIDE pour nous investir dans le projet de la Fédération Wallonie-Bruxelles : "Ça bouge! Dans notre commune".
- Ce projet consiste à récolter l'avis des jeunes dans le but de réaliser un état des lieux concret et objectif de la jeunesse communale, pour ensuite mettre en place - avec eux - des projets les concernant sur le territoire.
- Nous souhaitons, dans ce cadre, récolter VOTRE AVIS dans le but de croiser les regards et identifier les différents enjeux.

**MERCI POUR VOTRE TEMPS
ET VOTRE PARTICIPATION !**

Si vous avez une question,
n'hésitez pas à nous contacter
pour de plus amples
informations

E-mail : Merci de nous renvoyer l'enquête
yasmina.haidou@chaumont-gistoux.be

Téléphone : 0474/52.60.93

Adresse du pôle AJE :
Rue Inchebroux 8, 1325 Chaumont-Gistoux

Le Service Jeunesse

A BESOIN DE VOTRE AVIS !

QUELQUES INFORMATIONS SUR VOUS

VOTRE NOM/PRÉNOM :

VOS ATTRIBUTIONS/VOTRE SERVICE :
.....
.....

ENQUÊTE

Si vous ne désirez pas répondre à nos questions, veuillez
l'indiquer. Merci de votre compréhension.

Avez-vous une idée des endroits où les
jeunes aiment se rassembler dans votre
commune ? Si oui, lesquels ?
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Quels partenariats auriez-vous envie de
développer avec les jeunes ?
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Le Service Jeunesse

A BESOIN DE VOTRE AVIS !

Qu'auriez-vous envie d'améliorer au point de vue de la politique jeunesse, mais aussi du bien-être des jeunes dans la commune ?

Quels moyens seriez-vous prêts à mettre en œuvre pour réaliser un projet, des actions pour et avec les jeunes ?

Cela vous demanderait-il un effort ou une surcharge de travail supplémentaire ?

Remarque :

En acceptant de compléter ce formulaire, vous consentez à ce que les informations recueillies soient enregistrées dans un fichier informatisé par le service jeunesse de la commune de Chaumont-Gistoux. Dans le but de collecter les besoins et les envies de projets des jeunes, ces données seront conservées jusqu'à fin décembre 2022 et uniquement traitées par les agents dudit service jeunesse. Conformément à la loi « RGPD », vous pouvez exercer votre droit d'accès aux données vous concernant et les faire rectifier en contactant le service jeunesse via l'adresse mail : yasmina.haidou@chaumont-gistoux.be

Exemple de sondage : acteurs jeunesse



Politique locale de Jeunesse participative Questionnaire à destination des acteurs sociaux

1. Comment vous sentez-vous aujourd'hui ?

☐ Très bien

☐ Moyennement bien

☐ Bien

☐ Pas bien

2. Quel est le nom de votre établissement (asbl, institution, pouvoir public...) ?

3. Quelles sont les missions et objectifs poursuivis par votre établissement dans le domaine de la Jeunesse ?

4. Quelle est, selon vous, la plus-value de votre établissement pour les jeunes ?

5. Quelle est la tranche d'âge des jeunes qui fréquentent votre établissement ?

Plusieurs réponses possibles

☐ 0 – 6 ans

☐ 16 – 22 ans

☐ 7 – 12 ans

☐ 23 ans et +

☐ 13 – 15 ans

6. Quel est le degré de « participation active » des jeunes au sein de votre établissement ?

Selon l'échelle de la participation active de R.Hart (voir annexe)

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5

☐ 6

☐ 7

☐ 8

7. Connaissez-vous les différents endroits où les jeunes se rassemblent ?

☐ OUI

☐ NON

7.1. Si oui, lesquels ?

8. Selon vous, quel est le rôle d'un éducateur de rue ?

9. Selon vous, dans quelle matière la Ville de Braine-le-Comte pourrait contribuer au bien-être des jeunes ?

Plusieurs réponses possibles

☐ Culture / Art / Musique / Festival / Concert / Soirées /

☐ Mobilité (transport en commun, voiture, vélo, à pied...)

☐ Handicap / Santé / PMR (Personne à mobilité réduite)

☐ Sécurité en rue

☐ Sécurité routière (à vélo, en voiture...)

☐ Education / Enseignement

☐ Sport

☐ Animations et festivités locales

- ☐ Environnement
- ☐ Information et orientation
- ☐ Prévention (harcèlement scolaire, cyberharcèlement, assuétudes, vie affective, violences et violences intrafamiliales...)
- ☐ Formation / Emploi / Bénévolat
- ☐ Autre :

10. Qu'organisez-vous comme action(s), au sein de votre établissement, pour contribuer au bien-être des jeunes ?

10.1. Selon vous, est-ce que vos actions tiennent compte des attentes et besoins des jeunes ? Si non, pourquoi ?

11. Quel est selon vous, le meilleur moyen de communication pour informer les jeunes de vos actions les concernant ?
Plusieurs réponses possibles

- ☐ Via le site web ou les réseaux sociaux officiels de la Ville (Facebook / Twitter / LinkedIn)
- ☐ Via la brochure communale (Braine Notre Ville)
- ☐ Via les affiches, flyers et kiosques publicitaires
- ☐ Via vos relations / partenaires
- ☐ Via les médias (télévision, radio, presse écrite...)
- ☐ Via les écoles
- ☐ Via un système de mailing (courriel, newsletter...)
- ☐ Via vos propres réseaux sociaux
 - ☐ Facebook ☐ Twitter ☐ Instagram ☐ Tik Tok ☐ Autre :

☐ Autre :

12. Dans quelle matière souhaiteriez-vous développer des partenariats ?

Plusieurs réponses possibles

- ☐ Je ne souhaite pas développer de partenariat
- ☐ Culture / Art / Musique / Festival / Concert / Soirées /
- ☐ Mobilité (transport en commun, voiture, vélo, à pied...)
- ☐ Handicap / Santé / PMR (Personne à mobilité réduite)
- ☐ Sécurité en rue
- ☐ Sécurité routière (à vélo, en voiture...)
- ☐ Education / Enseignement
- ☐ Sport
- ☐ Animations et festivités locales
- ☐ Environnement
- ☐ Information et orientation
- ☐ Prévention (harcèlement scolaire, cyberharcèlement, assuétudes, vie affective, violences et violences intrafamiliales...)
- ☐ Formation / Emploi / Bénévolat
- ☐ Autre :

13. Si un projet avec les jeunes s'inscrit dans le cadre des missions de votre établissement, quels bénéfices et/ou contraintes y voyez-vous ?

14. Qu'auriez-vous envie de coconstruire pour développer la politique locale de jeunesse participative à la Ville de Braine-le-Comte ?

15. Seriez-vous prêt à vous impliquer dans des projets/actions jeunesse pour la Ville de Braine-le-Comte ?

☐ OUI

☐ NON

15.1. Si oui, quels moyens humains, matériels et financiers, seriez-vous prêts à mettre à disposition pour développer ces projets/actions?

--

16. Avez-vous le sentiment d'être suffisamment informé sur ce qui se passe dans la Ville de Braine-le-Comte concernant le secteur de la jeunesse ?

☐ OUI

☐ NON

17. Souhaiteriez-vous l'être davantage ?

☐ OUI

☐ NON

17.1. Si oui, pouvez-vous nous communiquer une personne de contact (Nom, prénom, adresse et n° de téléphone) ?

--

Merci pour votre participation.

Tablette numérique : un outil de consultation



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

maximum 7

DUREE

30 à 60 min

LIEU

intérieur / extérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Donner la possibilité à un public d'enfants/jeunes fragilisés (institutions, handicapés, primo-arrivants...) de donner leur avis sur des questions qui les concernent.
- Donner son avis, faire des suggestions de façon anonyme sans crainte d'être identifié.
- Utiliser la tablette en privilégiant une passation orale avec des réponses imagées.

MATÉRIEL

- Tablettes en fonction de la taille du groupe
- Questionnaire d'enquête à concevoir (se référer à la fiche WEB)
- Supports visuels pour imaginer les consignes
- Si pas de tablettes, version papier du questionnaire, des crayons ou bics pour répondre
- Du temps et du personnel pour faciliter la passation de l'enquête
- Un local connu des enfants, calme et disposant d'un mobilier adapté à la taille des enfants

DÉROULEMENT

1. Préalable (2-5 min) :

Avant tout, il est indispensable d'informer les enfants sur le pourquoi on leur demande de répondre, à quoi vont servir leurs réponses et le traitement qu'il en sera fait.

Les enfants auront le droit de participer ou non à l'enquête ou d'arrêter à tout moment, sans devoir se justifier. Il sera aussi utile de leur expliquer qu'il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses.

Exemple de mot d'introduction à destination des enfants/jeunes pour une consultation via un questionnaire avec tablette :

Bonjour à toutes et à tous,

Je m'appelle... Je suis là aujourd'hui pour une enquête dans le cadre du projet, « Ça bouge dans notre commune ». Nous allons questionner 500 jeunes âgés de 12 à 17 ans de la commune. Aujourd'hui, seuls les jeunes pourront s'exprimer. Les adultes seront consultés à un autre moment. Je vais vous poser des questions pour mieux vous connaître, pour connaître ce qui est important pour vous dans votre vie et sur ce que vous voudriez améliorer dans votre quartier, votre commune.

Toutes vos réponses seront importantes pour améliorer la vie des jeunes dans votre commune et seront transmises aux responsables de la commune.

Ensemble, on pourra ainsi construire des projets qui vous tiennent à cœur. Il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses, vous répondrez comme vous le sentez par rapport à votre vie. Il n'y aura pas de points et tout ceci sera confidentiel.

DÉROULEMENT (SUITE)

Nous ne mettrons pas de noms dans notre rapport. Le but est que chacun puisse dire ce qu'il a envie.

Si vous ne savez pas ou ne comprenez pas une question, vous pouvez demander à un adulte présent de vous aider. Personne ne vous obligera à répondre à une question si vous n'avez pas envie ou si vous n'avez pas envie de participer à l'enquête. Vous pourrez aussi arrêter à tout moment sans devoir vous justifier.

Avant de commencer, je souhaiterais que chacun puisse se présenter, donner son âge et quelque chose ou quelqu'un qu'il/elle aime. Commençons par moi, je m'appelle ..., j'ai ... ans et j'aime me promener dans les bois. Maintenant, pour bien suivre, il y a quelques consignes à connaître (...).

2. Explication des consignes (3-5 min) :

présenter et afficher les consignes visuellement pour la passation de l'enquête :

- une illustration d'une tablette sur la table - une illustration d'une oreille pour attirer l'attention sur l'écoute de la question,
- une illustration d'une tablette placée dans les mains d'un enfant- une illustration d'un enfant qui réfléchit,
- une illustration d'un enfant qui opère son choix sur la tablette.

3. Récolte d'avis (15-20 min) :

Lire à voix haute question après question et permettre à l'enfant de choisir parmi les propositions des réponses illustrées. L'animateur s'assurera que chaque enfant suit correctement et se trouve bien devant la bonne question. Les questions seront projetées simultanément afin que l'animateur pointe les images et les décrive.

Parcourir le questionnaire et s'assurer de la compréhension de tous.

VIGILANCES

Les réponses imagées seront aussi neutres que possible et ne véhiculeront ni stéréotype de genre, ni stéréotype culturel ou socio-économique (ex : Si on pose la question « Es-tu une fille ou un garçon? », la fille ne sera pas illustrée en jupe et/ou en cheveux longs. Si on pose la question « Pratiques-tu un sport ? », il sera indispensable d'éviter les clichés où les filles font de la danse et les garçons jouent au foot. Lorsqu'on utilise la tablette, il est important de prévoir la possibilité technique que les enfants puissent s'abstenir de répondre s'ils le souhaitent et de paramétrer la tablette sur plein écran afin qu'ils ne puissent pas sortir du questionnaire.

Un indice visuel saillant permettra à l'enfant d'identifier son choix et ainsi vérifier sa réponse (ex : un encadré s'affiche autour de l'image lorsque l'enfant sélectionne l'item).

En plus de l'adaptation du vocabulaire utilisé et le style des questions, l'animateur veillera à structurer le questionnaire de façon adéquate :

- les questions seront regroupées par catégories (thèmes, lieux de vie, activités...),
- les questions iront de la plus simple à la plus abstraite (âge, situation familiale avant de leur demander comment ils se projettent dans l'avenir),
- les questions seront formulées à la deuxième personne du singulier,
- les échelles de réponses (ex : tout à fait d'accord, plutôt d'accord, plutôt pas d'accord, pas du tout d'accord) seront évitées et on privilégiera les choix binaires,
- seules les illustrations en lien avec la question seront visibles à l'écran. Les illustrations suivantes n'apparaîtront qu'une fois que l'enfant a répondu à la question précédente et éviter ainsi la distraction,
- les notions de temps seront évitées. Certains enfants sont incapables d'utiliser des repères temporels. On pourra par contre faire référence, avec mesure, à des notions de fréquence (souvent, jamais...).

PRÉPARATION

Du temps pour adapter le questionnaire via des illustrations child-friendly à des publics fragilisés et parfois oubliés.

ADAPTATION

Si l'équipe de recherche ne dispose pas de tablette, une version papier du questionnaire est tout à fait envisageable et fonctionne très bien avec un public spécifique si les points de vigilances évoqués précédemment sont respectés.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl du Vade-mecum « Comment interroger des jeunes enfants(5-8 ans) par un questionnaire ? », FWB-Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse.

NOTES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

J'évalue ma participation



ÂGE

dès 10 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

20 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Mesurer la participation effective des jeunes et leurs ressentis.

MATÉRIEL

- Une grille d'évaluation par jeune
- Des marqueurs

DÉROULEMENT

Ce principe d'évaluation permet de constater les niveaux de participation des jeunes et de développer des stratégies d'amélioration à partir du vécu et du ressenti des jeunes.

Le modèle d'évaluation permet d'évaluer la participation des jeunes à partir de 7 indicateurs :

- les valeurs développées,
- l'outil utilisé pour faire participer les jeunes,
- la communication entre les jeunes et les responsables du projet,
- les actions à développer,
- le travail des responsables du projet,
- la prise en compte de chaque jeune,
- la participation effective.

Pour chacun des 7 indicateurs, les jeunes pourront tout d'abord indiquer s'il était en place et de qualité. Ensuite, ils pourront lui attribuer une cote de 1 à 3 (1 = en place et de grande qualité, 2 = en place mais à améliorer, 3 = absent).

Pour terminer, les jeunes auront l'occasion d'émettre un commentaire par rapport à chaque indicateur afin d'améliorer l'outil utilisé.

ADAPTATION

A partir des résultats qui se dégagent de cette évaluation, il peut être intéressant de retravailler l'outil utilisé pour le rendre plus performant à partir des différentes indications données par les jeunes.

On peut également demander aux jeunes de relever les ressources, barrières et solutions nécessaires pour rendre l'outil encore plus participatif.

COMPTE-RENDU / ÉVALUATION

Lorsque l'évaluation est effectuée, le responsable est désigné pour croiser les résultats et faire un feedback auprès des jeunes.

SOURCE

Adapté de « Mapping end planning Tool », Inventaire raisonné des outils d'évaluation de la participation des enfants et des jeunes de l'Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse.

Buller ! Les bulles créatives



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

moyen à grand

DUREE

30 à 60 min

LIEU

en ligne

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



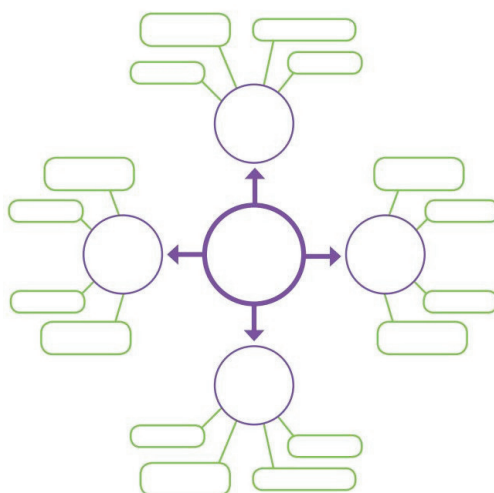
OBJECTIFS

- Faire émerger les représentations mentales des participants.
- Se mettre d'accord sur des concepts.
- Comprendre les convergences/divergences de points de vue.

MATÉRIEL

- Un outil de mindmapping (<https://framindmap.org/>)
- Des concepts clefs de l'animation sur lesquels se mettre d'accord

PRÉPARATION



- Si en ligne : via Discord, préparer plusieurs salons de discussions pour permettre aux participants de « buller » en petits groupes.
- Le tableau à télécharger: <https://communagir.org/media/1322/buller.pdf>

DÉROULEMENT

Le but de cet exercice de communication est de se mettre d'accord sur la compréhension ou définition des termes/thématiques utilisés afin que tous les participants en aient la même représentation mentale.

DÉROULEMENT (SUITE)

Travail en sous-groupes de 5-6 personnes :

L'animateur définit un mot/concept/thématique. Les participants doivent se mettre d'accord sur des mots qui vont le définir. Pour chacun de ces mots préalablement identifiés, ils vont à nouveau se mettre d'accord pour trouver de nouveaux termes qui vont affiner les précédents. Chaque groupe a donc construit une constellation.

Retour en grand groupe et mise en commun :

Chaque petit groupe va présenter sa constellation. Il s'agira d'identifier les termes qui font consensus et ceux qui divergent. Ensemble, les participants vont donc construire une constellation commune aux différents groupes sur base de ce que chacun va présenter.

ADAPTATION

- Si le temps manque, l'animateur peut proposer de ne « buller qu'une fois ».
- Cette activité peut facilement se réaliser en présentiel.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de « Kit d'aide à l'organisation d'ateliers de consultation jeunesse », Organisation générale de la francophonie.

NOTES

This image shows a full page of blank handwriting practice paper. It features multiple sets of horizontal lines across the entire page. Each set consists of three lines: a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. These sets are repeated vertically down the page, providing a guide for letter height and placement. The background is plain white, and there are no margins or additional markings.

Forum ouvert



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

minimum 10

DUREE

variable

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Se réunir afin de créer une dynamique de réflexion profonde en petits et grands groupes.
- S'exprimer devant un groupe.
- Ouvrir le champ des possibles au regard des thématiques mises en avant.

MATÉRIEL

- Carnet de notes ou nappe blanche
- Des salles pour discussions en petits groupes
- Une salle pour séance en grand groupe

DÉROULEMENT

- Présentation

Le Forum ouvert est un travail de concertation qui reproduit les échanges informels comme le World Café. L'idée est de partir des questions des participants pour fixer un ordre du jour et réfléchir d'abord en petits groupes puis tous ensemble aux questions.

Attention au fait que les participants sont mobiles, ils peuvent se balader d'un groupe à l'autre ce qui augmente la créativité des réponses apportées aux questions.

- Déroulement dans le cadre d'un projet CBDNC

Le Forum ouvert peut être utilisé lors de la première rencontre avec les jeunes afin de faire émerger les premières thématiques qu'ils souhaiteraient aborder dans les étapes suivantes. L'animateur peut donc, en début de forum, expliquer l'objectif de l'atelier et ensuite demander d'écrire sur des post-it les thématiques/projets qu'ils voudraient aborder de façon à ouvrir le champ des possibles.

Une fois tous les post-it rassemblés, l'animateur regroupe ceux-ci en thématiques et demande aux jeunes de l'aider pour les définir.

Les jeunes sont alors libres de se rendre dans les petites salles et de participer aux échanges sur les thématiques.

A chaque table, il y aura un secrétaire/rapporteur qui notera tout ce qui sera dit soit dans un cahier, soit sur une nappe en papier installée sur la table.

Il est essentiel de préciser aux jeunes qu'ils peuvent voyager à tout moment entre les petites salles afin de donner leur avis sur toutes les thématiques qui les intéressent. L'atelier peut être clôturé par un tour de tables des ressentis de chaque jeune.

PRÉPARATION

- Préparer la salle ou les salles suivant la disponibilité.
- Mettre une/des feuille(s) à chaque table ou installer une nappe blanche.
- Avoir des post-it et un tableau.

ADAPTATION

- Dans la continuité de l'étape 1 du projet CBDNC

L'animateur peut également rassembler les élus et les membres de l'administration de la commune afin de faire le même exercice qu'avec les jeunes (voir ci-dessus).

Cela permettra d'avoir l'avis des deux groupes et donc d'embrayer sur l'étape 2.

- Étape 2 : croiser les regards

Il serait intéressant d'afficher les nappes blanches ou les comptes rendus dans une salle pour la rencontre entre les jeunes et les élus. Ils pourraient alors analyser les débats et discussions de l'autre groupe. Ainsi, l'animateur peut relancer un forum ouvert où l'on mélangera les groupes afin de faire émerger des premières ébauches de projet. L'animateur peut aussi proposer un forum communautaire à la place d'un forum ouvert.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de « Démocratie participative, guide des outils pour agir », Fondation Nicolas Hulot pour la Nature et l'Homme.

NOTES

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Fresque participative



ÂGE

dès 10 ans

GROUPE

10 à 300...

DUREE

min 1h

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Faire émerger les représentations mentales des participants par rapport à un thème, un sujet, une question.
- Créer une vision collective.

MATÉRIEL

- Un grand support à illustrer (bristol, affiche, bâche, tapisserie...)
- Marqueurs, Bics, Crayons, Poscas, Ciseaux
- Colles
- Magazines, Journaux...

DÉROULEMENT

La méthode de la fresque permet de dégager les représentations mentales, les idées de chacun afin d'arriver, ensemble, à une vision collective.

- En cercle autour du support choisi, les jeunes sont invités à nourrir la fresque avec des mots, citations, des images de magazines, des dessins, etc. pour répondre aux questions suivantes:
 - Comment percevez-vous votre commune ?
 - Vous sentez-vous bien au sein de votre commune ?
 - Si vous étiez un magicien, qu'est-ce que vous changeriez dans votre commune ?
- Ensuite, on propose aux jeunes de se lever et de parcourir ce qui est déjà sur la fresque et, au besoin, de rebondir sur un des éléments de la fresque mis par les autres. Ils peuvent également faire des liens entre les différents éléments sur la fresque.
- Enfin, en grand groupe, on observe les éléments représentés sur la fresque et, ensemble, on dégage les idées importantes.

ADAPTATION

Vous pouvez également avec les jeunes, imprimer des cartons avec les différentes questions posées pour avoir un repère visuel toujours accessible.

COMPTE-RENDU/ÉVALUATION

Cette méthode permet de mettre en évidence de façon complète et sans rien laisser de côté, la vision des jeunes par rapport à un sujet défini.

SOURCE

Animation de l'appel à projet Particip'Actions, destiné aux CCE-CCJ pour l'année 2023 - CRECCIDE asbl.

Photolangage



ÂGE

dès 10 ans

GROUPE

maximum 15

DUREE

60 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Déclencher ou amorcer les échanges, les dialogues pour faire émerger une intelligence collective.
- Faciliter la prise de parole (même avec des publics moins enclins à donner leur avis) et encourager l'écoute réciproque et l'échange.
- Permettre de faire des bilans, d'évaluer et d'imaginer d'autres possibles.
- Favoriser le questionnement et le positionnement personnel face à une problématique.
- Permettre de déclencher un processus créatif et donner l'envie d'agir sur son environnement.

MATÉRIEL

Un jeu de photos (ou plusieurs si différents groupes), un tableau blanc ou un Powerpoint pour les questions, une liste de questions définies

DÉROULEMENT

Le photolangage va permettre à chacun de s'exprimer avec ses émotions, son vécu, ses expériences, sa culture... en les traduisant en image puis en expliquant son ressenti en lien avec l'image choisie.

Lors de la première rencontre avec les jeunes, l'animateur commence par expliquer l'activité et les objectifs, ainsi que le timing qui va rythmer l'exercice. Le but étant d'arriver à proposer des actions à mener sur le terrain en fin d'animation qui seront débattues avec les élus dans un second temps.

- Comment procéder ?

Les photos sont toutes disposées face visible au milieu du groupe.

Une question (par exemple: « quelle photo illustre ton sentiment de bien-être/ d'inconfort dans ta commune ? ») est posée et chaque participant au débat va devoir déambuler parmi le panel de photos et en choisir une pour exprimer son ressenti par rapport à la question de départ.

Une fois que chaque participant a choisi une photo, l'animateur demande à chacun d'expliquer son choix, son ressenti grâce à l'image choisie (5 min. max/ participant).

Pendant ce temps, l'animateur écrit les mots-clés qu'il entend sur des post-it qu'il affiche. Cela permettra de structurer la suite de l'activité qui va être d'analyser les différents points de vue et permettre de débattre sur l'émergence de thématiques proposées par les jeunes.

- Construire l'après

Le photolangage ne s'arrête pas là. L'animateur sur base des thématiques soulevées (environnement, société, culture...) propose et construit, avec le groupe, la suite de leurs rencontres afin de permettre une réflexion plus profonde sur leurs actions et implications futures dans le cadre du projet CBDNC.

PRÉPARATION

Lister des questions à poser.

Installer de façon conviviale le local pour que les participants osent prendre la parole en toute liberté et tranquillité d'esprit.

Avoir une base de données d'images adéquate pour la réponse aux questions qu'on désire poser.

ADAPTATION

Afin de s'assurer que les participants ont bien compris le processus, on peut commencer par poser une question par rapport à l'humeur du jour ou le ressenti vis-à-vis du groupe.

Créer un jeu de photos qui couvrent les différents aspects que l'on souhaite aborder (lieux, activités, infrastructures...) et que celui-ci soit adapté à notre réalité de terrain. Pourquoi ne pas solliciter les jeunes pour construire ce photolangage, soit en sélectionnant des images dans différents médias, soit en partant d'un reportage photos dans la commune ?

Exemples de questions : Dans ta commune, qu'est ce qui t'interpelle ? Qu'est ce qui t'épate ? Qu'est-ce que tu souhaiterais changer ? Pour toi, c'est quoi la vie de ta commune? Quels sont les lieux de ta commune où tu te sens bien/mal ?...

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl ; <https://communagir.org/> ; <https://www.yapaka.be/>, dossier « Ma ville, mon quartier » du CNAPD contenant un jeu de photo <https://www.cnapd.be/publications/outils-pedagogiques/ma-ville-mon-quartier/>

NOTES

[illegible]



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

petits

DUREE

30 à 60 min

LIEU

en ligne

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Projeter ses envies, ses peurs quant à l'avenir.
- Imaginer le monde de demain.
- Mettre en image ses idéaux.
- Faire émerger des intérêts communs.

MATÉRIEL

- Une phrase
- Un logiciel de traitement de texte ou un tableau blanc en ligne ou encore un document partagé tel qu'un framapad
- Un Timer en ligne: <https://chronograph.io/cXnodGta>

PRÉPARATION

- Préparer différents salons de discussions en fonction du nombre de participants.
- Préparer un timer à partager (<https://chronograph.io/>).
- Durant l'animation : préparer les sous-groupes, éventuellement trouver un moyen pour répartir les participants (exemple : mettre des numéros ou des lettres devant le prénom).

DÉROULEMENT

L'animateur propose aux participants de se projeter dans 50 ans, par rapport à leur commune et en particulier à la place et au rôle que les jeunes y occuperont. Les participants ont pour consigne de rédiger un texte d'une dizaine de lignes qui exprime leurs attentes vis-à-vis de la société de demain. Ensuite, un débriefing est réalisé en séance de groupe.

ADAPTATION

- Peut être écrit de façon épistolaire (exercice d'écriture classique « Lettre à mon futur moi »).
- Peut être adaptable en vidéo (pour clôturer une rencontre et amorcer la rencontre suivante).
- Peut être adaptable en dessin (pour les plus jeunes ou un public moins à l'aise avec l'écrit).
- On peut aussi utiliser le média vidéoludique avec des jeux tels que Minecraft ou Minetest en mode bac à sable.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de « Kit d'aide à l'organisation d'atelier de consultation jeunesse », Organisation générale de la francophonie

Évaluer pour progresser



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

15-20 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Evaluer les différentes actions de consultation et sa synthèse.

MATÉRIEL

- Des feuilles blanches
- Des marqueurs

DÉROULEMENT

Cet outil permet d'évaluer le processus de consultation mais aussi de médiation.

Durant l'étape pendant laquelle on tente d'établir un diagnostic (= étape 2), deux éléments sont très importants : la communication avec et vers tous les partenaires et la démarche utilisée.

Ces tableaux d'évaluation vont permettre de mettre en avant les points qui ont bien fonctionné et ceux qui sont encore à améliorer.

Cette démarche permet aussi d'émettre des propositions pour améliorer les outils proposés.

Les questionnaires que vous proposerez peuvent soumettre des affirmations qu'il faut estimer : ++ tout à fait vraies ; + plutôt vraies ; - plutôt fausses ; - - tout à fait fausses. Il convient aussi de noter ce qui a plu/ déçu, fonctionné/échoué, les raisons et ce qui peut être envisagé.

L'intérêt de ce questionnaire est que certaines parties peuvent être « détachées » afin d'évaluer des actions spécifiques menées lors du processus.

Ainsi, nous pourrions cibler les actions (conférence de presse, tables de discussions, interviews...), les objectifs opérationnels (les objectifs concrets) et les objectifs stratégiques (les buts).

ADAPTATION

Il peut être intéressant de faire passer cette évaluation à tous les partenaires (jeunes, associations et administration) afin de croiser les différents regards sur la démarche utilisée et sa pertinence.

SOURCE

CRECCIDE asbl

NOTES

Evaluation de la démarche de consultation

	++ + - --	Pourquoi, qui, quoi, où, comment ?	Que faire ?
Le projet est soutenu par les partenaires			
L'ensemble des jeunes est représenté			
Tous les partenaires possibles ont été contactés			
Tous les partenaires possibles ont répondu favorablement			
Tous les partenaires sont traités équitablement			
Des actions de sensibilisations à l'adresse des jeunes sont mises en place			
Les jeunes vont chercher l'information			
Les jeunes sont informés			
Les jeunes s'investissent/sont acteurs			
Les jeunes se sentent concernés			
Les jeunes ont tous les moyens de participer			
Il existe des lieux et temps spécifiques pour retrouver les jeunes			

Evaluation de la communication utilisée

	++ + - --	Pourquoi, qui, quoi, où, comment ?	Que faire ?
La communication est efficace Elle est claire, simple et concise Les réseaux existants sont utilisés (écoles, club...) Les médias modernes sont utilisés Les médias traditionnels sont utilisés (gazette, radio locale...) Des affiches sont placées dans des endroits fréquentés par des jeunes Des points d'information sont placés dans des endroits fréquentés par des jeunes			

Causerie



ÂGE

dès 14 ans

GROUPE

petits

DUREE

30 à 60 min

LIEU

en ligne

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Créer le lien entre le politique et la jeunesse.
- Expliquer le rôle du politique.
- Répondre aux questions des jeunes.

MATÉRIEL

Un questionnaire (google forms ou autre)

PRÉPARATION

- En ligne ou en présentiel
- Si l'activité se déroule en ligne :
 - établir avec les jeunes un questionnaire, un ordre du jour,
 - proposer la rencontre à un ou plusieurs élus et/ou responsables jeunesse.
- Si l'activité se déroule en présentiel :
 - prévoir de quoi enregistrer l'intervention (micro ou caméra).

DÉROULEMENT

Cette activité vise à proposer aux élus de participer à des réunions avec les jeunes. En fonction de l'étape du projet dans laquelle on se situe les échanges peuvent permettre de :

- interroger les élus à propos de tout ce qui se passe au niveau jeunesse dans la commune,
- présenter ses idées, ses besoins, ses attentes (autant les jeunes que les élus ou les travailleurs Jeunesse),
- échanger et débattre à propos des idées de projets,
- se mettre d'accord sur les priorités et les actions/projets à développer dans la commune.

Les questionnaires sont établis à l'avance avec les jeunes, pour être sûr que leurs attentes soient rencontrées. Chaque jeune va poser une question à tour de rôle, les autres jeunes coupent leur micro pour ne pas perturber l'échange.

L'activité se termine lorsque l'ensemble des points (questions) à l'ordre du jour ont été abordés.

Attention : il est indispensable de garder une trace des échanges, soit par écrit, soit par enregistrement.

ADAPTATION

En ligne ou en présentiel

ADAPTATION

En ligne ou en présentiel

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de « Kit d'aide à l'organisation d'atelier de consultation jeunesse »,
Organisation générale de la francophonie

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de « Kit d'aide à l'organisation d'atelier de consultation jeunesse »,
Organisation générale de la francophonie

NOTES

Compte-rendu des rencontres avec les jeunes



ÂGE

non pertinent

GROUPE

non pertinent

DUREE

20 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Etablir un compte-rendu des rencontres et des décisions prises en vue d'une évaluation globale du processus.

MATÉRIEL

- Un questionnaire
- Des bics

DÉROULEMENT

Cet outil permet de faire un compte-rendu de chacune des rencontres de travail avec les jeunes lors du processus, d'en dégager les décisions qui ont été prises et qui détermineront, à terme, les enjeux à proposer dans la charte.

Le questionnaire doit être rempli par un responsable du projet à la fin de chaque réunion. Il fait office de rapporteur légal des séances de travail avec les jeunes de la commune.

Dans ce rapport, doivent figurer les points suivants :

- Qui a vu les jeunes ?
- Structures concernées ?
- Quand ?
- Dans quelle circonstance ?
- Ce qui a été décidé lors de la réunion ?
- Qui fait quoi ?
- Quels sont les délais impartis ?

ADAPTATION

Cette étape constituera un élément clé dans l'évaluation globale du processus.

COMPTE-RENDU / ÉVALUATION

Ce compte-rendu permet, tant aux jeunes qu'aux responsables du projet, d'avoir un retour sur l'avancement du processus de consultation des jeunes.

SOURCE

CRECCIDE asbl

Suivi des jeunes

Structure concernée (si aucune structure, préciser)	
Date de la rencontre	
Lieu/contexte de la rencontre	
Nombre de jeunes présents	
Partenaires présents	
Sujet(s) de la rencontre	
Décisions prises lors de la rencontre	
Remarques	



Projet à l'affiche (théâtre forum)

ÂGE

dès 14 ans

GROUPE

minimum 10

DUREE

60 à 120 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Permettre aux jeunes de débattre en collectif sur un sujet donné.
- Utiliser l'intelligence collective dans une démarche positive et constructive.
- Permettre à chacun d'exprimer ses opinions et d'influer sur le projet final.
- Donner l'opportunité aux jeunes qui ne sont pas à l'aise de s'exprimer par écrit de pouvoir le faire oralement.

MATÉRIEL

- Scène
- Accessoires que les participants peuvent utiliser à leur guise pour jouer leur scénario (tables, chaises, meubles, divans...)

DÉROULEMENT

- La technique :

Le théâtre forum est un outil de consultation qui utilise l'art du spectacle pour organiser des échanges avec un grand public. L'idée est de mettre en scène des « comédiens » qui vont jouer des scénettes sur des thématiques larges. Le public présent sera actif et non passif. On dit souvent lorsqu'on est habitué à cet outil que les spectateurs sont des spect'acteurs puisqu'ils vont participer aux scénarios. Un joker (animateur) est également présent pour faciliter les débats. Des acteurs préparent la pièce en amont puis la jouent une première fois devant le public. Une fois que celui-ci l'a bien intégré, les acteurs rejouent la pièce mais cette fois-ci, le public devient acteur. Ils peuvent mettre la pièce sur pause en claquant des mains et intervenir en jouant à la place d'un acteur afin de régler un conflit ou proposer une solution à un problème. Le joker peut inviter le public à participer afin de favoriser les échanges. In fine, l'exercice amènera l'ensemble des participants à faire émerger des solutions.

- Dans le cadre d'un projet CBDNC :

Cette technique peut être utilisée pour présenter les idées de projets Jeunesse à développer (issus de la consultation), de les discuter, les faire évoluer et voir s'ils sont réalisables lors d'une rencontre avec les jeunes investis dans la consultation.

- Comment procéder ?

- les jeunes présents dans la salle se répartissent en groupes en fonction du projet qu'ils ont envie de présenter,
- chaque groupe prépare une scénette (de maximum 2 minutes) qui présentera de façon théâtrale le projet qu'ils veulent défendre (durée 15min),

DÉROULEMENT (SUITE)

- le premier groupe (l'ordre de passage peut être tiré au sort) présente sa scénette une première fois devant l'ensemble des participants,
- le groupe rejoue sa scénette une deuxième fois et les participants peuvent intervenir au moment où ils le souhaitent en claquant des mains. Ils montent alors sur scène et prennent la place de « l'acteur » dont ils veulent modifier les propos.

Attention : il est important de préciser à l'assemblée que la scénette peut être orientée soit par des arguments soit positifs soit contradictoires, ceci afin de mettre en évidence les faiblesses et les points forts du projet présenté et de le faire évoluer. Il n'y a pas de limite au nombre d'interventions. On rejoue la scénette autant de fois que nécessaire.

- le processus sera réitéré pour chaque groupe souhaitant présenter son projet,
- le théâtre forum s'arrête lorsque tous les projets ont été débattus,
- La séance peut être conclue par un débat collectif entre l'animateur et la salle pour valider les orientations à prendre pour la suite.

PRÉPARATION

Décider du/des projets en amont afin de prévoir le matériel nécessaire et créer les scénettes.

ADAPTATION

Cet outil de consultation demande une animation professionnelle, cette technique doit être bien maîtrisée et elle demande beaucoup de temps et d'investissements. Cependant, elle peut être utilisée lors de réunions avec les jeunes à condition d'être bien expliquée en amont. En effet, il est important de bien fixer le cadre.

L'idée étant d'argumenter sur les projets de manière constructive pour les faire évoluer et les rendre réalisables et pas pour les « démolir gratuitement ».

Cette méthode peut également être utilisée avec les plus jeunes en début de consultation afin d'identifier les thématiques jeunesse à travailler sans aller jusqu'à l'étape du projet concret.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl du « Théâtre des opprimés » de Augusto Boal

NOTES

[illegible]

Questionnaire interactif



ÂGE

dès 14 ans

GROUPE

moyen à grand

DUREE

5 à 30 min

LIEU

en ligne

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Apprendre à connaître le groupe.
- Permettre à chacun de pouvoir faire connaître ses attentes.
- Sonder en temps réel.
- Evaluer de manière rapide et quantifiable.

MATÉRIEL

- Un logiciel de sondage en ligne (Google Forms, Kahoot, Mentimeter etc.)
- Un questionnaire réalisé au préalable par les animateurs
 - Il peut également être réalisé avec un groupe de jeunes avec qui il peut être intéressant de réfléchir à la façon d'interroger leurs pairs ainsi qu'à la pertinence des questions

DÉROULEMENT

L'animateur demande aux participants de répondre à une ou plusieurs questions qu'il va définir en fonction :

- de l'étape du projet dans laquelle on se trouve,
- de la nature du groupe (jeunes, élus, responsables jeunesse),
- de la taille du groupe.

L'animateur va veiller à laisser un laps de temps aux participants pour répondre aux questions et ensuite interpréter les résultats.

En fonction de ce qui ressort, l'animateur pourra tirer certaines conclusions quant aux thématiques de travail à aborder, à la nature des projets à mettre en œuvre, au contenu de la charte à rédiger...

PRÉPARATION

Avant l'animation :

- Bien choisir son logiciel de sondage avec les fonctionnalités nécessaires à l'exercice.
- Rédiger son questionnaire (privilégier les questions ouvertes, celles-ci sont plus aisées à interpréter et à synthétiser dans un court laps de temps.
- Envoyer le lien du sondage à tous les participants avant l'activité.
- Demander à tous les participants de préparer un smartphone.

Pendant l'animation :

- Veiller à laisser un laps de temps en fonction des réponses demandées.
- Afficher l'interprétation des résultats.

ADAPTATION

Cette méthode peut être un bon outil pour établir un premier contact avec les jeunes et créer une dynamique de groupe, en début de processus.

Éventuellement, l'activité se prépare en amont de la rencontre, en demandant aux participants de répondre au sondage et ensuite d'interpréter les résultats tous ensemble.

Etape 2 : réaliser un diagnostic partagé

Il s'agira ici d'une copie web du questionnaire papier.

Etape 3 : croiser les regards

Réaliser un questionnaire reprenant les observations principales de la phase 1.

Etape 4 : définir des enjeux à travailler, les prioriser et les traduire dans un plan d'action(s)

Pour proposer aux acteurs de prioriser les thématiques et/ou les actions à mener sur le territoire de la commune.

Dans le cadre de l'évaluation :

Cette technique peut être facilement utilisée pour évaluer le processus (le tout ou en partie) et le respect des balises éthiques, pédagogiques et méthodologiques.

Un des autres avantages de cette technique est qu'elle permet une exploitation chiffrée et visuelle des données de manière aisée, grâce aux fonctionnalités des plateformes.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de Communagir pour emporter <https://communagir.org/>

NOTES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

J'évalue mon ressenti dans le projet



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

15 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Mesurer le ressenti des jeunes et améliorer l'outil utilisé.

MATÉRIEL

- Un tableau
- Des craies
- Des post-it
- Des marqueurs

DÉROULEMENT

L'outil d'évaluation permet de constater les faiblesses et les forces d'un projet, d'une action ou d'un outil et de réfléchir à des suggestions en vue de l'améliorer.

Cet outil peut être développé par rapport à différents aspects sur l'action mise en place, sur son organisation, sur la participation ou à propos de l'impact qu'il peut avoir sur les jeunes.

Un responsable du projet présente le tableau suivant :

Dans la colonne de gauche est dessiné un smiley souriant. Dans cette colonne, seront répertoriés les forces et points positifs développés lors de la participation des jeunes (que ce soit dans l'outil utilisé, les actions dégagées ou encore le ressenti des jeunes).

Dans la colonne de droite est dessiné un smiley triste. Dans cette colonne seront répertoriés les faiblesses et points négatifs développés lors de la participation des jeunes.

Dans la colonne centrale est dessinée une ampoule (= idées brillantes) dans laquelle seront inscrites les idées et suggestions en vue d'une amélioration.

On peut envisager de commencer par mener une réflexion individuelle en faisant des annotations sur des post-it, par exemple; poursuivre en mettant en commun afin de terminer en rédigeant une réflexion collective.

A partir des résultats qui se dégagent de cette évaluation, il peut être intéressant de retravailler l'outil utilisé pour le rendre plus performant à partir des différentes indications données par les jeunes.

Lorsque l'évaluation est effectuée, un responsable du projet est désigné pour croiser les résultats et faire un feed-back auprès des jeunes.

Adapté de « H-Assessment », Inventaire raisonné des outils d'évaluation de la participation des enfants et des jeunes de l'Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Journée de la jeunesse



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

variable

DUREE

une journée

LIEU

intérieur / extérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Rencontrer les jeunes dans un cadre qui leur est destiné et qui a été pensé pour eux.
- Pousser la participation aux activités et faire découvrir les partenaires.
- Entamer des échanges en face à face avec les jeunes (que l'on soit animateur d'une MJ, élus, bibliothécaire,...).
- Évaluer les offres proposées à la jeunesse sur un territoire.
- Générer des données quantitatives vu que l'évènement et la mixité des partenaires génèrent une mise en commun des publics.
- Donner envie aux jeunes de s'investir dans des projets concrets qui se déroulent dans leur lieu de vie.

MATÉRIEL

Dépend du type de consultation souhaitée, des locaux et du matériel (tonnelle, chapiteau...) mis à disposition.

DÉROULEMENT

L'organisation d'événements de manière récurrente augmente leur notoriété et « fidélise » les jeunes. Ils sont une occasion de les mobiliser, mais aussi de connaître leurs demandes et les enjeux qui les touchent. Le tout sera fait sans que le format ne soit ni trop rigide ni trop formel.

Ce genre d'évènement permet d'assurer une récurrence, une habitude de consultation.

Il s'agit de s'inspirer des journées dédiées à la jeunesse qui sont mises sur pied à travers le monde en y incluant un volet « consultation ».

Exemple : le Conseil jeunesse de Montréal invite une soixantaine de jeunes de 12 à 17 ans à visiter l'Hôtel de Ville et à discuter avec les élus. Dans le cadre de la phase pilote du projet, la commune d'Everé a organisé une rencontre entre les jeunes et les élus afin de récolter la parole.

Ce type de consultation, en plus d'être interactif et d'offrir la possibilité aux jeunes de rencontrer leurs élus, permet d'échanger sur leurs préoccupations et les enjeux qui leur sont importants.

PRÉPARATION

- Connaître la culture et la dynamique de son milieu jeunesse.
- Impliquer l'ensemble des acteurs.
- Utiliser les voies de communication prisées par les jeunes (réseaux sociaux).

PRÉPARATION (SUITE)

- Identifier les attentes et les résultats attendus.
- Connaître les enjeux qui touchent les jeunes.
- Bien choisir le message : l'axer sur la notion de collectif qui montre les impacts de l'action citoyenne sur l'ensemble de la société.
- Impliquer des jeunes dans la préparation : les 15 à 34 ans s'impliquent notamment pour suivre l'exemple de leurs homologues.
- Faire mobiliser des jeunes par des jeunes est donc une méthode qui permet de valoriser et de mettre à profit l'implication des jeunes.
- Identifier les relayeurs : entamer le dialogue avec les institutions d'enseignement et les groupes jeunesse actifs localement. Ils sont également d'excellents relayeurs d'informations.

ADAPTATION

- Consultation par un événement signature

L'idée est ici de faire un événement qui attirera les jeunes pour une autre raison que pour une consultation. L'objectif étant de faire en sorte que, malgré l'importance de la consultation, elle devienne annexe pour les jeunes – tout en demeurant incontournable – pour atteindre l'événement auquel ils veulent assister. Bref, il s'agit de créer une forme de parcours où le début et la fin de la journée sont des « appâts » à la participation mais dont le centre est la consultation.

On pourrait envisager une journée en trois temps :

- panel avec conférencier-vedette (jeunes élus municipaux, jeunes activistes, journalistes, influenceurs, etc.),
- atelier sur les enjeux jeunesse de la commune en table tournante,
- spectacle en soirée pour les participants aux ateliers.

Exemple d'un événement signature :

C'est la journée de la jeunesse organisée par la Commune de Sombreffe dans le cadre de « Ça bouge dans ma commune ». Le service jeunesse a mis en place une journée à destination des 10-26 ans avec l'aide des différents opérateurs jeunesse de son territoire. Cette journée a été l'occasion de faire signer la charte « Jeunesse » de la Commune qui résultait d'une consultation via des questionnaires et interviews menées par les différentes structures participantes.

- Moyens de diffusion :

Actuellement, les moyens de diffusion nous permettent de toucher les jeunes directement. Pour ce faire, il faut créer, par exemple, un événement Facebook et le diffuser auprès des partenaires. Il est aussi intéressant de le diffuser dans les écoles secondaires et primaires et les réseaux de vos partenaires du secteur jeunesse.

SOURCE

CRECCIDE asbl

NOTES

Croiser les regards : technique de médiation



ÂGE

dès 14 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

variable

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Regrouper les avis des participants et établir les projets prioritaires.

MATÉRIEL

Dépend de comment l'on souhaite organiser cette activité

DÉROULEMENT

Au préalable, clairement définir ce qui se fera lors de la réunion.

- De quoi parle-t-on ?
 - Quel but doit-on atteindre ?
 - Plan (cadre et règles) ?
- } + Demander/Rappeler aux participants de préparer la réunion
- Mettre en commun les différentes consultations et donner un feedback de la réunion précédente
 - Définir les points communs et les hiérarchiser
 - Etablir les objectifs à atteindre
 - Rédiger le procès-verbal de la réunion
 - Suivre l'application des décisions prises

Les responsables du projet auront un rôle très important :

- Diriger : vers la production et peut y participer
- Réguler : faciliter les échanges ; réguler les interactions ; éviter les conflits
- Produire : créer les conditions et la réalisation de l'objectif

Autrement dit : produire; structurer et gérer les intervenants

Les participants quant à eux :

- Doivent être :
 - concernés
 - compétents
 - motivés
- Doivent avoir :
 - le pouvoir
 - un objectif à atteindre
 - la liberté de l'atteindre
 - la volonté
 - l'envie d'atteindre l'objectif
 - conscience de l'interdépendance
 - l'information
 - les ressources pour atteindre l'objectif
 - la technique

ADAPTATION

Le « World Café » est un processus créatif qui vise à faciliter le dialogue constructif et le partage de connaissances et d'idées, en vue de créer un réseau d'échanges et d'actions. Ce processus reproduit l'ambiance d'un café dans lequel les participants débattent d'une question ou d'un sujet en petits groupes autour de tables. À intervalles réguliers, les participants changent de table. Un hôte reste à la table et résume la conversation précédente aux nouveaux arrivés. Les conversations en cours sont alors « fécondées » avec les idées issues des conversations précédentes avec les autres participants.

Au terme du processus, les principales idées sont résumées au cours d'une assemblée plénière et les possibilités de suivi sont soumises à discussion.

Déroulement :

1. Accueillez les participants à leur arrivée et invitez quatre (ou cinq) personnes à s'asseoir aux tables ou en groupes de conversation.
2. Présentez le processus du World Café et les problème(s) ou question(s) à étudier.
3. Expliquez l'objectif de ce World Café en particulier et posez les questions que vous avez préparées en les affichant à un endroit visible par tous.
4. Expliquez les directives et le règlement du World Café, puis présentez-les sur un transparent, un flipchart ou des cartes disposées sur chaque table.
5. Le World Café, « lieu sûr » > nécessité de capacités d'écoute
6. Mettez sur pied des séances de conversation (généralement trois) d'environ 20 à 30 minutes chacune.
7. Au terme du premier tour de table, demandez à une personne de bien vouloir rester assise à la table en tant qu'hôte, tandis que les autres font office de voyageurs ou « ambassadeurs de sens ». Les voyageurs intègrent les idées, thèmes et questions clés dans leurs nouvelles conversations.
8. Au début de chaque séance, les hôtes des tables accueillent les nouveaux venus et leur exposent brièvement les idées, thèmes et questions clés de la conversation initiale. Encouragez les invités à relier et connecter les idées issues des conversations précédentes en prêtant une oreille attentive et en s'appuyant sur les contributions de chacun.
9. Au cours de la troisième séance de conversation, les participants reviennent à leur table d'origine pour synthétiser leurs découvertes ou peuvent continuer à se déplacer vers d'autres tables, en laissant le même hôte ou un nouvel hôte à la table. Parfois, une nouvelle question est posée lors de la troisième séance de conversation pour permettre d'approfondir l'analyse.
10. Après plusieurs séances, proposez un moment de partage des découvertes et des idées dans une conversation de groupe (assemblée plénière). Au cours de ces conversations s'apparentant à des forums politiques de type « conseil communal », des modèles peuvent être identifiés, des connaissances collectives se développent et des possibilités d'action apparaissent.
11. La dernière phase du World Café implique de présenter ce tout à l'ensemble des participants. Pour ce faire, organisez une conversation entre les tables : demandez aux groupes des différentes tables de penser quelques minutes aux événements qui les ont le plus marqués. Distillez ceux-ci jusqu'à l'essence, puis incitez chaque table à partager avec tout le groupe ses principales découvertes.

Pour une utilisation optimale du « World Café », il est indispensable de se référer à une présentation complète de la méthodologie !

La Fondation Roi Baudouin, entre autre, présente la technique du « World Café » dans son document : *Méthodes participatives. Un guide pour l'utilisateur.*

SOURCE

www.passeport.univ-lille1.fr, consulté le 12/09/2016.

www.animerunereunion.com, consulté le 12/09/2016. www.iaat.org, consulté le 12/09/2016.

La Fondation Roi Baudouin : *Méthodes participatives. Un guide pour l'utilisateur.* 2006.

Forum communautaire



ÂGE

dès 14 ans

GROUPE

minimum 10

DUREE

de 1 à 3h

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Mettre en place un dialogue entre des participants grâce à des sessions en petits groupes et également des séances plénières.
- Apporter le regard d'experts pour mieux cerner une thématique/ problématique.
- S'exprimer dans un groupe hétérogène.
- Avancer dans les débats pour faire ressortir les éléments qui constitueront la charte.

MATÉRIEL

- Carnet de notes ou nappe blanche
- Tableau
- Post-it

DÉROULEMENT

Le Forum communautaire est un outil de consultation qui est utilisé à grande échelle. Dans notre cas, il peut être mis en place avec des grands groupes afin de maximiser les échanges entre différents acteurs locaux (citoyens, jeunes, politiques, acteurs de terrain).

Comment procéder ?

L'animateur prépare le sujet qui sera traité et invite les participants par mail/courrier à rejoindre le forum. Une fois tout le monde rassemblé, le sujet est expliqué ainsi que la méthodologie. Les participants sont mis en groupes de travail en fonction de l'intérêt qu'ils portent à l'une ou l'autre thématique afin de débattre sur le sujet.

Un secrétaire/rapporteur est assigné à une table de discussion durant toute la durée des échanges et retranscrit les propositions amenées par les participants. L'animateur peut inviter un « expert » du sujet afin d'éclairer les participants sur certains points et ainsi d'enrichir les échanges. Une fois que les propositions ont mûri, une phase de débat collectif est organisée dans le but de faire des liens, identifier des points communs entre chaque proposition. A la fin des échanges, un vote est organisé pour choisir les propositions qui parlent le plus aux participants. Cela aboutira à la priorisation des actions futures à mener pour le projet/thématique.

PRÉPARATION

- Définir le/les sujets à aborder, l'/les explorer et prendre contact avec des experts pour en inviter un ou plusieurs si possible.
- Préparer les salles et un support visuel pour montrer les fruits de l'étape 1.
- Inviter les participants.
- Préparer la méthodologie, la logistique.

ADAPTATION

- Dans le cadre de l'étape 3 du projet CBDNC :

Après avoir rencontré les jeunes et les élus séparément, l'animateur rassemble et confronte les thèmes qui sont ressortis de leurs échanges. Ceux qui se rejoignent sont alors présentés lors d'une nouvelle réunion où seront rassemblés les deux groupes. Ainsi, il y aura une salle par thématique avec un carnet de notes ou une nappe blanche sur laquelle un secrétaire/rapporteur notera les idées et éléments importants. Comme lors d'un Forum ouvert, chacun est libre de voyager de salle en salle afin d'apporter son opinion et/ou ses idées. Il y aura également plusieurs experts invités afin d'éclairer les personnes présentes si elles ont des questions. Ils sont donc importants pour cadrer la discussion et éviter toute incompréhension autour d'une thématique.

- Embrayer sur l'étape 4 :

Après les échanges dans les petites salles, l'animateur rassemble tous les participants en vue de faire émerger les premiers projets qui se dessinent. Cela permet de mettre aussi en lumière les thématiques autour desquelles jeunes et élus s'engageront ensemble. Nous glissons donc vers la réalisation de l'étape 3 : prioriser et concrétiser les enjeux dans un plan d'actions.

- Puis sur l'étape 5 :

Le Forum communautaire est également intéressant pour mettre en débat les deux groupes et ainsi avancer dans la constitution d'une charte. L'animateur pourra clairement distinguer dans chaque cahier ou sur chaque nappe les thématiques pour lesquelles l'engagement des deux parties sera total. Ainsi, le travail pour l'étape 4 : rédiger une charte, un pacte de citoyenneté sera déjà bien avancé.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de « Démocratie participative, guide des outils pour agir », Fondation Nicolas Hulot pour la Nature et l'Homme.

NOTES

[illegible]

Arbre à conseils



ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

15 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Echanger des idées, des opinions et des réflexions sur les outils abordés.
- Evaluer la satisfaction des participants.

MATÉRIEL

- Un arbre en format A1 ou des branches d'arbre plantées dans un seau de terre ou de sable
- Des feuilles d'arbre de couleurs (vert - orange - rouge)
- Des marqueurs
- Du papier collant

DÉROULEMENT

L'animateur propose à chaque jeune de donner son avis sur les enjeux priorités lors de la négociation entre les partenaires. Pour cela, chacun va pouvoir choisir s'il était très satisfait, moyennement satisfait ou pas satisfait grâce à « l'arbre à conseils ».

Des feuilles d'arbre de couleurs sont disposées sur une table :

- vert : le jeune est satisfait des résultats de la négociation et se sent écouté et respecté,
- jaune : le jeune est moyennement satisfait des résultats de la négociation et se sent plus ou moins écouté et respecté,
- rouge : le jeune n'est pas satisfait des résultats de la négociation et ne se sent ni écouté ni respecté.

D'après son ressenti par rapport aux résultats, le jeune choisira une des trois couleurs et y notera ses raisons, ses remarques et suggestions.

Ensuite, chaque jeune viendra accrocher sa feuille à l'arbre collectif.

ADAPTATION

On peut également proposer un questionnaire que l'on mettrait en ligne et qui permettrait d'évaluer la participation de manière interactive.

Voici des exemples de questions à poser aux jeunes pour évaluer leur degré de participation :

- Comment avez-vous vécu le processus de participation mis en place ?
- Avez-vous eu l'impression d'être réellement écoutés par les autres (jeunes et adultes) ?
- Le rôle du responsable « jeunes » a-t-il été utile pour vous ? Vous a-t-il offert un accompagnement de qualité selon vous ?
- Citez ce que vous avez aimé le plus et le moins.
- Chaque jeune a-t-il eu la possibilité de participer, de s'impliquer de manière équitable ?
- La participation des jeunes est-elle importante pour vous ?
- ...

Cet arbre représentera le sentiment général de satisfaction du groupe qui a participé au processus. En observant les tendances de couleurs, on peut déjà évaluer le processus, mais pour plus de précisions, il sera important et primordial d'analyser et de compiler les différents commentaires. Une adaptation des enjeux peut être faite en cas de mécontentement général et un retour vers les jeunes sera aussi essentiel.

SOURCE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Chapeaux de Bono



ÂGE

dès 14 ans

GROUPE

minimum 5

DUREE

variable

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Structurer notre pensée autour d'un sujet en passant par différentes étapes dont des façons de penser diverses et complémentaires (outil adaptable à un large éventail de problématiques).
- Développer la capacité d'analyse et d'argumentation des participants.

MATÉRIEL

- Carnet de notes ou tableau
- Chapeaux de chaque couleur (si pas, sous forme d'image ou à faire construire par les participants)

DÉROULEMENT

- Définition :

Les chapeaux de Bono sont utilisés pour s'entraîner individuellement et collectivement à penser de manière latérale. La pensée latérale est une technique de résolution de problèmes, popularisée par Edward de Bono, qui consiste à appréhender les problèmes sous plusieurs angles, nouveaux ou hors du champ habituel d'études, au lieu de se concentrer sur une approche éprouvée mais linéaire et limitée (Source : Wikipédia).

- Présentation :

Chaque couleur de chapeau correspond à une manière de penser :

- le chapeau blanc représente une vision neutre et objective, se base sur des données existantes pour donner des opinions en lien avec le projet présenté, mais sans juger,
- le chapeau rouge, contrairement au blanc, invite à donner son opinion en se basant sur ses émotions (aucun commentaire des autres n'est attendu, voire permis),
- le chapeau noir représente les opinions négatives, raisons pour lesquelles le projet n'est pas applicable, tout ce qui fait que le projet ne peut pas marcher,
- le chapeau jaune, à l'opposé du noir, fait ressortir tous les aspects positifs de l'idée, il permet d'être plein d'espoir et de motivation pour la poursuite du projet tout en restant réaliste,
- le chapeau vert fait, quant à lui, appel à l'imagination, à la recherche d'alternatives créatives qui, pour être validées, devront repasser le chapeau noir et le chapeau jaune,
- le chapeau bleu, symbole de « l'organisation », est principalement occupé par l'animateur qui est chargé de définir le contexte et les objectifs que l'équipe veut atteindre (déterminer les idées retenues et faire un état des lieux de l'avancement).

Tous les participants seront ainsi invités à « coiffer » le chapeau de la couleur annoncée et à s'exprimer selon les indications relatives à celui-ci. Ensuite, on passe au chapeau suivant.

DÉROULEMENT (SUITE)

Cette technique permet ainsi à « chaque façon de penser » de s'affronter dans le respect car elles sont clairement utiles à la réflexion.

Pour chaque situation et problématique, l'animateur devra trouver l'enchaînement de chapeaux le plus logique pour faire avancer les discussions.

PRÉPARATION

- Préparer la salle avec un tableau et/ou un carnet de notes.
- Lister les projets mis en avant.
- Préparer sa suite de chapeaux.

ADAPTATION

- Déroulement :

Dans le cadre du projet CBDNC, après avoir consulté les différentes parties (« jeunes » et « commune ») et croisé les regards sur les besoins exprimés ou supposés des jeunes, un certain nombre de projets peuvent émerger. Il sera probablement nécessaire de les prioriser. Bien sûr, un « simple vote » peut faire l'affaire, mais celui-ci sera probablement plus influencé par les ressentis et personnalités de chacun. Une « analyse » plus large peut aider à mener la réflexion de manière « plus objective ». Ainsi, passer les différents projets retenus sous les « filtres » des différents chapeaux peut apporter un éclairage différent.

- Discussion :

L'animateur choisit les chapeaux et leur enchaînement logique. On conseille souvent de commencer et finir par le chapeau bleu. Il invite les participants à énoncer leur(s) commentaire(s) en fonction du chapeau présenté.

Exemple :

Chapeau BLEU [2 min] : Présentation du projet tel que proposé.

Chapeau BLANC [5 min] : Indicateurs de réussite, sondage quantitatif auprès des jeunes.

Chapeau NOIR [5 min] : Les manques, ce qui ne fonctionne pas dans ce projet.

Chapeau JAUNE [5 min] : Les avantages, ce qui fonctionne.

Chapeau ROUGE [2 min] : Qu'est-ce que l'intuition nous dit ?

Chapeau VERT [5 min] : Trouver de nouvelles façons de faire.

Chapeau BLEU [3 min] : En fonction des résultats du chapeau noir, jaune, et rouge, choisir l'idée du chapeau vert qui semble la plus prometteuse.

Chapeau BLEU [5 min] : Plan d'action pour creuser cette voie et prochaine étape.

Attention au fait qu'il faut éviter les débats et plutôt apporter d'autres apports. Comme la méthode est souvent intense, il ne faut pas dépasser 45 minutes de discussion.

- Conclusion :

Une fois les différents projets passés en revue sous l'angle des différents chapeaux, les participants pourront alors choisir de les prioriser de manière plus éclairée par vote ou mieux, par consensus.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl.

Sources www.think2make.ch ; www.reseautransition.be ; www.deligraph.com ; www.resonancesasbl.be

NOTES

Les 6 Chapeaux de Bono



Chapeau de la neutralité

Enoncer des faits, tout simplement.

Questions :

Quelles informations avons-nous ?
Lesquelles nous manquent ?



Chapeau des émotions

Rapporter ses ressentis, intuitions et émotions.

Questions :

Qu'est-ce que je ressens en ce moment ?



Chapeau de la critique négative

Souligner les dangers et risques.

Questions :

Quels sont les risques, effets négatifs ?
Quels sont nos manques ?



Chapeau de la critique positive

Aborder les idées les plus folles et tenter de les mettre en action

Questions :

Quelles sont les forces, opportunités ?
Quels sont les avantages, effets positifs ?



Chapeau de la créativité

Chercher des solutions de rechange.

Questions :

Comment faire autrement ?
Quelles seraient les alternatives ?



Chapeau de l'organisation de la pensée

Canaliser les idées et échanges entre les autres chapeaux.

Questions :

Quel est l'objectif ?
Quelle séquence de chapeau ?
Que doit-on en retenir
Que faire ensuite ?

Collectif à solutions



ÂGE

dès 14 ans

GROUPE

de 10 à 75

DUREE

60 à 120 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Définir, ensemble, des pistes de solutions aux problématiques précédemment identifiées par les jeunes.
- Utiliser l'intelligence collective dans une démarche positive et constructive.
- Mettre en place une démarche de travail inclusive permettant à chacun de s'exprimer.
- Prioriser les thématiques à travailler et les solutions à mettre en œuvre.

MATÉRIEL

- Une liste des problématiques identifiées lors de la consultation
- Une grande enveloppe de couleur par problématique (6 enveloppes = 6 couleurs différentes)
- Des feuilles en suffisance
- Un stylo à bille par groupe
- Des gommettes de couleurs correspondantes aux couleurs des enveloppes (2 gommettes de chaque couleur par participant)
- 6 feuilles de flipchart

DÉROULEMENT

Cette activité faisant suite à la consultation, il faut que les jeunes participants soient aux faits des problématiques sélectionnées.

- Présentation du déroulement (5 min.)

L'objectif de l'activité est de proposer des pistes de solution aux problématiques identifiées. L'animateur divise ensuite le groupe en autant de sous-groupes qu'il y a de thématiques à aborder (idéalement des sous-groupes entre 6 et 8 personnes maximum et pas trop de problématiques, maximum 6).

- La sélection des défis

Si la consultation a identifié plus de six thématiques à traiter, les jeunes sélectionnent alors les 6 problématiques qu'ils souhaitent garder et celles qu'ils souhaitent éliminer. Ils peuvent également les prioriser si besoin.

Ce travail peut se faire en séance plénière ou lors d'une séance précédente (par sondage par exemple). Soit il est demandé aux participants de choisir la problématique à laquelle ils souhaitent répondre et ils sont répartis en sous-groupes en fonction de la thématique choisie, soit ils sont sélectionnés de façon arbitraire pour une des problématiques.

- Le travail en sous-groupes (10 min. minimum)

Chaque groupe va réfléchir à la problématique qui lui est attribuée au vu de l'expérience de ses participants et y proposer une solution. Le groupe va écrire sa proposition sur une feuille de papier qu'il va ensuite mettre dans l'enveloppe.

DÉROULEMENT (SUITE)

- Le passage de l'enveloppe (30 à 60 min.)

Chaque sous-groupe passe l'enveloppe au groupe suivant et prend l'enveloppe du groupe précédent. Sans regarder la solution proposée par le groupe précédent, les jeunes vont réfléchir à la même problématique. A leur tour, ils vont ensuite inscrire leur solution sur une feuille et la glisser dans l'enveloppe. Les enveloppes tournent jusqu'à ce que tous les sous-groupes aient répondu à toutes les problématiques.

- Le dévoilement des solutions (10 min. d'analyse + 5 min. de présentation par groupe)

Lorsque les sous-groupes ont récupéré leur enveloppe initiale, ils l'ouvrent et prennent le temps d'analyser toutes les solutions proposées à partir desquelles ils réalisent une synthèse sur une feuille de flipchart qu'ils affichent dans le local. Ils présentent ensuite leur synthèse à l'ensemble du groupe.

- Le choix des priorités (5-10 min.)

Chaque participant reçoit ses gommettes. Il va identifier sur chaque flipchart les deux propositions qui lui semblent prioritaires en y apposant la gommette de la couleur adéquate (qui est en lien avec la couleur de l'enveloppe).

L'animateur effectue alors un décompte des votes pour chaque proposition et ainsi peut hiérarchiser les pistes de solutions pour chaque problématique.

PRÉPARATION

Attention, pour que l'attention des participants reste optimale, veiller à ne pas avoir trop d'enveloppes (maximum 6) et à disposer d'un local suffisamment grand (ou plusieurs espaces distincts) pour qu'il n'y ait pas d'interaction pendant le travail en sous-groupes.

ADAPTATION

Il est possible de décliner l'animation en ligne en utilisant, par exemple, avec des documents google docs ou des framapads (<https://mensuel.framapad.org/>) et dans ce cas, les équipes partagent les solutions au point 5 à l'aide d'un logiciel de sondage en ligne (<https://framadate.org/>).

L'outil peut être adapté à un groupe plus conséquent et/ou à un nombre de thématiques plus élevé en adaptant l'encadrement et l'organisation (plus d'animateurs, des salles de travail par thèmes, plusieurs séances consécutives...).

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de « Commun agir pour emporter » de communagir.org

NOTES

Marmite à projets



ÂGE

dès 10 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

45 min à 1h

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Découvrir les différentes étapes nécessaires à la mise en place d'un projet.
- Faire deviner aux jeunes les différentes étapes de la gestion d'un projet au travers d'objets qui en illustrent chaque phase.

MATÉRIEL

- Un document avec les différentes étapes de la gestion de projet
- Une marmite (ou chaudron)
- Une loupe, un calendrier, des gants de boxe, une cible avec fléchettes, un ruban large attaché à une paire de ciseaux, une ampoule, un gros crayon rouge auquel est attaché une ficelle, un set d'outils de bricolage, une trousse de secours

DÉROULEMENT

- Les jeunes se mettent par groupes de 2/3.
- Chaque groupe va piocher un objet dans la marmite .
- L'animateur fait tirer au sort un objet au hasard à chaque équipe et leur remet ensuite les fiches réponses correspondant à l'objet qu'ils ont choisi ainsi qu'une enveloppe reprenant les pictogrammes de toutes les étapes du projet.
- Les jeunes doivent identifier l'étape correspondant à chaque objet, les ordonner sur le banc en les plaçant sous forme d'un schéma et ensuite compléter la fiche descriptive de l'étape. Pour réaliser l'ensemble des tâches, les jeunes disposent d'un quart d'heure.
- Pour chaque objet, les jeunes doivent répondre aux 4 questions suivantes :
 - A quelle étape du projet identifiez-vous cet objet ?
 - Quelles doivent être les « qualités » de cette étape ? Décrivez-la.
 - A quel moment intervient-elle dans le projet ?
 - Quelles sont les compétences que la réalisation de cette étape permet de développer ?
- Quand chaque équipe a terminé son travail, demander à un représentant de chaque équipe de prendre l'objet qu'il a tiré au sort et de venir au tableau.
- Les jeunes doivent alors se ranger en suivant l'ordre chronologique des étapes du projet. L'animateur demande au reste du groupe s'ils sont d'accord et permet à chacun de s'exprimer.
- Ensuite, chaque équipe, dans l'ordre chronologique présente le résultat de sa recherche à l'ensemble du groupe.

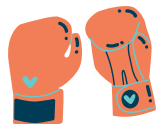
ADAPTATION



faire émerger les idées



planifier les tâches avec un calendrier réaliste à tenir



confronter les idées, argumenter, défendre son idée de projet, convaincre



réaliser concrètement le projet, l'action



voter pour choisir le projet



penser à l'inauguration, la communication sur le projet



définir les objectifs du projet



faire appel à des personnes ressources et compétentes sur les thèmes et projets prioritaires par les jeunes



analyser le thème du projet, chercher les informations

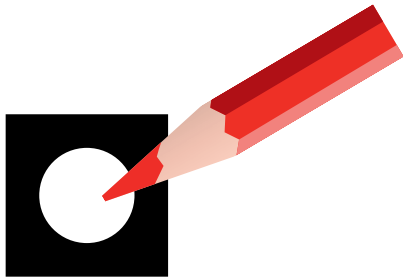
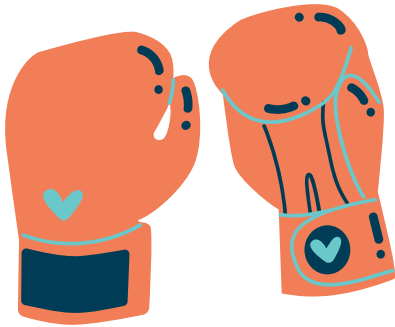
COMPTE-RENDU/ÉVALUATION

Cette méthode est utilisable en classe ou au sein d'un groupe d'enfants/jeunes pour aborder la gestion de projets. L'utilisation d'objets-clés permet également aux enfants/jeunes d'associer facilement les objets aux différentes phases du projet.

SOURCE

La bonne recette pour réussir un projet, issu du module de formation à l'animation d'un Conseil Communal des Enfants, CRECCIDE asbl

NOTES



Budget participatif jeunesse



ÂGE

dès 14 ans

GROUPE

illimité

DUREE

variable

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

- Solliciter la participation citoyenne des jeunes autour d'une thématique précise ou bien laisser le champ libre à toutes les idées des jeunes citoyens.
- Utiliser un budget pour mettre en place un ou des projet(s) proposé(s) par les jeunes.
- Interpeller les jeunes autour de thématiques qui les concernent et/ou les préoccupent.
- Proposer des projets réalisables.
- Mettre les jeunes en groupe-projet afin de stimuler leur créativité.

MATÉRIEL

- Un règlement validé par les autorités communales reprenant les critères d'éligibilité des projets et la somme allouée
- Une plateforme de participation et/ou moyens de communication
- Une grille à compléter pour élaborer un budget prévisionnel
- Un dossier de candidature vierge (facilement accessible et compréhensible par les jeunes)
- En fonction du projet qui sera choisi, il sera nécessaire d'adapter les outils et prévoir l'éventuel matériel supplémentaire

DÉROULEMENT

Le budget participatif est un outil qui permet de donner aux jeunes citoyens l'opportunité de proposer des idées de projets sur base des thématiques définies dans la charte en laissant le champ libre à la créativité.

Comme tout outil de participation, chaque commune l'adapte à sa situation mais il y a tout de même des étapes indispensables :

- définir en amont les objectifs, les critères de validation et d'éligibilité du projet et l'enveloppe,
- choisir le/les canaux de communication pour faciliter les échanges avec les jeunes,
- communiquer aux jeunes via différents réseaux la mise en place d'un budget participatif jeunesse,
- remplir un dossier de candidature,
- récolter les propositions de projets des jeunes,
- étudier la faisabilité des projets (avec ou sans intervention d'experts),
- procéder au vote (jury ou vote citoyen),
- annoncer les résultats,
- réaliser le projet avec la participation des jeunes.

Il est indispensable d'impliquer les jeunes dans l'entièreté du processus, de co-construire avec eux depuis le dossier de candidature jusqu'à la réalisation concrète. Les moyens de communication s'adressant aux jeunes, il est intéressant de les faire valider auprès de ceux-ci (plateforme, réseaux sociaux, visuel des documents...).

DÉROULEMENT (SUITE)

Les projets présentés par les jeunes sont libres. Ils peuvent être soit de type macro (construction d'une plaine de jeu, d'infrastructures sportives par exemple) soit de plus petite ampleur comme la création d'un événement Facebook où les jeunes peuvent déposer leurs idées de projets... L'essentiel étant qu'ils ne soient pas influencés par les adultes.

Dans le processus de mise en place, en fonction de l'âge des jeunes concernés, un encadrement professionnel sera nécessaire.

PRÉPARATION

Du temps pour toute la phase préparatoire avec les élus et les services concernés :

- définir l'objectif, les critères de validation/éligibilité du projet,
- penser le dossier de candidature, l'enveloppe du budget,
- avoir une attention particulière sur la communication avec les jeunes ainsi que les outils qui seront utilisés;

ADAPTATION

Il est possible de définir un budget unique ou de le fractionner afin de développer soit un projet soit plusieurs en parallèle.

SOURCE

Adapté par le CRECCIDE asbl de « Comment élaborer un budget participatif dans sa commune ? », Analyses de Fluicity.

NOTES

[illegible]

Comment créer une charte ?



ÂGE

dès 14 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

60 à 120 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Formaliser et développer les enjeux déterminés et les actions à développer.

MATÉRIEL

- Un paper-board
- Des marqueurs

DÉROULEMENT

Dans un premier temps, il est important que les responsables du projet se mettent d'accord sur le format qu'ils veulent donner à la charte.

Elle doit répondre aux questions suivantes :

- Qui sommes-nous (les différents partenaires ayant participé au processus et qui ont permis de créer cette charte) ?
- Qu'est-ce qui nous rassemble (les raisons qui ont poussé les jeunes à faire ces choix-synthèse des consultations) ?
- Que voulons-nous faire ensemble et pourquoi (ce que l'on veut faire en priorité - les 3 enjeux choisis) ?
- Comment voulons-nous agir et quand (la façon dont on a envie de procéder, les pistes d'actions et le moment où l'on voudrait le faire) ?

Voici 5 conseils pratiques pour rédiger une charte :

- faites court, allez à l'essentiel ! Soyez synthétiques, il est inutile de faire de trop longs discours,
- soyez cohérents avec ce qui a été dit et fait lors du processus,
- optez pour une présentation simple, claire et aérée,
- évitez d'utiliser un langage trop compliqué qui est parfois difficile à comprendre. Le vocabulaire doit être simple mais efficace et accessible à tous,
- soyez concrets et pratiques.

COMPTE-RENDU / ÉVALUATION

La charte finie doit être diffusée un maximum, vers les jeunes, les élus mais aussi vers les citoyens de la localité. Un retour des jeunes pourra être très utile si on veut adapter et faire évoluer l'outil avant de mettre en œuvre les enjeux présentés dans la charte.

SOURCE

CRECCIDE asbl

Exemple de charte

Charte jeunesse de la commune de :

Entre les partenaires ci-nommés,

Administration communale de _____

Adresse _____

Représenté par _____

Et

Les travailleurs jeunesse de la commune de _____

Représenté par _____

Ainsi que

Les jeunes investis dans le processus

1. Etat des lieux

Observations relevées

2. Enjeux décelés

Les enjeux priorités sont

3. Actions futures

Nous nous engageons à (quoi, quand et avec qui ?)

4. Signatures des parties prenantes



Evaluer le processus de participation

ÂGE

dès 12 ans

GROUPE

non pertinent

DUREE

60 à 120 min

LIEU

intérieur

DIFFICULTÉ



ÉTAPE DU PROJET



OBJECTIFS

Mesurer le processus et le résultat de la participation à travers plusieurs angles (point de vue de l'organisation, des jeunes impliqués et de jeunes non-impliqués dans le processus).

MATÉRIEL

- Une grille d'évaluation
- Des marqueurs

DÉROULEMENT

Dans un premier temps, il faut bien préciser que l'on évalue le processus de participation et les résultats que l'on a obtenus.

La première ligne (organisation) est destinée aux acteurs du processus. Ceux-ci notent comment le processus a été évoqué par les jeunes (Ecoute = résultats obtenus), comment les jeunes se sont impliqués dans la concertation et la demande d'informations (Action) et ce qui a maintenant changé (Changement).

La deuxième ligne (jeunes impliqués), les jeunes ayant participé au processus de participation notent, de leur point de vue, comment le processus s'est développé et les résultats qui en découlent (Ecoute), comment ils étaient impliqués dans la concertation, la planification et l'action (Action) et ce qui a maintenant changé (Changement).

La troisième ligne (autres jeunes non-impliqués et citoyens) sert à vérifier/observer le changement et la communication de l'extérieur.

On demande alors aux jeunes qui ne se sont pas impliqués dans le processus et aux citoyens de donner leur avis sur comment le processus s'est développé et les résultats qui en découlent (Ecoute), sur la façon dont les jeunes sont impliqués dans la processus participatif (Action) et ce qui a maintenant changé dans la commune pour eux et pour les jeunes (Changement).

ADAPTATION

Le but de cette évaluation est de faire avancer et d'adapter le processus de participation mis en place pour le rendre le plus efficace possible.

COMPTE-RENDU / ÉVALUATION

En croisant les résultats de chaque groupe, on peut déjà évaluer le processus vu de chaque point de vue. Un retour vers les jeunes sera aussi essentiel.

SOURCE

Adapté de « What's changed : Participation Outcome Tool », Inventaire raisonné des outils d'évaluation de la participation des enfants et des jeunes de l'Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse.

NOTES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Exemple d'évaluation

	Ecoute	Action	Ce qui a changé
Organisation			
Jeunes impliqués			
Jeunes non-impliqués et citoyens			
Elus locaux*			

*On peut aussi envisager d'ouvrir cette évaluation aux élus de la commune afin d'obtenir un regard croisé de tous les intervenants ou personnes touchées par le processus de participation, que ce soit de près ou de loin.

Evaluation globale

	++ + - --	Pourquoi, qui, quoi, où, comment ?	Que faire ?
Le bilan est positif			
Les outils utilisés sont pertinents			
Les actions menées sont pertinentes			
Les actions menées sont réussies			
Les objectifs opérationnels sont atteints (objectifs)			
Les objectifs stratégiques sont atteints (buts)			
La commune a dégagé des moyens			
La commune a dégagé du temps			



E-participation



L'E-participation



INTRODUCTION

A l'heure actuelle, les nouvelles technologies de l'information et de la communication sont devenues incontournables. Les réseaux sociaux font partie de notre vie quotidienne et deviennent, chaque jour, de plus en plus présents.

La pandémie de COVID 19 a imposé de nouvelles pratiques professionnelles et mis en avant plus que jamais le rôle des outils technologiques. Nous sommes aujourd'hui obligés de réinventer nos pratiques et d'envisager notre métier par le biais de ces technologies et, par conséquent, d'adapter nos outils.

L'E-participation se travaille de façon différente de la participation classique, puisque l'attention est plus dure à capter en raison des multiples sollicitations. Par conséquent, l'engagement est plus dur à garder en raison de l'isolement et du manque de démarches concrètes. D'un autre côté, il est désormais possible d'organiser des événements depuis son canapé !

Vous trouverez, ci-dessous, quelques outils et activités vous permettant de réussir vos rencontres en ligne, ainsi qu'un comparatif des fonctionnalités d'une poignée de plateformes existantes qui, nous l'espérons, vous aideront à faire un choix pertinent.

Afin d'être totalement couvert, veuillez à respecter l'âge légale d'utilisation des différentes plateformes numériques qui vous seront proposées dans les pages ci-après.

QUELQUES CONSEILS POUR DES RENCONTRES EN LIGNES RÉUSSIES

- Bien choisir sa plateforme :
 - la qualité du son et de l'image,
 - la facilité d'accès (dois-je télécharger une application ? faut-il que je crée un compte pour l'utiliser ?),
 - les fonctionnalités (Le côté intuitif est tout aussi important puisqu'au plus une plateforme est bien « signalisée », au plus les jeunes seront enclins à l'utiliser et à participer à des rencontres);
- Programmer sa réunion en réalisant un sondage en amont pour connaître les disponibilités des participants.
- Avant toute chose : Enoncer les règles de l'échange :
 - demander à chaque participant de couper son micro lorsqu'il ne prend pas la parole,
 - demander aux participants de « lever la main » pour signaler lorsqu'ils souhaitent intervenir,
 - utiliser le chat (la partie pour dialoguer par écrit) pour les commentaires qui ne doivent pas nécessairement être partagés de vive voix,
 - donner des rôles aux participants peut être une solution pour garder la concentration (secrétaire, maître du temps, etc.),
 - se fixer des objectifs clairs ; établir un ordre du jour à respecter,
 - utiliser un document collaboratif pour que chaque participant puisse compléter ses points divers à l'ordre du jour,
 - penser à la taille du groupe : Si le groupe est grand, il faudra privilégier les sondages,
 - au besoin, mettre en place des salons de conversation pour traiter de différentes thématiques et ainsi être plus efficace lors de la réunion.

Des applications intéressantes pour pouvoir travailler ensemble en ligne

COMMUNIQUER EN LIGNE

Programmer sa réunion :

- Framadate



Des logiciels de téléconférences :

- Pour la téléconférence professionnelle :

- Zoom



- Jitsi Meet



- Discord



- Microsoft Teams



- Pour appeler en vidéo sa famille, ses amis :

- Whatsapp



- Messenger



- Pour contrôler et partager son écran :

- TeamViewer



Pour faire des directs, des plateformes live :

- Facebook



- Instagram



- Twitch



- Youtube



Pour faire des sondages / des formulaires :

- Google Forms



- Framaform



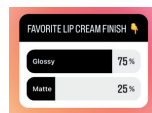
- Kahoot



- Mentimeter



- Sondage en story Instagram



Pour rédiger un PV de réunion commun :

- Framapad



- Google Docs



Pour faire une carte mentale avec plusieurs collaborateurs :

- Framindmap



ALLER PLUS LOIN

Pour faire sa carte interactive en ligne :

- LOMAP: <https://www.lomap.be>
 - Besoin d'une inscription mais permet d'ajouter des choses intéressantes tels que des avis positifs ou négatifs
 - Ajouter des photos



- Google Maps



- Framacarte: <https://framacarte.org/fr/>
 - Alternative open source à google Maps
 - Editeur de carte open source sur Openstreetmap.org)



- Diffuser du contenu en streaming :
 - OBS Studio (Open Broadcaster Software): <https://obsproject.com/>
 - Logiciel permettant de réaliser ses propres émissions « comme à la télé »
 - Ajouter des génériques
 - Ajouter des sons, des photos, des vidéos
 - Possibilité de rajouter un micro
 - Possibilité de diffusion du flux streaming via des plateforme telles que Youtube ou Twitch



Pour trouver l'équivalent de plusieurs logiciels en version open source, vous pouvez consulter le site framalibre qui contient une liste plus exhaustive :

<https://framalibre.org/>



Tableau comparatif de différents outils de téléconférence en ligne

	 Zoho Meeting	 Google Meet	 Jitsi Meet	 Microsoft Teams
Payant ?	Freemium	Freemium	Totalement gratuit	Freemium
Besoin d'un compte pour O/P* ?	OUI/OUI	OUI/OUI	NON/NON	OUI/NON
Besoin de télécharger l'appli. pour O/P* ?	OUI/NON	OUI/NON	NON/NON	OUI/NON
Nombre de participants :	100 (version gratuite)	100 (version gratuite)	Aucune limite	100 (version gratuite)
Limite de temps pour une session ?	60 minutes (version gratuite)	60 minutes (version gratuite)	Aucune limite	60 minutes (version gratuite)
Est-il possible de partager son écran ?	OUI	OUI	OUI	OUI
Présence d'un chat ?	OUI	OUI	OUI	OUI
Les +	• Organiser des webinaires • Illimités • Partagez des fichiers • Réactions à la réunion • Lever la main • Plusieurs mises en page vidéo • Tableau blanc collaboratif • Série de webinaires • Modérer les participants • Possible de rejoindre par téléphone	• Illimités • Lever la main • Jongler avec les outils de la suite Google	• Opensource • Illimités • Lever la main • Diffusez une conférence sur YouTube en direct • Document texte partagé • Mode push to talk • Lire une vidéo YouTube • Possible de rejoindre par téléphone • Intégration dans d'autres applications / sites Web	• Illimités • Lever la main • Diffusez une conférence sur YouTube en direct • Lire une vidéo YouTube • Possible de rejoindre par téléphone • Partage de fichiers jusqu'à 2 Go et stockage de fichiers avec OneDrive jusqu'à 10 Go



Il existe de nombreux logiciels de téléconférence. Cependant, nous avons dressé une liste non exhaustive de logiciels qui sont à la fois faciles d'utilisation, offrent des fonctionnalités collaboratives et qui conviennent pour travailler avec les jeunes.

*O/P = Organiser/Participer ?