

Année 2016-2017
Support pédagogique de la formation :
« La citoyenneté en pratique »

Formateurs

Fabrice Ruwet

Nadia Bodart

C-Paje



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège
Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31
Contact : valentine@c-paje.be (Valentine DURIAUX)
Assistante administrative
Site : www.c-paje.be



Citoyenneté en pratique

16, 17 et 23 février 2017 – Centre Culturel Ourthe et Meuse à Angleur

Avec le soutien de :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Opérateur de formation

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Site : www.c-paje.be



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

Sommaire

I. Introduction

- Descriptif de la formation
- Objectifs de la formation
- La méthodologie

II. Programme de la formation

III. Traces de la formation

- Jeudi 16 février
- Vendredi 17 février
- Jeudi 23 février

IV. Ressources

V. Bibliographie

Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous ?



Citoyenneté en pratique

16, 17 et 23 février 2017 – Centre Culturel Ourthe et Meuse à Angleur

Les traces de la formation

Vous trouverez dans ce portefeuille différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques plastiques. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes ...

Ce dossier reprend des questionnements et des réflexions autour des leviers de la pensée créative, mais ne pourra vous présenter une trace exhaustive de tout ce que nous avons pu aborder en formation.

Des questions en suspens ?

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos questions éventuelles à la suite de la formation. Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site (www.c-paje.be) .

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : Valentine DURIAUX, Assistante administrative valentine@c-paje.be

I. Introduction

Mettons l'impro, l'écriture, les arts plastiques, des jeux de rôles et des techniques issues de l'éducation populaire au service de l'expression citoyenne des jeunes.

Explorons diverses méthodes d'animation permettant aux jeunes de se positionner par rapport à des sujets de société qui les touchent. Cette formation présente des outils pédagogiques et artistiques pour travailler la citoyenneté avec nos publics en restant au plus proche de leurs besoins et réalités.

Les Objectifs

- Permettre aux participants de réfléchir à la notion de citoyenneté : Qu'est-ce ? Que véhicule ce concept ? D'où vient-il ?
- Permettre aux participants, à travers l'analyse du concept de citoyenneté, de questionner leur pratique professionnelle
- Réfléchir à l'adaptation de ce concept dans ses pratiques d'animation
- Découvrir des techniques d'animation diverses, provenant de disciplines variées, dont l'objectif est de favoriser l'expression et la réflexion critique avec un groupe de jeunes , en partant de leur vécu.

La méthodologie :

- Techniques de formation variées mêlant différentes disciplines (éducation populaire, arts plastiques, impro, écriture, jeux de rôles...)
- Moments individuels, en sous-groupes et en grand groupe.
- Co-construction avec le groupe de participants d'un référentiel commun
- Méthode de participation active



Culturel pour la Promotion de l'Éducation Jeunesse Enfance

Citoyenneté en pratique

16, 17 et 23 février 2017 – Centre Culturel Ourthe et Meuse à Angleur

II. Programme de la formation

Jeudi 16 février

9h - 9h15	Accueil
9h15 - 9h30	Échauffement corporel
9h30 - 09h45	Fresque d'émergence tournante
09h45 - 10h20	Exercice d'écriture « C'est comme » + bête (création 3D en papier journal)
10h20 - 11h	Vibratone (Découvrir, aimer, souder, ranger, s'opposer, s'exprimer, construire)
11h - 11h15	Pause
11h15 - 11h45	3 définitions connotées (à côté de la plaque, idyllique, désenchantée)
11h45 - 12h30	Exercices d'impro sur les définitions connotées
12h30 - 13h30	Dîner
13h30-13h45	« Energizer »
13h45 - 14h15	Jeu sur les émotions (miroir visage/rhéostat) + écriture « A la manière de »
14h15 - 14h45	Petit fanzine : injustices sur 6 pages (ce qui est injuste, ce qui devrait être juste)
14h45 - 15h00	Évaluation corporelle (hauteur)



16, 17 et 23 février 2017 – Centre Culturel Ourthe et Meuse à Angleur

Vendredi 17 février

9h - 9h30	Échauffement : Compter jusqu'à 10, mots réflexes, sens-sons
9h30 - 10h	Exercice d'écriture : « Un projet citoyen c'est » + débat mouvant
10h - 10h30	Photo-langage + photo-cali
10h30 - 10h45	Pause
10h45 - 11h45	Débat à visé philosophique
11h45 - 12h	Expression d'injustices via différentes techniques (par le mime, en sculptant, en racontant les yeux fermés, miroir, marionnette, pictionary, avec des accents
12h - 12h30	Histoire dessinée et racontée sur base des injustices racontées, avec comme point de départ un carré
12h30 - 13h30	Dîner
13h30 - 13h45	Energizer (clap avec des éléments → micro ondes, zorro ...)
13h45 - 14h15	Jeu coopératif : puzzles + débriefing
14h15-14h30	Jeu coopératif : reconstitution des mots individuels + mot mystère et debrief
14h30 - 14h45	Présentation matrice théorique du contexte d'une citoyenneté démocratique + petits jeux : impro rythmé, regard qui tue, compter jusqu'à 20
14h45 - 15h	Évaluation avec des contraintes d'expression



Centre Culturel pour la Promotion de l'Éducation Jeunesse Enfance

Citoyenneté en pratique

16, 17 et 23 février 2017 – Centre Culturel Ourthe et Meuse à Angleur

Jeudi 23 février

9h - 9h15	Échauffement : suite de mouvements
9h15 - 9h30	Machine infernale
9h30 - 09h45	16 mots
09h45 - 10h15	Constitution d'une semaine type (exemples d'activités)
10h15 - 10h30	Rappel des activités de la formation avec objectifs + identification des objectifs
10h30-10h45	Pause
10h45 - 11h	Présentation matrice théorique (triangle : liberté, égalité, solidarité) + action solidaire VS action émancipatrice
11h - 12h30	Constitution de projets/ou d'activités en lien avec la citoyenneté, en fonction de la tranche d'âge
12h30 - 13h30	Dîner
13h30 - 14h30	Présentation et expérimentation d'une ou plusieurs techniques élaborée en sous-groupe + débriefing
14h30 - 15h	Évaluation



III. Traces de la formation

Jeudi 16 février

Fresque d'émergence tournante

2 Fresques d'émergence : l'une sur le juste, l'autre sur l'injuste.

3 consignes : un dessin, un mot, une phrase. Tourner, et compléter les apports des autres.

La fresque d'émergence est une sorte de brainstorming permettant de faire sortir un tas d'idées tout azimut et de rebondir et compléter ce qui a été exprimé précédemment par son voisin.

Objectifs : s'exprimer, s'adapter, s'approprier, s'intéresser, varier les moyens d'expression.

Exercice d'écriture : libérez l'imaginaire

Écrire une phrase qui commence par « c'est comme » et l'associer avec un mot de la fresque tournante aléatoirement. Ce petit exercice permet de lâcher prise, d'interpréter et de donner/rechercher du sens.

Exercice de création en 3D : la bête

Créer en 3D à l'aide d'un journal et de tape, une bête qui représente un mot qui nous semble important. Cet exercice permet de travailler avec un autre sens, le toucher. Il favorise l'expression via l'interprétation qu'on peut faire de mots.



Vibratone

- Mimer 7 actions (caresser, ranger, onduler, ligner, piquer, envelopper, voler, découvrir...)
- Les yeux fermés, dessiner les mêmes actions (1 par feuille), avec un fusain.
- Étaler les dessins de tout le monde et choisir celui qui nous plaît, nous parle.
- Ajouter un élément avec une couleur
- Écrire un titre
- Dire aux autres pourquoi on l'a choisi et ce qu'on en a fait.

Définitions connotées

- **Définition désenchantée** : La citoyenneté désenchantée : C'est vivre ensemble, c'est nécessaire, mais à quoi bon ? C'est imposé par les politiques qui ne l'appliquent même pas. Système imposé pour vivre dans une société uniquement. C'est devoir vivre ensemble selon les normes imposées par le monde politique.
- **Définition à côté de la plaque** : C'est imposer sa façon de faire, sa façon de concevoir le monde aux autres, sans aucune prise de conscience. C'est ne se soucier à aucun moment de l'avis des autres puisque les autres ne comprennent pas. C'est n'avoir aucune contrainte de qui que ce soit. C'est privilégier la rentabilité financière au détriment de l'épanouissement des autres. C'est rejeter le droit de vote (puisque tous les politiciens sont des pourris). C'est donner la possibilité de s'opposer, seul, à l'injustice des politiciens, et cela, en s'inspirant du modèle américain. Placer des caméras partout et encourager la dénonciation des « mauvais citoyens ».
- **Définition idyllique** : Vivre ensemble en parfaite harmonie, dans le respect des individus et des différences. Une place pour chacun équivalente (égalité des droits). Se sentir concerné, avoir envie, agir pour tous. Être dans l'action collectivement. Agir à tous les niveaux. Agir à chaque niveau (de l'individuel au collectif) pour un monde responsable où le bien vivre ensemble prime, où les différences seront valorisées, où chacun trouverait sa place et pourrait s'exprimer librement.



16, 17 et 23 février 2017 – Centre Culturel Ourthe et Meuse à Angleur

Exercices d'impro sur les définitions connotées :

- ◆ Partir d'un fait (vécu ou perçu) et l'illustrer selon la définition concoctée.
- ◆ Rejouer la même scène, mais en changeant un des paramètres.

Exemples de situations :

- ➔ Les jeunes au GB (garde, patron, jeunes, mamy).
- ➔ Plainte d'un parent à l'encontre d'un autre enfant qui se moque (parents, animateurs, 2 enfants concernés, la direction).
- ➔ Réunion de travail de l'équipe qui doit diriger son plan quadriennal (animateurs, fonctionnaire VS engagé, direction, CA).

Jeu sur les émotions

Gradateurs de sentiments : un rhéostat à 4 niveaux (5 si on compte le 0) :

- 0 = neutre
- 1 = effleuré
- 2 = assumé
- 3 = appuyé
- 4 = paroxysme

... sur des sentiments comme la timidité, la colère, l'amour... et terminer par le rire.

Objectifs : Explorer des sentiments. Maîtriser des sentiments « jouer avec », passer de l'un à l'autre. Varier les intensités et être pleinement conscient de celles-ci.

Jeux de mimes : Miroir à deux : Face à face, l'un imite l'autre par symétrie orthogonale ; se concentrer uniquement sur les émotions. Au modèle d'être créatif et ainsi varier les émotions.

Exercice d'écriture

Faire un inventaire : A la manière de Sei Shonagon*, réalisez l'inventaire des choses qui vous marquent. Vous pouvez suivre ses listes, mais aussi les varier avec d'autres thèmes, tels que :

- Choses qui me mettent en colère
- Choses qui me font rire
- ...

*Dame Sei Shōnagon (清少納言) (965-1013) est une femme de lettres japonaise, auteure des Notes de chevet (éditions Gallimard, 1966), l'un des deux chefs-d'œuvre de la littérature japonaise de l'époque Heian (IX^e- XII siècles)

Choses élégantes :

- Sur un gilet violet clair, une veste blanche.
- Dans un bol de métal neuf, on a mis du sirop de liane, avec de la glace pilée.
- De la neige tombée sur les fleurs des glycines et des pruniers.
- Un très joli bébé qui mange des fraises.

Choses qui ont un aspect sale :

- L'envers d'une broderie.
- L'intérieur de l'oreille d'un chat.
- Une foule de rats, dont le poil n'est pas encore poussé, qui sortent du nid, tout grouillants.
- Les points des coutures, à l'envers d'un vêtement de fourrure qu'on n'a pas encore doublé.
- Quand il fait sombre dans un endroit qui ne semble pas particulièrement propre.

Choses désolantes :

- Un chien qui aboie pendant le jour.
- Une chambre d'accouchement où le bébé est mort.
- Un brasier sans feu.
- Une maison où l'on n'offre pas de festin à celui qui a fait un long détour pour éviter de marcher dans une direction néfaste.
- Au changement de saison, c'est encore plus désolant !

Choses qui font battre le cœur :

- Des moineaux qui nourrissent leurs petits.
- Passer devant un endroit où l'on fait jouer de petits enfants.
- Se coucher seule dans une chambre délicieusement parfumée d'encens.
- S'apercevoir que son miroir de Chine est un peu terni.
- Un bel homme, arrêtant sa voiture, dit quelques mots pour annoncer sa visite.
- Se laver les cheveux, faire sa toilette, et mettre des habits tout embaumés de parfum. Même quand personne ne vous voit, on se sent heureuse, au fond du cœur.
- Une nuit où l'on attend quelqu'un.
- Tout à coup, on est surpris par le bruit de l'averse que le vent jette contre la maison.

16, 17 et 23 février 2017 – Centre Culturel Ourthe et Meuse à Angleur

Choses qui ne font que passer :

- Un bateau dont la voile est hissée.
- L'âge des gens.
- Le printemps, l'été, l'automne et l'hiver.

Choses qui doivent être courtes :

- Le fil pour coudre quelque chose dont on a besoin tout de suite.
- Un piédestal de lampe.
- Les cheveux d'une femme de basse condition. Il est bon qu'ils soient gracieusement coupés court.
- Ce que dit une jeune fille.

Choses qui font naître un doux souvenir du passé :

- Les roses trémières desséchées.
- Les objets qui servent à la fête des poupées.
- Un jour de pluie, où l'on s'ennuie, on retrouve les lettres d'un homme jadis aimé.
- Une nuit où la lune est claire.

Choses qui remplissent d'angoisse :

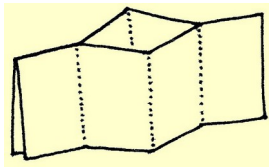
- Regarder les courses de chevaux.
- Tordre un cordon de papier, pour attacher ses cheveux.
- Avoir des parents ou des amis malades, et les trouver changés.
- À plus forte raison, quand règne une épidémie, on en a une telle inquiétude qu'on ne pense à rien d'autre.
- Ou bien un petit enfant qui ne parle pas encore se met à pleurer, ne boit pas son lait, et crie très longtemps, sans s'arrêter, même quand la nourrice le prend dans ses bras.
- Quand une personne que l'on déteste s'approche de vous, on ressent, de même, un trouble indicible.

Choses qui ne servent plus à rien, mais qui rappellent le passé :

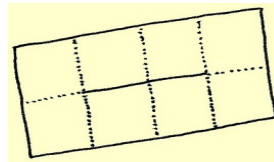
- Une natte à fleurs, vieille, et dont les bords usés sont en lambeaux.
- Un paravent dont le papier, orné d'une peinture chinoise, est abîmé.
- Un pin desséché, auquel s'accroche la glycine.
- Une jupe d'apparat blanche, dont les dessins imprimés, bleu foncé, ont changé de couleur.
- Un peintre dont la vue s'obscurcit.
- Dans le jardin d'une jolie maison, un incendie a brûlé les arbres.
- L'étang avait d'abord gardé son aspect primitif ; mais il a été envahi par les lentilles d'eau, les herbes aquatiques.

Création d'un petit fanzine

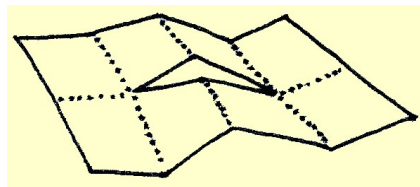
Partir d'une injustice vécue (ou perçue). Scénariser une histoire en 6 temps. Utiliser le dessin et/ou le texte.
Titre (+ dessin) à insérer sur la couverture et une accroche sur le 4ème de couverture



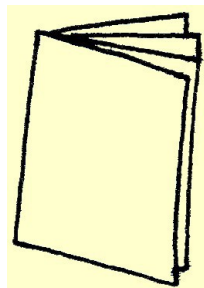
.... pli
— découpe



- Plier la feuille A4 "bord à bord" de manière à la diviser en 8 rectangles identiques.



- À l'aide de ciseaux ou d'un cutter (mais pas par les enfants, alors...), inciser le double segment central.
- Replier la feuille sur sa longueur et écarter les plis centraux. "Ça y est !"



Évaluation hauteur

Chaque participant se positionne dans l'espace en fonction de son vécu par rapport à la journée. Plus il est haut, plus il est satisfait. Plus il est bas, moins il est satisfait. Ceux qui le souhaitent peuvent s'exprimer.

Vendredi 17 février

Exercice d'écriture et débat mouvant

Chaque participant est amené à écrire une phrase commençant par « un projet citoyen c'est » et une phrase commençant par « un projet non citoyen c'est »... Le formateur ensuite organise un débat mouvant sur base de ces phrases. Il les lit à voix haute et les participants doivent se positionner (d'accord ou pas d'accord) puis argumenter. Les participants peuvent changer de camp s'ils sont séduits par un argument entendu.

Phrases écrites par les participants :

Un projet citoyen, c'est...

- Un projet mis en place pour et par la communauté qui a un impact positif sur son environnement et le vivre ensemble.
- Un projet qui amène un échange entre les participants sur un fait de société.
- Participer de façon collective à réaliser une action, un événement où les intérêts, désirs et besoins du plus grand nombre sont pris en compte.
- Projet qui développe la participation active de la communauté concernée par un même objectif collectif dans une perspective de développement durable.

Un projet non-citoyen, c'est...

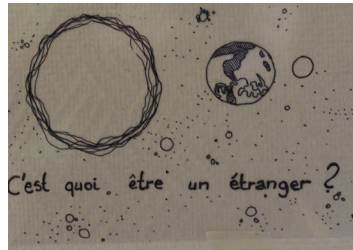
- Un projet individuel sans relation avec les autres.
- Un projet qui ignore l'objectif collectif pour un profit individuel.
- Un projet qui n'a aucun impact sur l'environnement et le vivre ensemble, sans portée extérieure.
- Faire quelque chose dans son seul intérêt.

Photo langage

Choix d'une image parmi une panoplie, qui nous parle. Expliquer. Toute personne qui trouve un lien entre son image et celle qui vient d'être présentée appelle la pelote de laine et garde un bout de la pelote avant de renvoyer la pelote au suivant → image de la toile d'araignée qui symbolise les liens et connexions entre les gens, ainsi que l'aspect systémique des problématiques qu'on travaille.

Photo calligraphie

Sur base de l'image choisie lors du photo-langage, décalquer une partie de l'image pour ensuite y ajouter un titre, un slogan, une phrase choc... afin d'illustrer une idée, une réflexion, un questionnement...



Débat à visée philosophique

Citation de Jacques-Louis Grenus :

« La liberté dit à la loi :

- tu me gênes, retires-toi.

- je ne gêne pas dit la loi, je te garde ».

Problématique : Faut-il des lois pour vivre ensemble ?

Le formateur récolte les questions des participants (entre 3 et 5) → attention à la redondance. Ensuite, il anime le débat, chaque participant amène des éléments de réflexions par rapport aux questions posées. Après environ 20 à 30 min d'échanges, le formateur invite les participants à rédiger leur « sagesse », conseil du jour.

Exemple : « si 20 personnes échouaient sur une île déserte, que leur conseilleriez-vous pour être libres » ? (sur base des échanges précédents).

Chaque participant écrit sa sagesse et ensuite la partage avec le groupe.

Travail sur les injustices + histoire collective racontée et dessinée

Chaque participant est amené à réfléchir à une injustice vécue (idéalement) ou perçue. Ensuite il va devoir l'exprimer, via différentes techniques (par le mime, en sculptant, en racontant les yeux fermés, miroir, marionnette, pictorial, avec des accents ...). Suite à cela, sur base d'un carré dessiné sur une grande feuille, les participants vont à tour de rôle, inventer une partie d'histoire en dessinant quelque chose et en racontant quelque chose, et ce en lien avec les injustices exprimées précédemment.

16, 17 et 23 février 2017 – Centre Culturel Ourthe et Meuse à Angleur

Jeu coopératif 1 : assemblage de puzzle

Les participants sont divisés en groupe de 4. Dans chaque groupe, chaque participant reçoit un puzzle à reconstituer avec deux pièces intrus qui appartiennent à d'autres membres de la table.

Quelques consignes :

- Les participants doivent reconstituer l'ensemble des puzzles.
- Lorsqu'on identifie une pièce de puzzle qui ne nous appartient pas, on peut la donner à quelqu'un (si possible qui en a besoin)
- Il est strictement interdit de se servir chez un voisin.
- Il est interdit de parler ou de communiquer par signes.
- Il est interdit de déposer des pièces au centre de la table.
- Dès qu'un participant a fini, il croise les bras
- Quelqu'un qui a besoin d'aide peut en demander à quelqu'un qui a les bras croisés (uniquement quelqu'un qui a donc déjà terminé son puzzle).

Après cette expérimentation collective, le formateur organise un débriefing avec les participants :

- ➔ Quel est votre ressenti ?
- ➔ Qu'est-ce qui a favorisé l'accomplissement de la tâche ?
- ➔ Qu'est-ce qui a empêché la réalisation de la tâche ?

Jeu coopératif 2 : mots épelés

Chaque personne reçoit un mot à reconstituer (en lien avec les thématiques).

Le formateur distribue 3 à 5 lettres par personne. Chaque participant place ensuite les lettres qui lui sont utiles sur son mot à reconstituer. Le formateur récupère le reste des lettres.

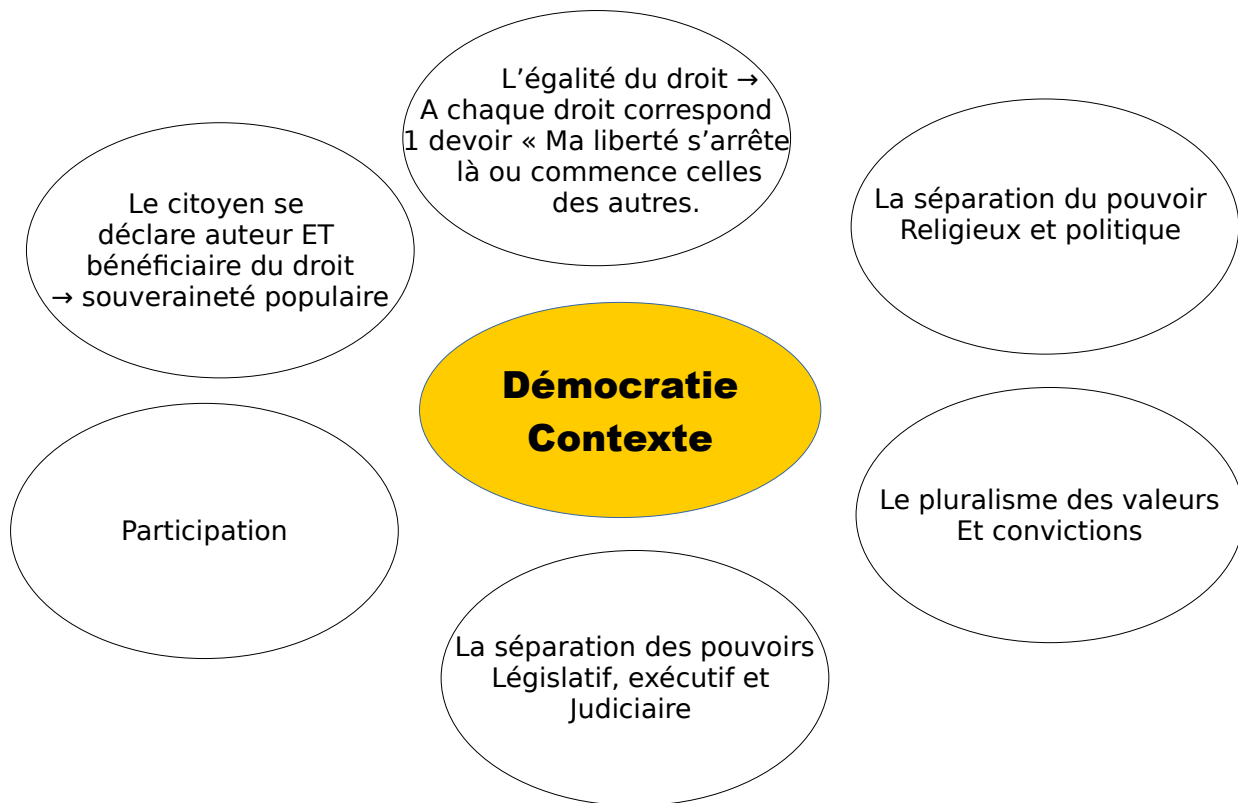
Le formateur distribue à nouveau entre 3 et 5 lettres aux participants. Ils complètent à nouveau leur mot et peuvent donner deux de leurs lettres à d'autres. Il y a un mot mystère au milieu qui peut également être complété.

Le formateur distribue l'ensemble des lettres restantes aux participants et les laisse s'organiser pour finaliser la tâche (compléter chacun son mot plus rédaction du mot mystère).

Après cette expérimentation collective, le formateur organise un débriefing avec les participants :

- ➔ Quel est votre ressenti ?
- ➔ Qu'est-ce qui a favorisé l'accomplissement de la tâche ?
- ➔ Qu'est-ce qui a empêché la réalisation de la tâche ?

Matrice théorique : contexte d'une citoyenneté démocratique



Dans l'Antiquité, le citoyen est la personne qui jouit du droit de cité. Lorsque se forment les États-Nations, suite aux révolutions démocratiques (1689, 1776, 1789) démocratiques, le terme de citoyen remplace celui de « sujet du roi ». Le terme « citoyen », vient dénommer « le membre d'un état démocratique considéré du point de vue de ses devoirs et de ses droits civils et politiques » (Larousse). Le citoyen est donc un membre d'une communauté d'appartenance, juridique.

Évaluation « contraintes »

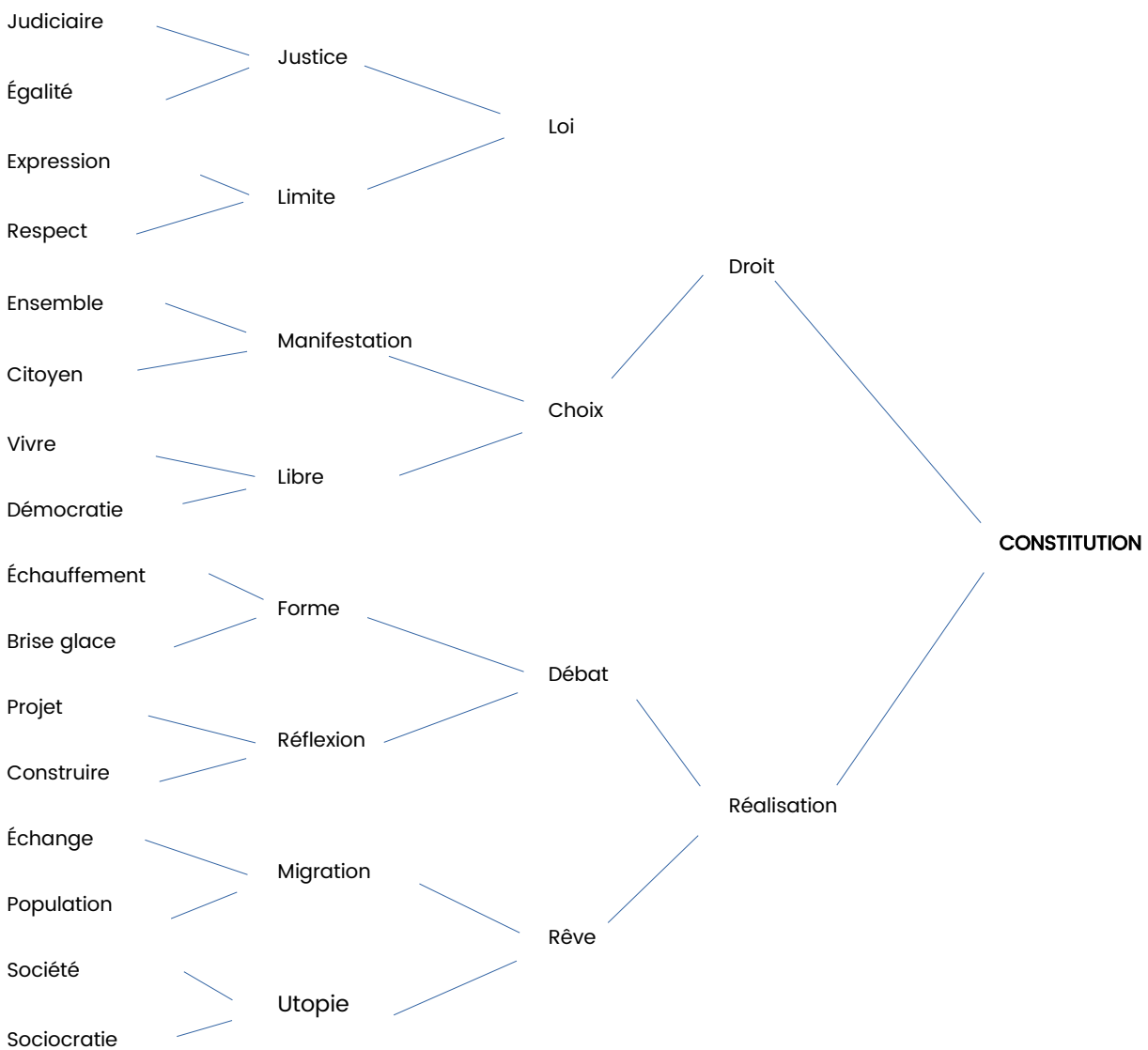
Chaque participants reçoit un petit papier avec une contrainte d'expression : ça me gratte partout ; Je ne termine pas mes phrases ; Je dis le contraire de ce que je pense ; Je suis blasée ; Je dois intégrer X mot dans mon discours ; Je m'exprime comme un politicien ; ...

Jeudi 23 février

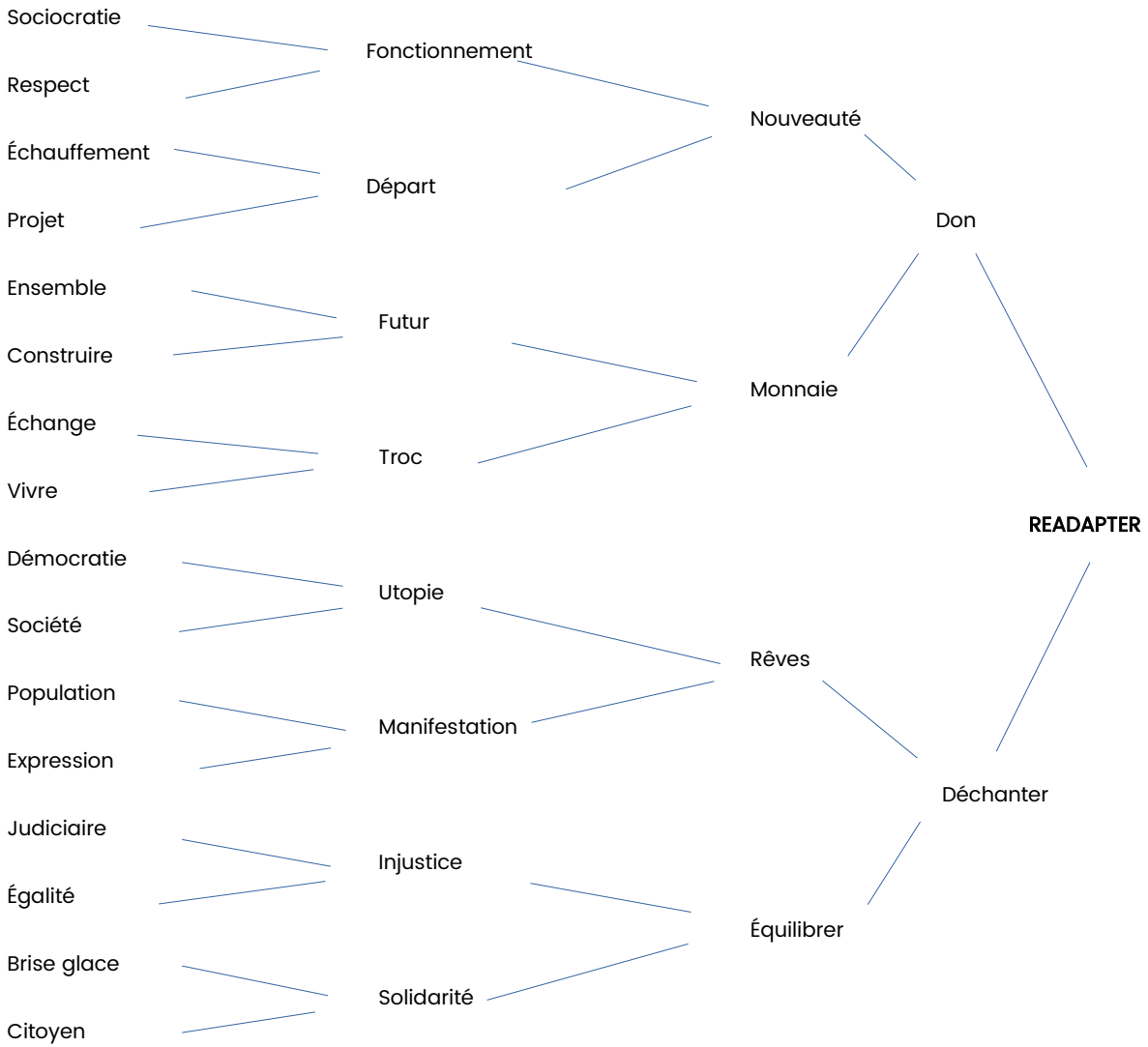
Jeu des 16 mots

Le formateur récolté sous forme de brainstorming 16 mots en lien avec la thématique (ex : citoyenneté). Ensuite par équipe de 2, les participants vont devoir associer les 16 mots en 8 paires de 2 mots aléatoirement. Chaque 2 mots associé donnera lieu à un nouveau mot. Il restera ainsi 8 mots avec lesquels les participants constitueront 4 paires de mots, pour ensuite les associer par 2, jusqu'à arriver à un seul mot.

Groupe 1



Groupe 2



Groupe 3



Constitution d'une semaine type

Les participants sont répartis en deux groupes : les animateurs qui travaillent avec les 2-5 ans et les animateurs qui travaillent avec les 5-12 ans. Chaque groupe fait le planning d'une semaine type et identifie les objectifs des activités qu'ils proposent. Les formateurs font le parallèle avec les objectifs des activités proposées dans le cadre de cette formation.

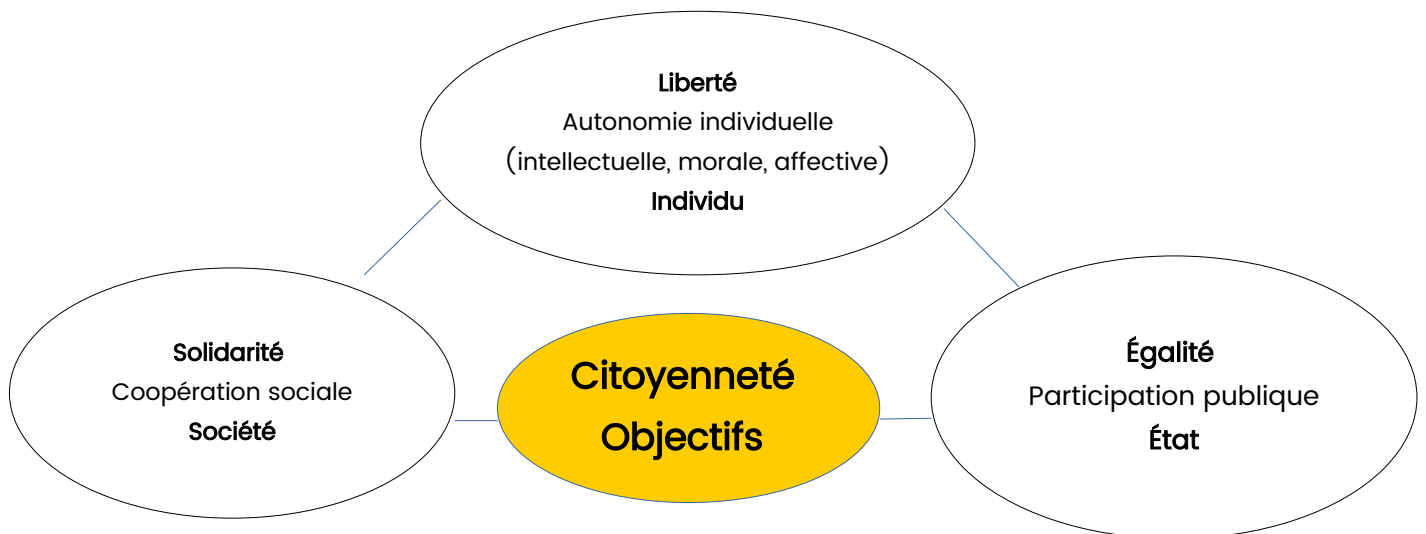
Quoi ?	Objectifs
Jeu des prénoms	Faire connaissance
Gym matinale	Dynamiser
Photo-langage (+ pelote de laine)	Donner son avis, argumenter, faire des liens
Dessin sur plexi (à partir d'une photo) + slogan	S'approprier, réadapter, donner du sens
Bébête avec papiers journaux	Transférer, interpréter
2 fresques d'émergence (juste et injuste)	S'exprimer, s'adapter, s'approprier, s'intéresser, varier les moyens d'expression
Fanzine (6 pages)	Structurer/séquencer, parler de son vécu
Écrire à la manière de Seï Shonagon (colère et bonne humeur)	Parler de son vécu
Définitions de la citoyenneté (à côté de la plaque, idyllique et désenchantée)	Construire et déconstruire, transformer, produire collectivement du savoir
Saynètes (à partir des définitions) + impros	Exprimer par la voix et le corps, se décentrer (prendre la place de qqn d'autre), lâcher prise, se surpasser, susciter le débat
Écriture « un projet citoyen, c'est »...	Construire
Débat mouvant	Argumenter, se positionner, se remettre en question, changer de position
DVP (loi ↔ liberté)	Argumenter, se positionner, se remettre en question, changer de position, interpréter, se poser des questions
Jeux coopératifs (puzzles et mots épelés)	Échanger, savoir donner, savoir demander, respecter le rythme des autres, observer, être disponible
Vibratone	Lâcher-prise, travailler/privilégier d'autres sens, s'approprier, réadapter, interpréter
Machine infernale	Trouver sa place, interpréter, observer, coopérer
Histoire à créer à partir d'un carré	Trouver sa place, interpréter, observer, coopérer, lâcher-prise
16 mots	Développer la créativité et la coopération, interpréter, favoriser le compromis et l'équité
Clap (lettres, nombres et villes)	Développer l'écoute et la concentration, communiquer

16, 17 et 23 février 2017 – Centre Culturel Ourthe et Meuse à Angleur

Regard qui tue	Travailler la confiance, susciter la rencontre, communiquer
Impro rythmée	Développer la coopération, la co-construction, la confiance et l'écoute
Mettre une injustice vécue en scène (les yeux fermés, S'exprimer par différents canaux en dessinant, en modelant un autre...)	
Évaluation à la hauteur, à la manière de ...	Gérer l'espace, assimiler une contrainte, s'adapter, s'affirmer
Jeu des émotions	Travailler la confiance, s'extérioriser, s'autoriser à s'exprimer, apprendre à se connaître
Décompter (vite, fort et ensemble) à partir de 10	Dynamiser, s'adapter
Compter jusque 20	Développer l'écoute et la concentration, se poser
Le « sens-sons »	Faire du lien, travailler le vocabulaire, le lâcher-prise, l'écoute et l'imaginaire, s'adapter
Les mots réflexes	Travailler la représentation, l'expression corporelle, le lâcher-prise, dépasser les premières idées reçues, visualiser, élargir son imaginaire
Débriefs/échanges d'idées	

Matrice théorique (approche de la citoyenneté par compétence de C. Leleux)

Autonomie intellectuelle : penser par soi même
autonomie morale : juger par soi même
autonomie affective : libérer ses désirs et maîtriser ses pulsions par le jugement
Autonomie : capacité à (dés)obéir librement à la règle



Ce qui nous rend capable de coopérer avec les autres (identifier un objectif commun, les besoins des autres, savoir demander de l'aide, se décentrer,...)

Participer : être capable de critiquer positivement et négativement l'organisation du vivre ensemble dans l'espace public.

Injustices vécues

Révolte

Action émancipatrice

VS

Injustices perçues

Indignation

Action solidaire

Constitution de projets/activités

En 2 sous-groupe (2-5 ans et 5-12 ans), les participants préparent une activité à faire vire aux autres.

Groupe 1 : constitution d'une ville idéale

- Définir collectivement une époque et un lieu
- Écrire individuellement 6 choses essentielles à avoir dans cette ville
- Choisir 3 éléments à garder parmi l'ensemble des petits papiers écrits
- Dessiner cette ville en y incluant tous les éléments choisis
- Débriefing

Groupe 2 : activité de sensibilisation aux dangers de la route

- Interpellation dans l'espace public via la création de silhouettes à la craie sur un passage pour piéton

Évaluation

Après avoir dessiné plusieurs courbe sur une feuille A4 et dessiner 2 yeux sur un petit morceau de plexi, placez les yeux au-dessus de la bouche qui correspond à votre satisfaction de la journée.

« Energizer » tout azimut

- **Exercice du sens-son** : dire un mot en lien avec le sens ou le son, en levant le bras au même rythme tous ensemble.
- **Clap** : faire tourner le clap le plus vite possible. Importance de prendre le regard du voisin et de le donner au voisin suivant. Prolongement : une fois que la sauce a pris, n'importe qui peut lancer, à n'importe quel moment, des lieux communs bien ancrés dans la mémoire collective. Dès le mot lancé, l'ensemble du groupe devra exécuter le même geste/chant/danse. A ceux qui ne voient pas de quoi/qui on parle de s'adapter au groupe. Exemples : « Tarzan » > tout le monde se balance sur une liane en criant comme Tarzan ; « micro-ondes » > tout le monde tourne sur soi-même en faisant le ting d'un micro-ondes, ...
- **Décompter de 10 à 1** : décompter très vite, très fort et ensemble à partir de 10 en secouant la main droite, puis gauche, le pied droit, puis gauche ; idem jusque 9, ...puis jusque 1.
- **Mots réflexes** : à chaque mot lancé, évoquer de façon immédiate, non-réfléchie, intuitive en prenant une position figée. Variante : à 2, 4, 12, ...
- **Impro rythmée** : le premier lance une base rythmique ; aux autres de compléter, d'amplifier par des percussions (avec la bouche, les pieds, ...), des mélodies, ...
- **Regard qui tue** : en cercle. Chacun ferme les yeux et décide en son for intérieur quel partenaire il s'apprête à regarder. Au signal, instantanément, chacun regarde, rapidement et de façon décidée, droit dans les yeux, la personne à laquelle il avait pensé. Si deux personnes se regardent, ils s'élancent l'un vers l'autre et se saluent, puis se retirent du cercle. Aux autres de poursuivre.
- **Compter jusqu'à 20** : groupe en cercle. Sans aucune concertation, chacun doit prononcer (au moins) un nombre entre 1 et 20, dans l'ordre et jamais en même temps que quelqu'un d'autre
- **Suite de mouvements** : en cercle. Tous les participants suivent le même mouvement que la première personne. La deuxième modifie/bonifie/complète par un autre mouvement, les autres copient. Au troisième d'entrer en action et ainsi de suite...
- **Machine infernale** : un premier fait un mouvement répétitif ; un deuxième vient s'imbriquer et amène un autre mouvement (avec du bruitage par exemple) etc jusqu'au dernier participant. Le tout doit former une machine (ex : machine à faire des nuages, ...)

IV. Ressources

Phrases réflexives

- « Émanciper, c'est peut-être apprendre à dire je veux, nous décidons, j'aime, nous désirons, je comprends, nous savons, je questionne, nous interpellons, je cherche, nous trouvons, je prévois, nous projetons, j'imagine, nous inventons, je produis, nous construisons, je coopère, nous organisons, je résiste, nous nous révoltons et nous instituons... »
- « La citoyenneté n'est pas une forme de suivisme lucide mais bien coopération et révolte. Et la seule « prise de conscience » critique sans action transformatrice n'est qu'illusion d'émancipation. »
- « La question du pouvoir est au moins aussi centrale que celle du savoir et la participation est à comprendre moins comme intégration dans les structures politiques et sociales que par l'implication dans leur transformation »
- La plupart des individus ne perçoivent pas la responsabilité personnelle du citoyen dans l'organisation démocratique de la société.
- Un des constats les plus courants est que les États sont incapables d'assurer l'effectivité de tous les droits, même s'ils sont inscrits dans la loi. On voit se développer le sentiment d'inaccessibilité à la prise de responsabilité.
- Le langage politique paraît trop abstrait. Les lenteurs bureaucratiques sont vécues comme un frein à l'action. L'intervention de groupes de pression et l'omniprésence de l'économique sur les décisions politiques découragent.
- « L'apprentissage coopératif, comme l'éducation à l'autonomie, ne peut, sur le plan pédagogique, se limiter à transmettre un savoir théorique, extérieur, et encore moins à recourir à l'impératif trop courant d'une moralité conventionnelle : « Sois solidaire ».
- Il requiert la mise en place de situations dans lesquelles la coopération s'expérimente, non seulement comme efficacité sociale ou efficacité du groupe, mais aussi comme le moyen par excellence d'atteindre ses propres buts »
- Inviter les jeunes à participer, à s'engager et à connaître les mécanismes des institutions, risque de créer les conditions d'un désenchantement sinon d'une révolte bien plus fondamentale que celle des années soixante.

- Si l'individu apprend ses capacités de révolte et de libération dans l'action, s'il peut y mettre en application ses convictions, s'il y découvre l'égalité des autres sujets et le témoignage d'une reconnaissance politique du fait que la réalité de la citoyenneté implique non seulement des droits mais aussi la réalité des responsabilités, c'est donc par l'acte de choisir qu'il devient pleinement citoyen.
- Si la citoyenneté se définit par l'appartenance à un État, elle donne à l'individu un statut juridique auquel sont attachés des droits et des devoirs particuliers.
- Il y a autant de citoyennetés différentes qu'il y a de types d'état puisque ce statut dépend des lois propres à chaque État.
- En Belgique aussi existe un courant qui propose un cours d'éducation à la citoyenneté se limitant à un apprentissage théorique des institutions.
- Tout le monde est bien d'accord pour estimer que cette connaissance est nécessaire à la formation du citoyen. Mais plutôt qu'une finalité, on peut y voir un préalable indispensable.
- Le rôle du citoyen n'est-il pas de préserver son autonomie, de garder ses distances, de maintenir la vigilance d'un esprit critique à l'égard du pouvoir?
- La citoyenneté ne consiste plus seulement à déléguer une partie du pouvoir mais à prendre sa part de ce dernier.
- Pour ce qui est de la participation active aux affaires publiques, les droits et devoirs du citoyen définis par la loi et garants de leur égalité n'entraînent pas nécessairement l'exercice d'une quelconque responsabilité politique.
- Ce qui pose la question du contrôle et des limites du pouvoir, mais aussi celle de l'influence du citoyen sur le destin de la communauté.
- En quoi l'éducation à la citoyenneté peut-elle apporter réponse à la litanie qui affirme que la participation active aux affaires publiques est réservée aux professionnels de la politique ?

Sous la thématique de la citoyenneté

ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ

Des outils pédagogiques, ressources et informations utiles pour aborder les questions de citoyenneté à l'école, notamment dans le cadre de l'Encadrement pédagogique alternatif ou du Cours de philosophie et de citoyenneté.

Pourquoi l'éducation à la citoyenneté ?

En savoir plus...

Encadrement pédagogique alternatif

En savoir plus...

Cours de philosophie et de citoyenneté

En savoir plus...

Philosophie et éthique

Des ressources pour appréhender les religions, les courants de pensée et les philosophies et en vue de développer une pensée propre.

- S'outiller
- S'informer
- Se former

Citoyenneté mondiale

Des ressources et outils pour mieux appréhender la citoyenneté mondiale.

- S'outiller
- S'informer
- Se former
- Textes fondateurs

Participation citoyenne et démocratique

Des ressources pour sensibiliser les élèves aux fondements de la démocratie, de l'organisation de ses institutions, à la citoyenneté politique...

- S'outiller
- S'informer

Vivre ensemble

Des ressources et projets pour développer le vivre ensemble de manière harmonieuse et respectueuse dans une société démocratique et interculturelle...

- Aborder les attentats en classe
- Dialogue interculturel
- Lutte contre les discriminations, préjugés et stéréotypes
- Lutte contre le radicalisme
- Ouverture aux Langues et aux Cultures

Droits de l'homme, droits de l'enfant

Des propositions, ressources et projets permettant de sensibiliser les élèves aux droits fondamentaux.

- S'outiller
- S'informer
- Textes fondateurs

Médias

Des propositions, ressources et projets développant l'esprit et l'analyse critique à l'égard des différents médias et moyens de communication.

- S'outiller
- S'informer
- Se former
- Textes fondateurs

Environnement et développement durable

Des informations utiles pour mener des activités et des projets en environnement au sein des écoles.

- S'outiller : fiches d'activités
- S'outiller : autres ressources
- Collaborer
- Se former
- S'informer
- Partager, s'inspirer
- Cadre légal

Santé et bien-être

Des outils, projets et ressources permettant notamment d'acquies des comportements préventifs en matière de santé et de sécurité...

- Santé
- Vie relationnelle, affective et sexuelle
- Bien-être à l'école
- Mobilité et sécurité routière
- Activité physique

Travail de mémoire

Le travail de mémoire et d'histoire doit permettre d'établir un lien dynamique entre passé et présent.

Consommation responsable

Former des jeunes consommateurs responsables, capables de faire des choix éclairés et de comprendre le fonctionnement du système économique.

- Pourquoi faire de l'éducation à la consommation responsable à l'école ?
- Comment inscrire l'éducation à la consommation responsable dans les apprentissages scolaires ?

Culture et enseignement

Le Décret Culture-École a pour mission d'initier et faciliter les synergies entre les mondes de la culture et de l'éducation via différentes initiatives.

Source : <http://www.enseignement.be/index.php?page=0&navi=4033>

V. Sources

Articles en ligne :

- ◆ Texte sur l'éducation permanente, de Jean-Pierre Nossent :
http://www.ihoes.be/PDF/Nossent_education_permanente_definition.pdf
- ◆ Texte « Éducation et citoyennetés » http://www.democratieoubarbarie.cfwb.be/index.php?eID=tx_nawsecuredl&u=0&g=0&hash=2373003d163cc74b634055336772afabd40274b7&file=fileadmin/sites/dob/upload/dob_super_editor/dob_editor/documents/Education_et_citoyennetes.pdf
- ◆ Sur le concept de citoyenneté européenne : « [L'Europe Des Citoyens ; Une Nouvelle Feuille De Route Politique Pour L'europe](#) » de Celine Schoen
- ◆ Sur la citoyenneté entendue comme processus d'émancipation et non pas d'intégration : « les intelligences citoyennes, comment se prend et s'invente la parole collective » de Marjo Hansotte
- ◆ Sur la nécessité de se comporter collectivement et institutionnellement comme des Cracs en vue de montrer l'exemple : « Testament d'un travailleur du développement en ONG de Vincent Stevaux » <http://www.iteco.be/antipodes/reforme-de-la-cooperation-belge/article/testament-d-un-travailleur-du-developpement-en-ong>
- ◆ Sur indignation et révolte, injustice vécue et perçue, plus accessible qu'un livre de Jean-François Mattei, une vidéo interview : <https://www.youtube.com/watch?v=QgXMPW76pQw>
- ◆ Sur la technique du débat à visée philosophique : « Apprentis philosophes, discussions à visée philosophiques », Claudine Leleux, Jan Lantier, Éditions de Boeck

Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous ?

Identité Une asbl



- *Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance
- *une équipe pluridisciplinaire
- *un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)
- *une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

Un réseau



L'asbl C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant).

Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.

Animation



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêlent le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.