

Dessins réalisés par
Maëlys Denooz sur base
des dessins imaginés par
Fanny Heck-Bedeur

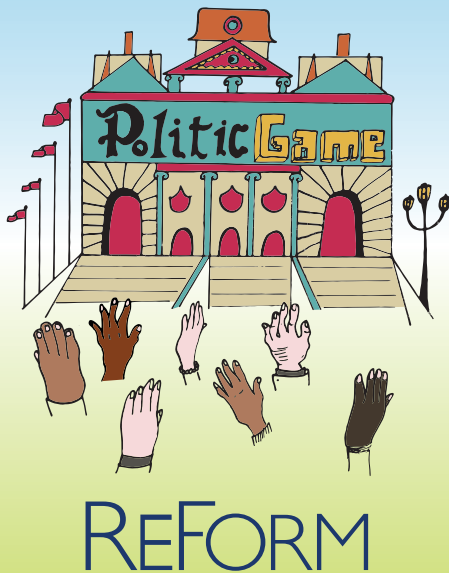
 Fane HB Créations

D'après une idée originale
de l'ASBL ReForm

REFORM

Avec le soutien financier de la
Wallonie dans le cadre des élections
locales de 2018

Avec le soutien de la
 **Wallonie**



COMPÉTENCES :

Education à la philosophie et à la citoyenneté

Prendre position de manière argumentée :

- Se donner des critères pour se positionner.

Comprendre les principes de la démocratie :

- Reconnaître tout citoyen comme auteur et bénéficiaire de la loi.
- Expliquer l'égalité devant la loi.
- Distinguer les différents pouvoirs, leur champ d'application et leurs rôles respectifs.

Participer au processus démocratique :

- Débattre collectivement.
- Décider collectivement.

Contribuer à la vie sociale et politique :

- Prendre en compte les interdépendances locales et globales en matière politique, sociale, économique, environnementale et culturelle.

Source du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruzelles

RÈGLES DU JEU

Ce jeu de rôle a pour but d'initier les jeunes à la politique locale en s'immisçant au sein d'un conseil communal tout en stimulant la prise de parole et de position, l'argumentation et le sens du compromis.

Mettez-vous ainsi dans la peau des citoyens et des mandataires communaux. Trouvez des solutions aux situations compliquées rencontrées dans votre commune. Ensemble, prenez des décisions de commun accord en tenant compte de l'avis des citoyens.

PUBLIC : *jeunes de 12 à 15 ans*

NOMBRE DE JOUEURS : *de 8 à 30*

DURÉE : *environ 1 heure*

DÉROULEMENT :

Le cadre dans lequel les jeunes sont amenés à évoluer est celui d'un conseil communal.

Le meneur de jeu (l'animateur ou l'enseignant) présente chaque personnage en définissant bien son rôle et distribue ensuite une carte « personnage » à chacun.

Le meneur tire une carte « situation », la présente au groupe et alimente le débat. Chaque participant, selon son rôle, doit défendre et justifier son avis ainsi que l'intérêt communal. L'animateur tranche quant à la proposition la plus plausible. Le débat se clôture par un vote.

Chaque personnage a un pouvoir différent en relation avec sa fonction ; ce pouvoir est représenté par une ou plusieurs étoiles permettant un éventuel départage en cas de résultat nul.

Après chaque situation, le meneur redistribue les cartes « personnages » afin de varier les rôles.