



Le Play'doyer des échelles

Descriptif

L'animation est issue du projet DémocraSI, son but est de faire vivre aux participant·es un plaidoyer, qui se fasse à différentes échelles (locales et nationale). Pour ce faire l'animation comprend 2 parties, une de "mise à niveau" sur différentes définitions, et une seconde de jeu de rôle où le but est de vivre ensemble un plaidoyer.

 **Durée : 1 heure**

 **Nombre d'animateur·rice·s : 1**

 **Nombre de participant·e·s : minimum 7, jusqu'à 9**

 **Date de création : JJ/MM/AAAA**

 **Public ciblé : Public jeune**

 **Dernière mise à jour : JJ/MM/AAAA**

 **Type d'espace : Intérieur, avec de la place**

 **Créé par/pour : Orga./Contexte de créa.**

 **Matériel :**

 **Objectifs pédagogiques :**

- Une pelote rouge

- Objectif péda 1
- Objectif péda 2



Cette œuvre est mise à disposition sous licence **Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France**. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>



- Les cartes définitions
- Les cartes personnages personnelles
- Les cartes personnages visibles par tous·toutes
- Etc.

Retrouve ta définition

15 min

Objectifs

Le but de ce premier temps est de s'assurer que tout le monde ait les mêmes bases pour la suite du jeu. Ce temps permet de prendre connaissance des différentes échelles de plaidoyer (communale, départementale, régionale, nationale) et des différentes prérogatives associées à chaque échelle.

Trame d'animation

L'animateur·rice présente le projet DémocraSI en soulignant qu'il s'agissait de faire vivre à notre réseau un plaidoyer aux échelles locales. Avant de mettre en place une stratégie de plaidoyer, il faut comprendre l'écosystème dans lequel on s'insère. En effet il faut identifier les acteur·rices "cibles" de notre action et ceux·celles qui peuvent nous servir de levier. Ainsi nous nous concentrons dans ce premier temps sur l'identification de ces acteur·rice·s.

Déroulé

L'animateur·rice donne à chaque personne un petit papier avec un mot ou une définition dessus. Chaque personne doit retrouver son binôme, en allant parler à d'autres participant·es, pour associer un mot à une définition. Une fois les binômes formés, une lecture collective est faite de chaque binôme, permettant aussi de répondre à d'éventuelles questions.



Cette œuvre est mise à disposition sous licence **Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France**. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>



NB : si le nombre de participant·es est réduit, il est possible de donner deux papiers, il faut simplement s'assurer qu'on ne donne pas à une personne le mot et la définition associée.

Les cartes définition

Transition

Trame d'animation :

Entre les deux jeux, l'animateur·rice explique qu'il est temps de mettre en pratique cette reconnaissance des différents acteur·rices et de leur rôle en montant un plaidoyer à différentes échelles.

Le fil rouge du plaidoyer

45min

Objectifs :

Ce second moment vise à faire vivre une expérience de plaidoyer à différentes échelles. Par l'incarnation de différents personnages, les participant·es vivront le plaidoyer et ses difficultés. Cela permettra de mettre en lumière le fait que chaque acteur·rice n'a pas la même implication et n'intervient pas n'importe quand. Préciser à l'oral que cette activité a pour objectif d'illustrer comment déployer une stratégie de plaidoyer, elle simplifie le processus par des exemples "simplifiés".

Déroulé

Phase 1 : l'animateur·rice distribue à chaque personne une carte rôle personnelle, avec une définition de celui-ci. Cette carte est privée. Il·elle laisse à chacun le temps de lire son rôle, ses capacités et de poser d'éventuelles questions. (NB : les rôles de Maël·le et Raphaël·le sont optionnels, à rajouter selon le nombre de participant·es)

Phase 2 : L'animateur·rice distribue à chaque personne sa carte rôle visible avec son nom et son statut. Après distribution de ces cartes un tour de présentation est fait où chacun·e présente son personnage, ses pronoms, ses traits de caractère. L'animateur·rice se présente lui en tant que narrateur·rice et en tant que référent·e orientation. Il·elle explique que s'il·elle intervient plus de trois fois pour réorienter la pelote, le plaidoyer aura échoué (plus d'infos dans la phase 3).



Cette œuvre est mise à disposition sous licence **Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France**. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>



Phase 3 : l'animateur.rice (narrateur.rice) commence à lire la trame, à la fin il·elle donne la pelote à la personne représentant l'association Solidalycée.

A chaque phrase ou situation énoncée, les personnes qui pensent pouvoir agir à cette étape prennent la pelote, explique pourquoi, d'après leur rôle, elles ont à intervenir à ce moment-là et passe la pelote à la prochaine personne qui souhaite intervenir tout en gardant le fil de la pelote en main etc... *Si deux personnes demandent la pelote en même temps, les faire chacune exposer pourquoi ils-elles la veulent puis demander selon ils-elles, qui devrait l'avoir en premier.*

Durant toute cette phase, l'animateur.rice doit être le plus possible en retrait, mais peut solliciter une personne si elle reste trop en retrait alors qu'elle est concernée. De plus l'animateur.rice doit aussi s'assurer que la pelote ne se perde pas. Ainsi si un·e participant·e prend la pelote et dit faire une action qui n'est pas aucunement dans ses capacités, alors vous devez intervenir en redonnant la pelote à la personne précédente. A chacune de ces interventions pour la réorientation de la pelote, le plaidoyer perd un point de vie, il en a 3. A la 4ème intervention, le plaidoyer a échoué, c'est la fin de l'activité.

Phase 4 : A la fin de la trame, que le plaidoyer soit réussi ou non, l'animateur.rice demande aux joueur·euses d'analyser le chemin de la pelote, leur rôle pendant le plaidoyer, s'il y a des frustrations ou autres.

Trame d'animation

Proposition du projet DémocraSI : "Intégrer l'ECSI et les assos de SI dans les écoles pour promouvoir une citoyenneté mondiale."

La France est en pleine période de débats autour de la réforme des programmes scolaires. Les discussions sont très tendues, on en parle à chaque repas famille. Loin de l'assemblée, dans la ville CitE&D, l'association étudiante "Solidalycée" souhaiterait intégrer davantage de "jeunes mineur.es" type lycéen·ne·s dans leurs projets de solidarité internationale pour avoir leur vision de la SI. Cependant le peu de jeunes qu'ils·elles ont rencontré semblent n'avoir que très peu de repères sur ces questions, qui sont pour l'instant complètement absentes des programmes scolaires.





Une idée leur est donc venue, faire connaître l'ECSI et la SI à tous les élèves du lycée de CitE&D. Mais ce projet doit coller à la réalité des lycéen·nes et du lycée, réalité que connaissent assez peu les membres de l'association...

Grandes étapes logiques que devrait suivre le plaidoyer :

1. Analyse du contexte et des problèmes (déjà fait dans la trame de début)
2. Définitions des objectifs (déjà fait dans la trame de début)
3. Analyse de pouvoir : phase d'échanges principalement entre l'asso et les personnes en lien avec le lycée (CVL, proviseur·e, CPE, prof)
4. Identification des cibles et alliés : phase d'échanges entre l'association, la région, le lycée
5. Tactiques et mode d'action : phase d'échanges entre asso et lycée, et député·e





S'EDUQUER
A LA CITOYENNETE ET A LA SOLIDARITE

E&D
ENGAGÉES ET DÉTERMINÉES
POUR LA SOLIDARITÉ

Ressources

- TITRE RESSOURCE 1 : *lien ressource 1*
- TITRE RESSOURCE 2 : *lien ressource 2*
- TITRE RESSOURCE 3 : *lien ressource 3*
- TITRE RESSOURCE 4 : *lien ressource 4*
- TITRE RESSOURCE 5 : *lien ressource 5*
- TITRE RESSOURCE 6 : *lien ressource 6*

Pour aller plus loin...

Court paragraphe expliquant les possibilités qui permettent d'explorer plus en profondeur les thèmes et notions abordées par l'animation.

- Ressource pour aller plus loin : *lien ressource*
- Ressource pour aller plus loin : *lien ressource*
- Ressource pour aller plus loin : *lien ressource*
- Ressource pour aller plus loin : *lien ressource*
- Ressource pour aller plus loin : *lien ressource*

Les outils pédagogiques d' E&D

E&D, en plus d'être un réseau d'associations de solidarité internationale jeunes et étudiantes, est aussi une association d'Education Populaire et d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI).

En effet, E&D utilise et imagine des outils Pédagogiques qui se veulent participatifs, ludiques, originaux et innovants et qui visent à provoquer des prises de conscience et à amener les participant·e·s à l'action tout en leur donnant des clés de lecture pour mieux comprendre les phénomènes sociétaux contemporains dans leur globalité en questionnant leurs origines et les liens qui les unissent.

Cette mission de création d'outils fait pleinement partie de l'ADN du réseau E&D. Ces outils, une fois créés, servent aux différentes actions d'E&D (formation, accompagnement de projets, plaidoyer, promotion de l'ECSI...). Néanmoins, ils ont aussi vocation à être diffusés et réutilisés par le plus grand nombre d'acteur·rice·s engagé·e·s. C'est pour cette raison que la majorité des outils pédagogiques d'E&D est accessible en ligne et sous une licence permettant leur libre utilisation tant qu'elle reste à but non-lucratif.