

LE VOTE COMMUNAL

GUIDE D'ANIMATION



RÉALISATION : Cultures&Santé

ÉDITEUR RESPONSABLE

Denis Mannaerts

Rue d'Anderlecht 148

1000 Bruxelles

Éducation permanente 2018

D/2018/4825/3

Dans ce guide, lorsqu'il se réfère à des personnes, le genre masculin est utilisé comme générique, dans le seul but de ne pas alourdir le texte.

Ce guide et les autres supports qui composent le kit d'animation peuvent être téléchargés sur notre site

www.cultures-sante.be

Le kit peut être commandé gratuitement auprès de notre centre de documentation

cdoc@cultures-sante.be

+32 (0)2 558 88 11



LE VOTE COMMUNAL

GUIDE D'ANIMATION

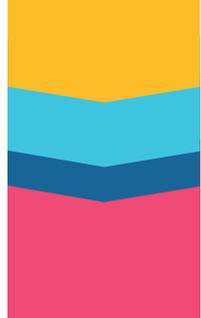


TABLE DES MATIÈRES

PRÉAMBULE	7
-----------	---

DESCRIPTION DE L'OUTIL	9
------------------------	---

PISTES POUR L'ANIMATION	13
-------------------------	----

PISTE ❶ : INTRODUIRE LA THÉMATIQUE DU VOTE COMMUNAL	p.13
PISTE ❷ : LE GESTE VOTER	p.16
PISTE ❸ : LES REPRÉSENTANTS ET LES ACTEURS DU POUVOIR COMMUNAL	p.19
PISTE ❹ : DÉCOUVRIR LES DOMAINES D'ACTION DU POUVOIR COMMUNAL	p.22
PISTE ❺ : LE JEU DES PROFILS	p.25
PISTE ❻ : ET SI VOUS ÉTIEZ.....	p.27
PISTE ❼ : ET APRÈS LES ÉLECTIONS ?	p.29

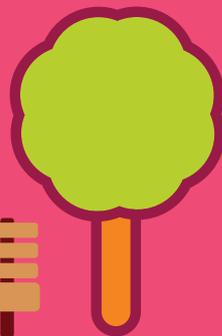
RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN	31
---------------------------------	----

Remerciements.....	p.36
--------------------	------

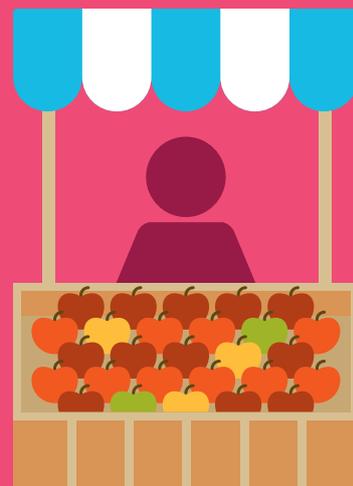
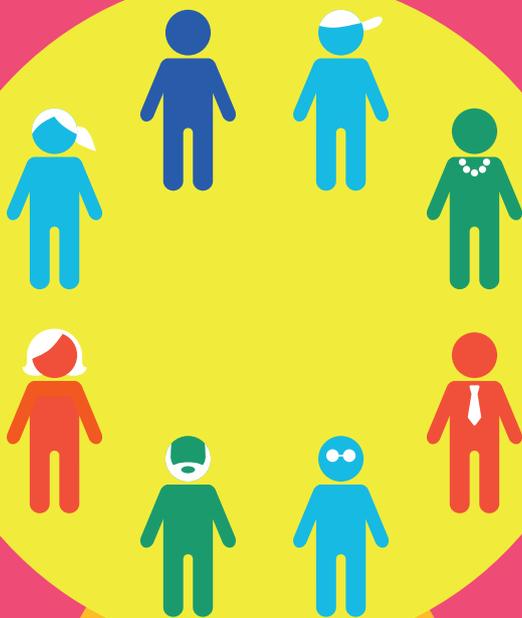
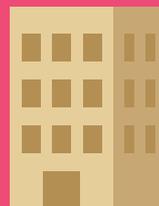


Conseil

Collège



CPAS



PRÉAMBULE

Vous êtes nombreux à avoir utilisé l’affiche « Le vote communal » parue en 2012 et à nous en avoir fait un retour positif. Cette réactualisation, sous forme de kit, tente au mieux de répondre aux attentes que vous nous avez exprimées et de prendre en compte vos suggestions d’amélioration.

Chaque étage de l’affiche pouvant faire l’objet d’une animation à part entière, nous avons imaginé et développé des supports ou des pistes d’animation les plus ludiques possible, qui favoriseront l’interaction avec vos groupes autour des sections qui composent l’affiche. Chaque piste d’animation renvoie par ailleurs vers des ressources qui peuvent inspirer des prolongations possibles.

Comme vous pourrez le constater, le présent **guide d’utilisation se réfère au guide théorique** lorsque l’appel à des **notions théoriques** est nécessaire. Nous avons donc intentionnellement séparé les deux guides pour que l’animateur puisse facilement les visualiser en même temps lors de l’animation.

Les pistes présentées dans ce guide et les supports proposés dans le kit d’animation constituent des portes d’entrée pour aborder le vote communal auprès de votre public. Il s’agit de suggestions d’utilisation imaginées par Cultures&Santé. Elles ne constituent pas la seule méthode d’exploitation des supports. Elles peuvent donc être modifiées, enrichies et surtout **adaptées en fonction de vos attentes et de celles de vos participants**. Libre à vous de sélectionner les pistes et supports qui vous conviennent et de les exploiter dans l’ordre que vous souhaitez. L’agencement des pistes présenté dans ce guide suit toutefois le sens de lecture de l’affiche.

Enfin, nous recommandons vivement à l'animateur de lire attentivement le **guide théorique** de l'outil. S'y retrouvent les informations essentielles permettant d'avoir une certaine maîtrise du sujet, sans devoir nécessairement les compléter par d'autres ressources. En outre, cette lecture préalable devrait faciliter le repérage et la sélection des informations que l'animateur juge importantes à communiquer à son groupe.

N'hésitez pas à nous contacter pour toute question et pour nous faire un retour de vos expériences.

Bonne animation !

L'équipe de Cultures&Santé

DESCRIPTION DE L'OUTIL

Contenu du kit

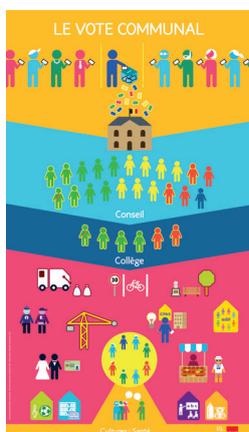
Il se compose de ces 5 supports :



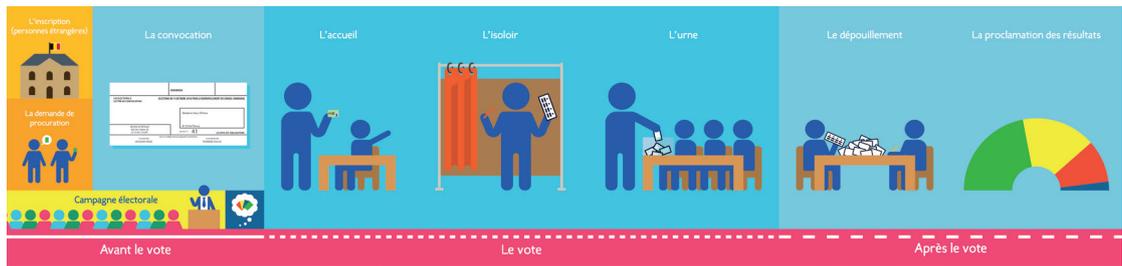
Un **guide d'animation** qui offre des pistes d'exploitation des supports d'animation.



Un **guide théorique** qui propose des repères théoriques sur le vote et l'organisation du pouvoir communal.



Une **affiche**, support d'animation, subdivisée en 3 étages, qui représentent visuellement le geste voter (*Qui vote, Quand, où et comment vote-t-on ?*), l'organisation du pouvoir communal (*Pour qui vote-t-on ? Comment est organisée la commune ?*) et les compétences exercées au niveau communal (*Pourquoi vote-t-on ? Quels sont les enjeux de ce vote ?*).



Une **ligne du temps** qui reprend les différentes étapes du vote, de la convocation à la proclamation des résultats.



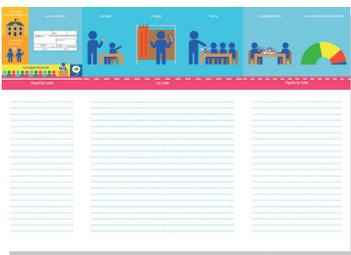
14 cartes domaines d'action qui permettront d'échanger sur les domaines d'action de la commune et les services qu'elle offre aux citoyens.



Mais aussi des supports complémentaires à télécharger sur notre site :



Un **set de vignettes ligne du temps**, permettant de découvrir de manière interactive les différentes étapes du vote.



Un **support individuel** à distribuer aux participants, qui reprend la ligne du temps et sous laquelle un espace a été prévu pour permettre la prise de notes.



Une **planche récapitulative des domaines d'action** communaux à distribuer aux participants.

Un set de **5 fiches profil** permettant de faire émerger des besoins de citoyens auxquels la commune peut répondre.

Tous les supports proposés dans ce kit sont disponibles dans notre centre de documentation et en téléchargement sur notre site internet : www.cultures-sante.be.



Objectifs

L'objectif de cet outil est de permettre aux participants de cerner **les enjeux liés au vote communal**, notamment à travers l'identification des différents champs de l'action communale. Il entend permettre également une **meilleure compréhension du fonctionnement du vote et de l'organisation politique au niveau communal**.

À travers l'animation proposée et la mise en évidence de l'un des rouages de notre démocratie, le citoyen participant pourra évaluer la portée du vote communal et appréhender le rôle qu'il peut jouer dans les prises de décisions relatives à la gestion quotidienne de la cité.



Public

Par la réalisation de cet outil, Cultures&Santé entend soutenir les professionnels de l'éducation, et plus largement, de la culture et du social qui souhaitent amener la thématique du vote communal dans leurs animations ou cours.

Le nombre de participants recommandé pour l'animation est de 15 personnes.



Durée

La durée dépend des caractéristiques de votre public (nombre de participants, niveau de compréhension de la langue française...) et de vos objectifs pédagogiques. Les trois parties qui composent l'affiche peuvent faire l'objet d'une seule animation de 3h30. Néanmoins, l'ensemble des pistes d'animation peut s'étendre sur plusieurs séances.

À titre informatif, voici une estimation des temps d'animation pour chacune des étapes proposées si une seule séance de 3h30 est prévue :

Piste ❶ : Introduire la thématique du vote communal 20 min

Piste ❷ : Le geste voter 30 min

Piste ❸ : Les représentants et les acteurs du pouvoir communal 20 min

Piste ❹ : Découvrir les domaines d'action du pouvoir communal 40 min

Piste ❺ : Le jeu des profils 40 min

Piste ❻ : Et si vous étiez... 40 min

Piste ❼ : Et après les élections ? 20 min



Matériel

- Les différents supports du kit
- Un tableau blanc et de quoi noter pour l'animateur
- Des grands post-it (éventuellement) et de quoi noter pour les participants
- Une quinzaine d'aimants ou de la patafix (éventuellement)

PISTES POUR L'ANIMATION

Piste ①

Introduire la thématique du vote communal



Objectif

Relever les connaissances, les préoccupations et les représentations des participants liées au vote communal et au sens qu'il revêt.



Matériel

Un tableau blanc, des post-it (recommandé) et de quoi noter.



Durée
20 min

Cette première étape permet à l'animateur d'introduire la thématique du vote communal et de relever les connaissances du groupe.

Elle doit permettre à tout le monde de s'exprimer une première fois sur le sujet et de partager ses représentations. Si des questions précises émergent déjà, l'animateur peut les noter en précisant qu'il pourra tenter d'y répondre plus tard.



Déroulement

Sans montrer l'affiche, écrire les mots *vote communal* en haut du tableau et lancer une tempête d'idées au départ des questions suivantes :

- *Que vous évoquent les termes vote communal ?*
- *Qu'est-ce qu'un vote ?*
- *Avez-vous déjà voté ?*
- *Si oui, où ça ? Pour quelles élections ?*
- *Qu'est-ce qu'une commune ?*
- *Combien y en a-t-il en Belgique ?*
- *Quel sens cela avait pour vous d'être allé voter ? Quelles étaient vos motivations ?*
- *Quel intérêt cela a-t-il dans notre société ?*

L'animateur note les réponses au tableau sous forme de mots-clés, et ce, jusqu'à ce que les évocations s'épuisent. Une autre option est de proposer aux participants de noter leurs idées sur des grands post-it afin de faciliter leur agencement.

Selon le temps disponible, il peut classer les idées en fonction des trois niveaux de l'affiche qu'il aura en tête : le **vote**, les **représentants** communaux, les **compétences** communales.

Une fois l'exercice terminé, nous suggérons de garder le résultat produit visible pour l'ensemble du groupe. L'animateur ou les participants pourront y faire référence dans la suite de l'animation.



À lire dans le guide théorique

Voici les notions théoriques qui peuvent être abordées lors de cette étape :

p.6.....	Introduction
p.8.....	Les communes en Belgique
p.11-16.....	Les élections communales



Pour aller plus loin...

- Définir la démocratie > *Zoom sur la démocratie* (Cultures&Santé, Belgique, 2011)
- Qu'est-ce que la citoyenneté ? > *ABCitoyens : Définir, c'est déjà agir* (Cultures&Santé, Belgique, 2013)
- Autour des autres élections > Le site : levotepourtous.be (ASPH, Belgique, 2014) ; le fichier d'activité : *Enjeux des élections 2014* (Cultures&Santé, Belgique, 2013)
- Voir aussi le site web de l'Union des Villes et Communes de Wallonie asbl > www.uvcw.be



Piste ②

Le geste voter



Objectif

Se familiariser avec les différentes étapes-clés des élections communales et découvrir les conditions légales pour bénéficier du droit de vote à ces élections.



Matériel

L'affiche *Le vote communal*, le set de vignettes ligne du temps, la ligne du temps.



Durée

30 min

Qui peut voter aux élections communales ? Comment s'inscrit-on sur une liste d'électeur ? Comment vote-t-on concrètement ?

Description du 1^{er} étage de l'affiche

Celui-ci représente un ensemble de citoyens appelés, tour à tour et de manière secrète, à voter pour leurs représentants communaux. Les différentes couleurs choisies pour les citoyens illustrent la multiplicité des opinions, la diversité des personnes appelées à voter.

Le citoyen choisira la liste électorale ou le candidat qui lui semble la/le mieux à même de mener une politique en faveur de l'intérêt collectif communal. Ceci est symbolisé par la présence de bulletins de vote de couleurs différentes.

Ce geste, le vote, est un élément fondamental de la démocratie représentative. La démocratie étant le pouvoir du peuple, par le peuple, pour le peuple. C'est un moyen pour le citoyen de poser un choix, de faire évoluer les choses vers une meilleure qualité de vie, d'orienter les décisions politiques.

Ce geste individuel permet d'élire des représentants communaux qui prendront des décisions pour le collectif. Ces décisions auront un impact sur la vie quotidienne car le pouvoir communal se situe au plus proche du citoyen.



Déroulement

En veillant à ne pas dévoiler le reste de l'affiche, l'animateur montre son 1^{er} étage qui représente le geste voter. Il invite ensuite les participants à prolonger la réflexion suscitée lors de la première piste à partir des questions suivantes.

- *Pourriez-vous commenter vos expériences de vote ? Avez-vous des anecdotes ? Y avez-vous rencontré des difficultés ?*
- *Savez-vous quelles sont les conditions pour pouvoir voter aux élections communales ? Avez-vous du faire une démarche particulière pour pouvoir voter ? Connaissez-vous quelqu'un qui a dû le faire ?*

L'animateur complète le tableau avec les nouveaux éléments sortis. Il peut déjà partager certains éléments théoriques liés à l'accès au droit de vote communal.

Ensuite, il divise le groupe en plusieurs sous-groupes. Il distribue à chaque sous-groupe un set de vignettes *ligne du temps* (en téléchargement) reprenant les étapes-clés des élections communales et propose de les remettre dans leur ordre chronologique.

Une fois que chaque sous-groupe a terminé l'exercice, l'animateur propose une mise en commun progressive de la première à la dernière étape de la ligne du temps dont il pourra afficher le support. C'est l'occasion pour lui à la fois de préciser des éléments théoriques par rapport à chaque étape de la ligne du temps (campagne électorale, inscription pour les votants étrangers, convocation, procuration, assistance au vote, façons de voter, dépouillement...) et de permettre aux participants de témoigner éventuellement de leur expérience en lien avec chaque vignette.

L'animateur peut conclure cette séquence d'animation en dévoilant la 2^e partie de l'affiche et en faisant le lien entre la proclamation des résultats et la constitution du Conseil communal.

Il distribuera en fin de séquence le support individuel reprenant la ligne du temps du vote (en téléchargement).



À lire dans le guide théorique

Voici les notions théoriques qui peuvent être abordées lors de cette étape :

p.11 Qui vote aux élections communales ?
p.12 Évolution du suffrage en Belgique

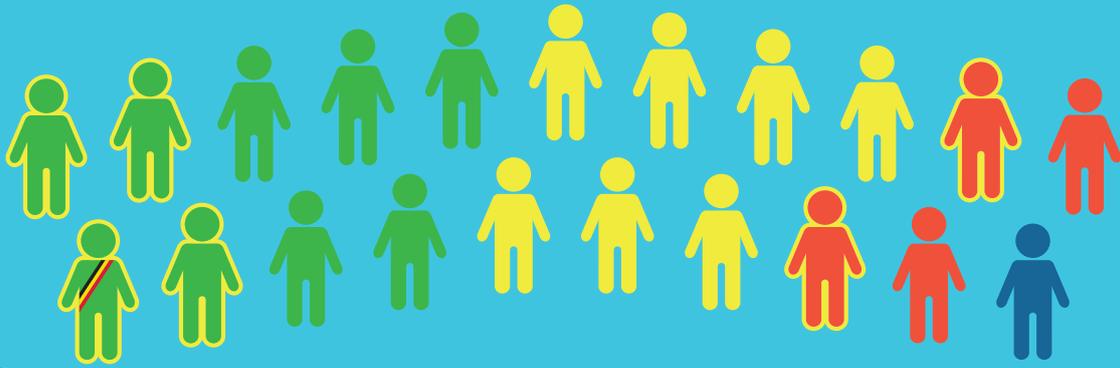
p.14 Qui peut se présenter aux élections communales ?
p.15 Liste électorale
p.16 La campagne électorale

p.17 Comment voter ?
p.17-22 La procédure de vote : convocation, procuration, assistance au vote, le vote, le dépouillement et la procuration du résultat

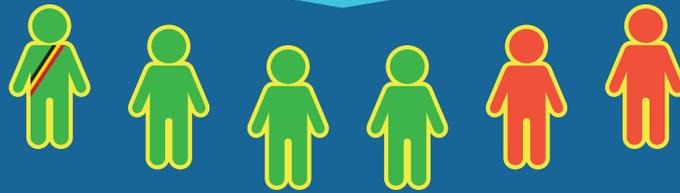


Pour aller plus loin...

- Sur les conditions du droit de vote pour les étrangers > DVD : *Voter... j'y vais* (Gsara, Belgique, 2006)
- Simulation du vote électronique, du vote papier > Le site : levotepourtous.be (ASPH, Belgique, 2014)



Conseil



Collège

Piste 3

Les représentants et les acteurs du pouvoir communal



Objectif

Découvrir l'ensemble des représentants et des acteurs du pouvoir communal et la manière dont ce pouvoir s'organise (pouvoir législatif et exécutif).



Matériel

L'affiche *Le vote communal*.



Durée

20 min

Qui élit-on aux élections communales ? Qui peut se présenter comme candidat ? Comment les représentants sont-ils désignés ? Quels sont les différents organes du pouvoir communal ? Qu'est-ce que la majorité ?

Description du 2^e étage de l'affiche

La pluie de bulletins de vote fait la transition entre l'expression du peuple et les organes du pouvoir communal, émanation de cette expression.

Au milieu de l'affiche, est d'abord représenté le Conseil communal qui est l'assemblée législative de la commune. Elle regroupe les candidats issus de la population habitant la commune et directement élus par celle-ci pour être leurs représentants à ce niveau de pouvoir. C'est le Conseil qui prendra les décisions en faveur de l'intérêt communal. Le Conseil est une assemblée d'hommes et de femmes habitant la commune et ayant des sensibilités différentes.

Ensuite, est représenté le Collège communal qui exécute les décisions du Conseil et à qui revient la gestion courante des affaires communales. Celui-ci est désigné par et parmi une majorité de conseillers communaux. Ce Collège est composé d'un certain nombre d'échevins qui détiennent des compétences spécifiques et d'un bourgmestre. Celui-ci est représenté par son écharpe mayorale et est à la tête de l'exécutif communal. Plus haute autorité de la commune, il est responsable devant le Conseil.

NB : Les couleurs présentées sur l'affiche ne reflètent en rien des inclinations pour des familles ou des partis politiques existants.



Déroulement

Montrer le 2^e étage de l'affiche (en veillant à ne pas dévoiler le dernier) et initier une discussion à partir des questions suivantes :

- *Pour qui vote-t-on aux élections communales ? Quels sont les mandats en jeu ?*
- *Selon vous, comment la volonté des citoyens s'exprime-t-elle ?*
- *Quelle est la plus haute autorité de votre commune ?*
- *Connaissez-vous l'un de vos représentants communaux ?*
- *Quels sont leur rôle ? Que font-ils dans votre commune ?*
- *À votre avis, comment se prennent les décisions communales ?*
- *Que veulent dire les termes Collège et Conseil, majorité et opposition ?*

L'animateur complète les expressions des participants en fournissant des éléments pour mieux comprendre le fonctionnement du pouvoir au niveau communal : le rôle du Conseil communal, des échevins, du bourgmestre, la manière dont se prennent les décisions, la majorité, l'opposition...

C'est sans doute la partie de l'animation qui fait le plus appel aux notions théoriques. Nous recommandons donc de repérer au préalable les notions et informations que vous souhaitez fournir aux participants.



À lire dans le guide théorique

Voici les notions théoriques qui peuvent être abordées lors de cette étape :

p.23	Qui élit-on aux élections communales ?
p.23-28	Les conseillers communaux, le conseil, les échevins, le bourgmestre, le collègue
p.28	Répartition des sièges au conseil communal
p.29	Chiffres d'éligibilité : qui est élu ?
p.30	Majorité et opposition
p.10.....	Décentralisation, subsidiarité et proximité



Pour aller plus loin...

- Sur les partis politiques et les idéologies > Kit d'animation : *Les couleurs politiques en Belgique* (Cultures&Santé, Belgique, 2013) (non mis à jour)
- Sur les partis politiques > Le fichier d'activité : *Clivages et partis* (Fondation Roi Baudouin, Belgique, 2008)



Piste 4

Découvrir les domaines d'action du pouvoir communal

Objectif
 Identifier les champs de compétences des communes, les actions concrètes qu'elles mettent en œuvre et les services rendus aux citoyens.

Matériel
 Un tableau blanc, de quoi noter, des aimants ou de la patafix, les 14 cartes *Domaine d'action* et l'affiche *Le vote communal*.

Durée
 40 min

*Quelles sont les différentes compétences communales ?
 Quel est le champ d'action des élus communaux ?
 Comment les communes financent-elles leurs actions ?*

Description du 3^e étage de l'affiche

Sur le bas de l'affiche sont représentés différents domaines d'action du pouvoir communal.

La proximité de l'action communale avec les citoyens, la vie quotidienne de chacun, est symbolisée par la présence des personnes ayant voté au centre de ce volet de l'affiche. Autour de ces habitants de la commune gravitent différents

pictogrammes symbolisant des exemples concrets de l'action communale. Comme la liste des domaines d'action peut varier d'une commune à l'autre, nous avons choisi de proposer 12 grands ensembles.

Sont ainsi représentés : l'urbanisme et les travaux publics ; les voiries et la mobilité ; la culture et le sport ; la propreté ; les affaires sociales et l'emploi ; l'environnement et la gestion du patrimoine ; la sécurité et la police de proximité ; l'enseignement, l'enfance, la jeunesse et la famille ; le développement économique et le tourisme ; la population ; l'associatif et la cohésion sociale. Au pied de l'affiche, un 12^e pictogramme représente la participation et la démocratie locale. Celui-ci fait l'objet d'une piste spécifique.

Chaque pictogramme du bas de l'affiche fait l'objet d'une carte proposée dans le kit. Deux pictogrammes supplémentaires qui sont intégrés à la série de cartes ne sont pas représentés sur l'affiche : une carte *santé* et une carte *autre* pouvant illustrer des compétences supplémentaires.



Déroulement

Sans dévoiler le 3^e et dernier étage de l'affiche, il propose au groupe de réfléchir aux compétences communales à partir des questions suivantes :

- *De quoi s'occupe votre commune ?*
- *Quelles actions met-elle en œuvre ? Quelles mesures peut-elle prendre ?*
- *Pour quelle raison vous êtes-vous déjà rendu à votre administration communale ?*
- *Quelles sont les services communaux que vous connaissez ?*
- *Que peut-on trouver sur le site internet d'une commune ?*
- *En quoi la commune peut-elle faciliter votre quotidien ?*

L'animateur invite les participants à s'exprimer librement et note sous forme de mots-clés les idées au tableau ou sur des post-it.

Afin d'aller plus loin dans l'énoncé d'actions prises en charge par la commune, l'animateur dispose sur une table les 14 cartes domaine d'action issues du kit et propose aux participants de trouver de nouvelles actions, de nouveaux services, de nouvelles compétences prises en charge par la commune en les amenant à choisir tour à tour une carte.

L'animateur pourra consigner ces expressions soit en les écrivant au tableau autour de la carte choisie (fixée par un aimant ou de la patafix) soit en plaçant des post-it autour de la carte mise en évidence sur la table. À partir des repères théoriques, il veillera à distinguer dans les expressions des participants ce qui relève des compétences communales et ce qui relève des compétences d'autres niveaux de pouvoir. Chaque carte désignée représentant un domaine d'action pourra ensuite être nommée.

Lorsque les idées sont épuisées, l'animateur donne un mot d'explication sur les cartes et les compétences qui n'auraient pas été trouvées.

Pour conclure cette piste, il montre l'affiche dans sa totalité et invite les participants à reprendre les grandes lignes abordées jusqu'ici. L'idée est que les participants puissent faire les liens entre les trois parties de l'affiche : le vote, l'organisation communale et les compétences de la commune.



À lire dans le guide théorique

Voici les notions théoriques qui peuvent être abordées lors de cette étape :

p.31.....	La gestion communale
p.31-33.....	La répartition des pouvoirs : conseil communal et pouvoir législatif, collège communal et pouvoir exécutif
p.33	Les actions de la commune



Pour aller plus loin...

- Sur les compétences communales > Consultez des sites web de communes et celui de l'Union des Villes et Communes de Wallonie asbl (www.uvcw.be)

Piste 5

Le jeu des profils



Objectif

Approfondir la découverte des champs de compétences des communes et des services rendus aux citoyens.



Matériel

Les 14 cartes *Domaine d'action*, la planche récapitulative des Domaines d'action (à télécharger) et les 5 fiches *Profil* (à télécharger).



Durée

40 min



Avertissement

L'exercice nécessite la compréhension à la lecture.

Comment les politiques communales influencent-elles le quotidien ? Que se passe-t-il quand on arrive dans une commune ? Où se renseigner ? Quels services solliciter ?

Description des fiches *Profil*

Pour cette piste d'animation, nous avons imaginé 5 fiches *Profil* proposant des situations auxquelles des citoyens peuvent faire face et pouvant les amener à solliciter des services communaux. Ces fiches qui suggèrent des besoins se subdivisent en deux.

La 1^{re} partie décrit la situation vécue par un ou plusieurs habitants d'une commune. La 2^e partie énonce un événement qui provoquera des changements dans le quotidien de ces citoyens.



Déroulement

Pour introduire cette séquence, l'animateur propose aux participants de se projeter/figurer comme habitant d'une commune (nommée, par exemple, « Bled ») dont ils seront amenés à solliciter les services.

Remettez à chaque participant une planche récapitulative des domaines d'action.

L'animateur invite le groupe à former des binômes ou trinômes et distribue une fiche *Profil* à chacun d'eux (en demandant de se focaliser sur la première partie). Il laisse un temps pour la lecture et la découverte de la situation. À l'aide de la planche récapitulative des *Domaines d'action*, les participants sont conviés à réfléchir à la question suivante :

- *Comment la commune et ses services pourront être utiles aux personnages pour répondre à leurs besoins ?*

Pour circonscrire la réflexion, l'animateur invite les groupes à identifier deux domaines d'action communaux qui permettront de répondre aux besoins des personnages.

À la fin des échanges en sous-groupes, l'animateur propose à chacun d'eux de présenter rapidement en grand groupe le profil et le fruit de la réflexion en s'appuyant sur les cartes des domaines d'action choisies. Les participants peuvent être encouragés à compléter ce qui se dit.

L'animateur peut poursuivre l'exercice en demandant aux groupes de se focaliser sur la deuxième partie de la fiche *Profil* (partie événement) et de mener la même réflexion.

Après la restitution, l'animateur conclut en précisant que les administrations communales peuvent guider les personnes dans la réponse à certains besoins et que les communes ont un impact important sur la vie quotidienne des citoyens.



À lire dans le guide théorique

Voici les notions théoriques qui peuvent être abordées lors de cette étape :

p.31.....	La gestion communale
p.31-33.....	La répartition des pouvoirs : conseil communal et pouvoir législatif, collège communal et pouvoir exécutif
p.33	Les actions de la commune



Pour aller plus loin...

- Sur les compétences communales > Consultez des sites web de communes et celui de l'Union des Villes et Communes de Wallonie asbl (www.uvcw.be)
- Sur les ressources d'un quartier > Jeu de table *Ma ville en jeu* (CASG de La Ligue des Familles, Belgique, 2012)
- Sur les ressources d'un quartier et ses représentations > Photos-expressions *Et si le quartier était un animal ?* (Cultures&Santé, 2009), *Ma ville, mon quartier* (CNAPD, 2014)
- Sur les dynamiques coopératives > Kit d'animation *Explorons ensemble un monde plus juste* (Annoncer la couleur, 2011)
- Sur la participation citoyenne au niveau communal > Jeu de rôle *Une place à prendre* (Centre d'Information et de Documentation pour Jeune, 2006)

Piste 6

Et si vous étiez...



Objectif

Mener une réflexion sur les politiques communales et expérimenter le jeu des priorisations et des arbitrages politiques.



Matériel

Un tableau blanc, de quoi noter, les 14 cartes *Domaine d'action*.



Durée

40 min

Cette piste propose aux participants de se mettre dans la peau de décideurs politiques communaux.



Déroulement

L'animateur constitue des sous-groupes autour d'un ou de plusieurs domaines de compétence. Pour ce faire, il distribue une ou plusieurs cartes à chaque sous-groupe. Chaque sous-groupe endossera dès lors des responsabilités dans un ou plusieurs domaines d'action communaux pour établir des priorités politiques à partir de 5 projets notés au tableau :

- Aménagement d'un terrain communal en friche pour en faire une zone de construction multifonction (nouveaux appartements, commerce, crèche, maison médicale et parking)
- Rénovation des chemins de halage longeant la *Bledinière*, cours d'eau passant dans la commune de Bled, pour en faire un lieu de promenade et d'activités physiques (piste cyclable, parcours santé...)
- Construction d'une maison des associations communales (accueil de jour de réfugiés, lieu de réunion pour les comités de quartier, salle pour événements, ludothèque...)
- Choix de l'alimentation bio et locale à la cantine de l'école communale
- Installation de caméras de surveillance dans la commune

Après plusieurs minutes de réflexion, chaque groupe est invité à exposer les deux projets retenus et à argumenter son choix en fonction de sa casquette et de critères tels que le budget, l'intérêt général, la justice sociale, l'environnement, la sécurité... Un débat peut s'ouvrir. Et un vote pour élire les deux priorités du groupe dans son ensemble peut être organisé.

En conclusion, l'animateur peut expliquer que la politique menée à l'échelle communale est fonction de choix déterminés par des orientations politiques (idées dans la manière dont la commune doit être gérée et doit investir), par un budget, par une représentation de l'intérêt général et des besoins des citoyens.

VARIANTE

Chaque participant est invité à sélectionner une des cartes domaine d'action placées sur la table et à réfléchir à des idées d'amélioration du quotidien liées au domaine de compétences des communes sélectionné (ex. : en matière de voiries, rendre les pistes cyclables plus sécurisées).

- Selon, vous qu'est-ce qui semble le plus important à améliorer dans votre commune ?

À tour de rôle, les participants expriment leur proposition politique en essayant de l'argumenter, d'expliquer en quoi cette proposition est importante pour leur commune. L'animateur les note au tableau.

Une fois que chaque participant s'est exprimé, un débat peut s'ouvrir sur ce qui semble prioritaire pour le groupe. Des critères budgétaire, d'intérêt général, de justice sociale, environnemental peuvent intervenir dans la discussion. L'animateur peut proposer de ne retenir que 3 propositions. S'il n'y a pas de consensus autour des propositions, un vote peut être organisé.

Cette piste est plus adaptée à un groupe dont les personnes proviennent de la même commune.



À lire dans le guide d'accompagnement

Voici les notions théoriques qui peuvent être abordées lors de cette étape :

p.31.....	La gestion communale
p.31-33.....	La répartition des pouvoirs : conseil communal et pouvoir législatif, collège communal et pouvoir exécutif
p.33	Les actions de la commune



Pour aller plus loin...

- Sur la participation citoyenne au niveau communal > Jeu de rôle *Une place à prendre* (Centre d'Information et de Documentation pour Jeune, 2006)
- Sur les processus décisionnels démocratiques > Jeu de rôle *Democracity* (Fondation Roi Baudouin, 2005)

Piste 7

Et après les élections ?



Objectif

Prendre conscience que la démocratie au niveau local ne s'exprime pas qu'au travers des élections et identifier les moyens que détient le citoyen pour peser sur les décisions politiques.



Matériel

L'affiche *Le vote communal*, la carte domaine d'action *Participation et démocratie locale*.



Durée
20 min

Cette piste d'animation s'articule autour de la carte *démocratie locale et participation*.



Déroulement

Présenter l'affiche *Le vote communal* et proposer aux participants de se focaliser sur le bas de l'affiche.

Après avoir nommé l'illustration *Participation et démocratie locale*, l'animateur organise une tempête d'idées en lançant la question suivante :

- *Selon vous, comment la démocratie au niveau communal peut-elle s'exprimer après les élections ?*

L'animateur peut approfondir le questionnement à partir de la liste de questions suivante :

- *Par quels moyens pouvez-vous être au courant de ce qui se passe dans votre commune ?*
- *Comment et où pouvez-vous rencontrer les représentants de votre commune ?*
- *Avez-vous connaissance d'initiatives mises en place dans votre quartier ou village permettant de faire passer un message ou des propositions à destination du pouvoir communal ?*
- *Avez-vous déjà été consulté par les pouvoirs communaux autour d'un projet ? À quelle occasion ?*
- *Avez-vous déjà eu l'occasion de participer à une pétition, à une enquête publique, à une manifestation ? Si oui, avec quels effets au niveau de la commune ?*

L'animateur récolte les idées et les complète ou les affine à l'aide des éléments présents dans les repères théoriques. Il conclut la piste en précisant que la plupart des communes mettent en place des dispositifs pour que le citoyen puisse prendre part à certaines décisions.



À lire dans le guide théorique

Voici les notions théoriques qui peuvent être abordées lors de cette étape :

p.38 Le tableau des domaines d'action,
la case « Participation et démocratie locale »



Pour aller plus loin...

- Sur la participation citoyenne au niveau communal > Jeu de rôle *Une place à prendre* (Centre d'Information et de Documentation pour Jeune, 2006)
- Sur les dynamiques coopératives > Kit d'animation *Explorons ensemble un monde plus juste* (Annoncer la couleur, 2011)

RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN...

L'exploitation de ce kit peut être complétée par d'autres ressources pédagogiques et documentaires.

Sites

Élections

www.elections.fgov.be

(IBZ – SPF - Direction des élections, Belgique, 2018)

Toutes les infos pratiques concernant les droits et devoirs de l'électeur; un formulaire de procuration... Mais aussi, tout ce qu'il faut savoir pour présenter sa candidature aux élections.

Le vote pour tous

www.levotepourtous.be

(L'Association socialiste de la personne handicapée, Belgique, 2014)

Animations en ligne autour du vote. Une approche ludique du système politique belge et de l'Europe, ainsi que des consignes claires pour le vote électronique et le vote papier. Ce site s'adresse tant aux professionnels qu'aux particuliers.

Site de l'Union des Villes et Communes de Wallonie

www.uvcw.be

Site de Brulocalis

(Association de la Ville et des Communes de la Région Bruxelles-Capitale)

www.avcb-vsgeb.be

Les outils pédagogiques de Cultures&Santé

Zoom sur la démocratie - expressions citoyennes (2011)

Photo-expression qui permet de questionner les représentations de la démocratie et de favoriser l'appropriation du concept, de relever ses multiples facettes et de le mettre en perspective avec la vie quotidienne, afin d'amener une réflexion critique sur la démocratie telle que nous la vivons en Belgique.

ABCitoyens - Définir c'est déjà agir (2013)

Kit qui favorise l'appropriation du concept de citoyenneté par l'échange et le débat à partir de divers mots-clés qui lui sont liés.

Les couleurs politiques en Belgique (2013)

Kit qui permet d'explorer la politique belge à travers les couleurs et les idéologies existantes, de saisir les enjeux de certains débats pour se forger une conscience politique. À noter que certains éléments de contenu ne sont plus d'actualité.

Enjeux des élections 2014 (2013)

Fichier d'activités qui permet d'appréhender le système électoral belge à partir de fiches de présentation pour chacune des élections (européenne, fédérale, régionale et communautaire).

Les Centres publics d'action sociale (2015)

Kit pédagogique qui vise à expliquer le fonctionnement d'un CPAS, ses missions ainsi que toutes les étapes de la procédure liée à une demande d'aide.

Mais aussi...

Autour de la participation et des actions collectives :

- *Il était une voix* (BD, 2016)
- *Action communautaire en santé et participation* (Dossier thématique n°1, 2015)
- *Empowerment* (Dossier thématique n°4, dernière mise à jour 2014)
- *Participation des jeunes à la vie associative* (Carnet, 2013)
- *Crickx... Histoire d'un projet collectif* (Carnet, 2012)
- *Participation et citoyenneté des Femmes au Nord et au Sud* (Imagier, 2011)
- *Le Développement Durable* (Panneau d'animation, 2010)
- *Cahier de doléances* (Cahier, 2014)

Autour du territoire, du quartier :

- *Marche exploratoire et autres démarches de diagnostic partagé du territoire* (Dossier thématique n°14, 2017)
- *Prends tes quartiers ! Un outil d'exploration du territoire ludique et poétique* (Kit d'animation, 2017)
- *Et si le quartier était un animal ?* (Photos-expressions, 2009)

Tous ces outils sont disponibles en téléchargement sur le site de Cultures&Santé ou en prêt via son centre de documentation.

Les outils disponibles au centre de documentation

Clivages et partis

(Fondation Roi Baudouin, Belgique, 2008)

Fichier d'activités qui permet de cerner la place et la fonction des partis dans un régime démocratique et de se familiariser avec le paysage politique belge.

Décodages : Clés pour tes libertés

(Picardie Laïque asbl, Belgique, 2009)

Kit qui entend démontrer les mécanismes pervers des propositions d'extrême droite, rétablir certaines vérités, au-delà des préjugés. Il offre à ceux qui votent pour la première fois, une autre vision de l'avenir, une possibilité de construire une société plus juste et plus solidaire en devenant citoyens actifs.

Democracy

(Fondation Roi Baudouin, Belgique, 2005)

Jeu de rôle éducatif qui lance aux joueurs le défi de construire ensemble une ville. Une approche ludique faisant expérimenter un processus décisionnel démocratique (concertation, argumentation et consensus) et permettant de mieux saisir les enjeux d'un vote, les réalités politiques, les contours de la citoyenneté... L'accent est mis sur la collaboration, le respect, les valeurs démocratiques, les modes de décision et la gestion des conflits. Des repères théoriques et pratiques soutiendront un groupe dans l'élaboration d'un projet citoyen.

Élections communales - je fais mon choix

(Latitudes Jeunes, Belgique, 2012)

Jeu de table ludique proposant des fiches thématiques pour initier les personnes qui votent pour la première fois aux élections communales : aborder les élections communales, découvrir le fonctionnement d'une commune et aider à faire un choix le jour du scrutin.

L'éthique en politique

(Fondation Roi Baudouin, Belgique, 2008)

Fichier d'activités qui permet d'aborder en animation les notions qui touchent à la morale en politique et plus largement au fonctionnement de la démocratie en Belgique.

Explorons ensemble un monde plus juste

(Annoncer la couleur, Belgique, 2011)

Kit qui permet d'amener la thématique de la coopération dans une animation, à partir d'un ensemble de repères et d'activités pédagogiques (autour des formes, enjeux, facteurs et conditions de coopération) qui entendent la susciter et la favoriser dans la vie de tous les jours.

Ma ville en jeu

(CASG de La Ligue des Familles, Belgique, 2012)

Jeu de table qui permet aux participants (venant d'arriver sur un territoire et/ou en apprentissage de la langue) de mutualiser leurs connaissances et ressources des lieux et services existants dans une ville, un quartier, de les découvrir... Autant de points de repère utiles dans leur vie quotidienne.

Ma ville, mon quartier

(CNAPD, Belgique, 2014)

Outil pédagogique qui questionne nos représentations et interroge les préjugés pour porter un autre regard sur nos villes, nos quartiers. Le photolangage proposé ici rassemble des clichés qui sont autant d'instantanés d'une ville contemporaine en profonde recherche d'identités et dont les défis sont à la mesure du cosmopolitisme qui l'anime.

Oui, un autre monde est possible : Les aînés causent communes

(UCP - Mouvement des aînés asbl, Belgique, 2012)

Ce kit proposant un ensemble de supports permettant aux participants d'animations de formuler leurs propres revendications et aux professionnels d'aider leurs groupes à en rédiger un cahier.

Une place à prendre : Un jeu de rôle pour apprendre la participation citoyenne au niveau communal

(Centre d'Information et de Documentation pour Jeunes, Belgique, 2006)

Jeu de rôle qui permet de sensibiliser à la participation citoyenne, de comprendre le fonctionnement d'une commune et qui invite à prendre une part active et citoyenne dans la gestion du quartier ou de la commune.

Voter... j'y vais

(Gsara, Belgique, 2006)

DVD composé d'un livret pédagogique et d'un film réalisé par M. Thunissen qui proposent des repères théoriques (le cadre général des élections en Belgique), des mises en situations réelles pour informer de manière simple, dynamique et didactique quant aux différentes conditions et démarches à suivre pour accéder au droit de vote pour les étrangers aux élections communales ainsi que des témoignages, paroles et points de vue de citoyens.

Les mallettes « Bienvenue en Belgique » : Vivre ensemble et Institutions

(Lire et Écrire asbl, Belgique, 2014)

Kits proposant des repères méthodologiques (démarches structurées) et supports nécessaires à la réalisation d'animations, qui permettront aux professionnels travaillant avec des primo-arrivants (plus spécifiquement un public analphabète ou peu scolarisé), de faire découvrir et acquérir des connaissances élémentaires sur l'histoire de Belgique, ses institutions et leur fonctionnement, ses caractéristiques socio-économiques et culturelles.

Remerciements

Nous tenons à remercier chaleureusement les participantds du groupe FLE de l'asbl Entraide et Culture et celui du Lundi citoyen de Cultures&Santé pour avoir accepté d'expérimenter les pistes d'animation et d'échanger sur des améliorations possibles.

Cultures & Santé

Rue d'Anderlecht 148
1000 Bruxelles
+32 (0)2 558 88 10
info@cultures-sante.be
www.cultures-sante.be

