

HOMO POLITI CUS



Après les élections, soyons politique !

→ Contextes et intentions pédagogiques.

'Homo politicus', c'est un cycle de 5 animations pour essayer de vitaliser l'engagement politique. L'être humain est un 'zoon politikon', nous dit Aristote depuis perpète. Un drôle d'animal social donc, voué à vivre du lien social, en société, bref, un animal politique. Laisser accroire que la chose publique ne nous concerne pas, que nous ne serions pas en mesure de décider collectivement, est la stratégie la plus efficace des autoritaires de tout poil, des réactionnaires décomplexés ou des libertariens très bien nantés. Un sondage récent constatait âprement qu'un Belge sur trois est tenté par un modèle autoritaire de gouvernance. Laisser le terrain de la critique à l'extrême droite, c'est ouvrir une voie royale à l'autoritarisme égoïste, sans doute au fascisme. Alors, emparons-nous de l'enjeu, dès maintenant et là où on est, et essayons de faire vivre une politique plus démocratique !

Mais comment fait-on ? Oui, une vie politique plus démocratique, c'est de l'information, c'est de l'échange, c'est du débat. Oui, ça demande un temps fou. On la cultive avec ceux qui sortent de chez elleux. Ajile, Quinoa et la CNAPD prennent donc le chemin de l'école, de la maison de jeunes ou du coin de la rue pour aller à la rencontre de jeunes. Pas mal d'entre elleux ont été récemment confrontés au choix ou au devoir de voter : le pouvoir est désormais confié pour 5 ans. On s'arrête là ? Hors de question.

Ça mérite bien quelques heures de réflexion informée, d'interactivité, de critique joyeuse, et

de construction ambitieuse, non ? La CNAPD, Ajile et Quinoa sont partenaires. Ces trois associations ont créé un dispositif d'animation pour vitaliser l'éthique démocratique. Une série de 5 animations qui permettent de penser avec les jeunes notre relation au pouvoir, son agencement, les enjeux collectifs d'avenir, notre participation aux élections, pour chercher à comprendre les positionnements idéologiques, pratiquer un chemin dans la lasagne des institutions.

→ Public cible :

- Âge : à partir de 15 ans
- Nombre de participantes : groupe classe.
- Référent partenaire : CNAPD, Ajile ou Quinoa.
- Programme & Durée : 5 séances de 100 minutes.
- Lieu : local propice à l'échange, à la mobilité et au débat.
- Matériel : tableau ou PC avec carte mentale pour traces.

→ Objectifs :

- Problématiser le concept de politique et la nécessité de le penser pour poser des choix d'avenir et de société, de préférence démocratiques.
- Sensibiliser, conscientiser à la responsabilité politique, condition d'exercice de tout projet d'émancipation, proposer des façons fictives de la sentir et la vivre en lien avec le réel.
- Vivre, travailler et cultiver une éthique démocratique, collective, politique des apprentissages politiques et sociaux, notamment de la représentation, de l'information, la délibération et de la décision.
- Travailler collectivement à l'esprit critique, argumenté, ouvrant, proposant et constructif.
- Partager des connaissances politiques de base, les faire vivre pour solliciter le désir de les apprendre et cultiver.
- Questionner la position centrale de la violence politique, et de l'idéologie.
- Nourrir les processus d'apprentissages des jeunes de méthodologies de l'éducation populaire.



→ Voyage proposé :

Séance 1 :

Je suis un animal politique ! Et non, ce n'est pas un vilain mot. Exploration collective et dynamique des concepts de « Pouvoir », « Politique », « Démocratie ».



Séance 2 :

Un peu gauche, pas très adroite ? Exploration collective des idéologies politiques pour des choix éclairés !



Séance 3 :

Je peux aussi fabriquer la loi ? Habiter les institutions décisives, pratique fictive du pouvoir réel de faire la loi !



Séance 4 :

Être et agir politique sans mandat : obéir et désobéir ?



Séance 5 :

Homo poeticus : parler d'engagement à travers un atelier d'écriture créative

Limites & prolongements :

- L'idée est d'installer et faire vivre un ensemble de notions et d'attitudes. L'objectif des apprentissages proposés ici n'est donc pas la mémorisation de ces mêmes connaissances.
- Excellente étape problématique, cette proposition d'apprentissages par la fiction, le jeu et le corps peut être prolongée par l'étude historique et politique de types de régimes, d'expériences politiques diverses, d'organisation institutionnelle, de théories ressourçantes.
- Les séances prévoient un timing serré pour des activités. Privilégier la qualité des échanges à l'exhaustivité des propositions !



Rôles :

- Médiateurice, animateurice.
- Rapporteurice : prendre note des discussions, répertorier les notions, les exemples, les citations.



Matériel :

- Projection et sonorisation au départ d'une source PC.
- Panneaux – marqueurs

Garantir la sécurité émotionnelle !

Des personnes ne voudront pas accepter les contraintes et/ou le jeu. Proposer une observation et un regard critique sur les codes et bienveillant sur les personnes qui acceptent de jouer le jeu ? Inviter à l'introspection : pourquoi ce refus ? Que peuvent-elles partager au moment du débriefing ?

→ Séance 1

« Si je me fous de la politique, le pouvoir s'occupera de moi ! »

Le pouvoir au service de quelle politique ?

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

10
min

Critique
du médiateur

Intro – Présentation critique de l'intervenant et de l'opératrice.

- Présentations. Brise-glace si nécessaire.
- Avertissement. « Je peux me tromper », « j'ai un point de vue », « je ne suis pas neutre » > je pose des questions. Toutes les questions sont bienvenues, tous les autres regards aussi. Respect !

Présentation de la méthodologie et du plan de travail.

- 5 séances : teaser.
- Présentation du poster synthèse OU carte mentale à réaliser.

- Diaporama présentation
- Grand poster pour figurer l'ensemble des débats OU carte mentale électronique (rapporteur·se)

→ Concepts mobilisables :
Critique, médiatrice

45
min

Émergence des
représentations

Le jeu du pouvoir.

Méthodologie : ce jeu est une adaptation du « Théâtre de l'Opprimé » d'Augusto Boal (1985). Il s'agit d'un jeu non-verbal qui explore les effets du pouvoir sur la société, notamment entre les cultures ou les communautés.

- Grand poster pour figurer l'ensemble des débats OU carte mentale électronique : noter !

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

Préparer :

- Une table, 6 chaises et une poubelle.
- Entre 7 et 35 participant·es en sous-groupes de 7.

Prendre le pouvoir :

3 étapes :

- Demander aux participant·es de s'asseoir par terre en cercle et de placer les objets au hasard au milieu du cercle.
- Présenter au groupe le contenu et la finalité du jeu puis expliquez-lui sa mission : il s'agit d'organiser les objets de telle sorte qu'une des chaises devienne l'objet le plus puissant par rapport à la table, à la bouteille et aux autres chaises. Les participant·es vont devoir venir un·e par un·e au centre expérimenter leur idée, mais également intervenir pour construire et modifier les arrangements proposés par les autres. Veiller à ce qu'il y ait un mouvement permanent durant cette étape de l'exercice. Une seule règle : toute disposition est autorisée, par contre il est interdit de sortir un objet du cercle.
- Lorsque le groupe est parvenu à un arrangement que tous·te jugent le plus puissant, un·e membre du groupe doit tenter de venir prendre une position dominante par rapport à cet arrangement sans toucher à rien. Les autres vont alors devoir à leur tour essayer de trouver des positions encore plus dominantes, dépossédant ainsi les participant·es précédent de son pouvoir.

→ Concepts mobilisables :
Pouvoir, Société, Identité(s),
Rapports de pouvoir,
Systèmes de pouvoirs,
Régimes, Autorité,
Institutions, Politique, Loi,
Empouvoirement, Valeurs.

→ Concepts mobilisables :
Nommer les régimes quand
l'occasion se présente :
Démocratie, Autoritarisme,
Oligarchie, Aristocratie,
Fascisme(s), Totalitarisme(s),
Technocratie, ...

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

Des questions pour lancer et relancer :

- Où est le pouvoir ?
- Comment (re)prendre le pouvoir ?
- Quelle est ma place (par le corps uniquement, no comment) ?
 - En théorie : la place que la société essaie de vous mener (selon leur point de vue)
 - Dans la réalité : la place que vous occupez dans la société
 - Et dans l'idéal : la place idéale que vous aimeriez avoir dans la société

Débriefing :

Laisser les participant·es exprimer ce qu'·ils ont ressenti en construisant des situations de pouvoir ou en y réagissant. Puis revenir sur ce point plus tard dans la discussion. Reconsidérer l'objectif de cette simulation par rapport aux relations entre les cultures au sein d'une communauté. Réexaminer le développement des divers arrangements en les rapprochant de situations quotidiennes. Tenter d'être extrêmement claire et précise, donner un exemple concret issu de sa propre expérience. Encourager la poursuite de la discussion au moyen des questions suivantes :

- En quoi le pouvoir affecte-t-il nos relations personnelles, à la maison, au travail et au sein de notre communauté ?
- Comment le pouvoir est-il maintenu et comment est-il associé à une hiérarchie culturelle ?
- Qui détient le pouvoir au sein de votre communauté, de quelle manière est-il remis en cause ?

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

25
min

Problématiser la complexité et la diversité d'une société en matière de privilèges ?

Un pas en avant ! Ou « La marche des privilèges » (ne pas la nommer...)

- Veiller à ne pas dévoiler le nom et l'objectif de l'exercice au préalable.
- Choisir les phrases qui vous semblent les plus adaptées au groupe et en fonction de votre objectif avec ce groupe.
- Distribuer chacune un profil qui sera leur rôle à suivre pour l'exercice.
- Préciser aux participant·es de ne pas montrer ni parler de leur rôle aux autres. Distribuer les papiers et demander de lire silencieusement leur rôle respectif. Leur demander de réfléchir aux conditions de vie de leur personnage : à quoi ressemble son logement ? Ce personnage habite-t-il avec d'autres personnes ou seul ? Quelles sont les origines sociales de leur personnage ? Que fait leur personnage pendant la journée ? Et le soir ? De quoi rêve leur personnage ?
- Un pas en avant ! Demander au groupe de se placer en silence sur une ligne, côte à côte, au fond de la pièce. Dire au groupe que vous allez lire un certain nombre de phrases. À chaque fois que la phrase correspond à leur rôle, les participant·es devront faire un pas. Si la phrase ne les concerne pas, rester à sa place. Tester la consigne en donnant quelques phrases neutres pour commencer : « J'aime la glace à la vanille ». « Je déteste les jours de pluie. » « Je sais faire du vélo. »
- Après l'essai, réinitialiser les positions. Lire les phrases préparées, doucement, une par une. Faites une pause entre chaque phrase pour laisser le temps aux participant·es de réfléchir, d'éventuellement faire un pas en avant, et de regarder autour pour voir ce que font les autres. Pour être plus clair·e, vous pouvez parfois préciser la phrase : « J'ai un passeport ou une carte d'identité européenne » => « Si votre personnage a un passeport ou une carte d'identité européenne, faites un pas en avant. »

- Fiche des profils (en annexe)
- Fiche des situations (en annexe)
- Échelonner au sol 20 pas à l'aide d'une craie (ou d'un scotch de peintre)

→ Concepts mobilisables :
Domination(s), Violence systémique, Privilège(s), Stéréotypes et Préjugés, Normes, Intersectionnalité, Déterminants sociaux, Stratification sociale, Mobilité sociale.

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

- Quand toutes les phrases ont été lues, demander aux participant·es de rester à la place où ils sont arrivés. Mieux encore, si c'est possible, leur demander de s'asseoir par terre. Leur demander de présenter leur portrait aux autres. Leur demander de discuter avec leurs voisins sur ce qui a pu les amener à être proches sur le spectre.

Débriefing : Rassembler le groupe et proposer une discussion collective

Est-ce qu'il était difficile de prendre position sur certaines phrases ? Pourquoi ? (formulation / interprétation / gêne ?)

- Qu'avez-vous ressenti quand vous faisiez un pas en avant ? Et quand vous deviez rester sur place ? (Aborder la question de la triche : avez-vous eu envie de tricher ?)
- Que se passe-t-il quand on arrive tout devant ? Et quand on reste derrière ? Que voit-on ?
- Qu'est-ce qu'implique au quotidien le fait d'arriver en tête ? Quels sont les avantages dont on bénéficie ?
- Quelle influence a sur la société le fait que des personnes aient des avantages par rapport aux autres ?
- Comment peut-on poursuivre notre réflexion sur ces avantages et inconvénients qu'on a dans la société ?
- Comment peut-on travailler contre ces inégalités et ces injustices ?
- Les textes ne comportent que quelques indications, qui ne concernent qu'une petite partie de l'identité de chaque personne. S'il n'est pas mentionné la couleur de peau, l'orientation sexuelle, le handicap ou le genre, qu'avons-nous tendance à présupposer ? Demandez aux participant·es comment ils ont dû

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

prendre position. Ces questions sont importantes pour que les participant·es se rendent compte de leurs propres normes et représentations :

- Comment avez-vous pris position quand l'information n'était pas suffisante dans votre portrait ?
- Quel genre avez-vous donné à votre rôle ? Quelle couleur de peau ? Quelle orientation sexuelle ?
- Quelle origine ? Demandez aux participant·es de préciser ce qu'il y avait dans leur portrait et comment ils l'ont interprété.
- Qu'est-ce qui a fait que vous avez donné ces caractéristiques à votre rôle ? Laissez les participant·es réfléchir autour de ce que l'on prend pour acquis, ce qui semble évident, ce qu'on présuppose, ce qu'on ajoute au portrait et pourquoi on l'a fait.

Cet exercice est appelé parfois « la marche des privilèges », il a été mis au point par des féministes et utilisé dans de nombreux contextes différents.

10
min

Synthétiser et
conclure

Débriefing séance 1 : devant l'affichage du tableau de notes ou de la carte mentale :

- Que retenez-vous de notre première séance ?
- Pourquoi dit-on que l'être humain est politique selon vous ?
- Créer une attente de la séance 2 : teaser l'aventure.

- Afficher le tableau, le poster ou la carte mentale électronique (rapporteur·euse)

→ Séance 2

Faire société ? le pouvoir, c'est nous !

Quand la réalité dépasse la fiction...

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

10
min

Évoquer

Évocation séance 1

Chacun·e dit son prénom en y associant le mot ou le geste qui l'a le plus marqué lors de la séance précédente.

- Afficher le tableau, le poster ou la carte mentale électronique de la séance 1 (rapporteur·euse)

50
min

La fiction pour
penser un pro-
cessus politique
complexe de
délibération et de
décision

L'île déserte. Objectifs spécifiques et cadre :

Pour découvrir qui nous sommes, qui je suis, quels sont les besoins ?
Comment on confronte des besoins individuels aux besoins collectifs ? Pour
découvrir comment on se positionne, on délibère, on prend des décisions
MAIS il s'agit bien d'un jeu mais il est nécessaire de placer un cadre de respect.
Jouer le jeu comme personnage mais ne jamais oublier que si nous sommes
bien en convention de jeu, il demeure impératif de protéger les personnes
réelles qui jouent des personnages.

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

Carte rouge : pas dans un cas d'inconfort (c'est pour ça qu'on est là, pour apprendre) mais si quelqu'un se sent en insécurité (par exemple, quand le personnage et la personne sont confondus dans des paroles violentes, ou si jugement de personne participante). En cas de carte rouge, on fait pause dans le jeu, on cherche l'expression du malaise, on le verbalise, on remet du cadre et on recommence.

- Carte rouge à placer au milieu de la pièce, accessible à tous

L'île déserte. Déroulement :

- Installer le narratif.
- Faire 5 sous-groupes, les placer dans l'espace, ne pas trop décrire l'activité. Installer dans le jeu, le rôle à incarner.
- Mise en situation : afficher les dias pour convoquer l'imaginaire, raconter les contextes, les identités, créer de la tension ludique. Attention ! Personne n'a de super-pouvoir (principe de réalité).
- Chaque groupe élabore un projet politique pour l'ensemble de la société en formation. Faire vivre la fiction et sa temporalité :
 - Qu'est-ce que vous faites en premier tout de suite ?
 - Temps 1 : gérer l'immédiat, l'urgence, l'auto-organisation
 - Temps 2 : quels projets à court terme ?
 - Temps 3 : quels projets à long terme ?
- Alimenter progressivement la discussion, de façon tantôt décentralisée auprès de chaque sous-groupe et tantôt de façon centralisée vers tous, avec les événements en fonction de la temporalité. À chaque proposition, contraindre avec un nouvel obstacle (recherche de la complexité).

- Diaporama île déserte pour illustrer
- Fiche événements (en annexe)

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

- Penser à faire vivre des thématiques différentes, en collant à l'histoire propre de chaque sous-groupe, dialoguer avec les sous-groupes.
- Si des questions sur le réel émergent, les réserver pour le débriefing.

STOP fiction

- Ressentis et analyses des processus ? Laisser de la place à des retours dans les différents groupes. Favoriser le dialogue entre eux en assurant un cadre pour des échanges sereins et constructifs.
 - Comment s'est passée la discussion au sein du groupe ?
 - Comment avez-vous pris des décisions ? Est-ce qu'il y a eu des prises de pouvoir ?
 - Comment les uns et les autres vous êtes-vous influencés ? Comment l'avez-vous vécu, ressenti ?

35
min

Établir du lien
entre la fiction et
le réel politique :
valeurs, idéolo-
gies, stratégies

Le spectre gauche-droite : retour au réel

- Dessiner les axes et les alimenter au départ des infos échangées dans le groupe. Nourrir.
- 5 axes thématiques : faire lien entre le jeu vécu et la réalité.
 - Économie : organisation de la société en fonction : des besoins primaires > à la projection
 - Société : santé, soin, spiritualité, hygiène, genre (la question sociale)

- Compléter le tableau, le poster ou la carte mentale électronique de la séance 2 (rapporteur·euse)

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

- Sécuritaire et justice
- Rapport aux « autres »
- Prise de décision, organisation du pouvoir
- Quelle couleur choisiriez-vous pour symboliser votre groupe ?
 - Pourquoi ?
 - Suivre le fil des questionnements et des questions – interroger sur le sens – renoncer à toute exhaustivité de description de l'activité politique.
- Les valeurs, est-ce important pour vous ? Avec votre corps, déplacez-vous vers le côté gauche ou droit selon que vous pensez qu'il s'agit d'un signifiant de gauche ou de droite : De quel côté placeriez-vous telle valeur, tel concept : égalité, liberté, solidarité, paix, respect, l'école gratuite, l'école obligatoire, la démocratie à l'école ? etc.

→ Concepts mobilisables :
« Faire société », Idéologie(s),
Parti(s), Pluralisme,
Rapports de force, Violence
politique, Valeurs, Spectre
gauche-droite, Radicalité-
Radicalisation-Radicalisme(s),
Extrême -isme(s), Humanité,
Réalisme, Question sociale,
etc.

→ Concepts mobilisables :
Débat, Algorithme,
Information-Connaissance,
Rigidité-Flexibilité mentale,
Argumentation, Rhétorique,
Opinion-Fait, Arguments,
Thèse, Conflit-Dissensus
Acceptable-Consensus,
Charité intellectuelle et
Empathie, Violence, Confiance,
Légitime-Légal-Licite,
Crédibiliser, Nuance, (Dé-)
politisation, etc.

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

25
min

Synthétiser
Prolonger, Structurer

Débriefing séance 2 : devant l’affichage du tableau de notes ou de la carte mentale

- Que retenez-vous de notre deuxième séance ?
- Vous êtes-vous surpris· à penser ou dire certaines choses ?
- Estimez-vous qu’il est facile d’être politique ?
- Au besoin, la vidéo « Gauche/Droite, revoyons les bases », de Usul produite par Mediapart. Ironie, point de vue assumé, analyse engagée.
- En quoi cette séance prolonge-t-elle la séance 1 ? Quel est le sens ? Créer une attente de la séance 3, teaser l’aventure : avez-vous déjà pensé contre vous-même ?

- Afficher le tableau, le poster ou la carte mentale électronique de la séance 2 (rapporteur·use)
- Vidéo d’Usul : www.youtube.com/watch?v=sVJpvO-ywjE

→ Séance 3

Le plan machiavélique !

Appel à la dystopie...

Penser contre soi-même, imaginer le pire pour l'éviter ?

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

10
min

Evoquer, Lier le
sens des séances
d'apprentissages

Évocation séance 2

- Qu'avons-nous fait jusqu'ici ?
- Certains ont-ils ressenti du remords ou du regret par rapport aux autres séances ? Ou une autre émotion à partager ?

- Afficher le tableau, le poster ou la carte mentale électronique de la séance 2 (rapporteur·se)

5
min

Baliser l'activité

Élaborez votre plan machiavélique !

Objectifs : faire une expérience de pensée contre soi-même pour :

- Identifier plus facilement les processus de manipulation qui peuvent exister autour de soi.
- Découvrir combien il est facile ou pas de prendre le pouvoir de manière oppressive par le choix d'un bouc émissaire.

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

- Se rendre compte que nos droits acquis pourraient tout à fait être retirés : le danger que notre système démocratique devienne un système totalitaire est bien présent.
- Se questionner sur ce que « moi » je ferais face à un système oppressif : fuite, lutte directe, lutte indirecte, soumission, ...
- Partager son ressenti face à cette thématique et ce qui se passe dans l'actualité

- Afficher le tableau, le poster ou la carte mentale électronique de la séance 2 (rapporteur·use)
- Vidéo d'Usul : www.youtube.com/watch?v=sVJpvO-ywjE

50
min

Penser une
stratégie politique
contre soi

Élaborez votre plan machiavélique ! Consignes :

- Rappeler le cadre de la carte rouge : inconfort vs. insécurité.
- Faire émerger en intelligence collective ce qu'est un État oppressif et comment il se met en place.
- Nous allons faire une expérience de pensée : la classe se sépare en plusieurs petits groupes. Ils ont pour consigne de tester leurs capacités machiavéliques pour voir si oui ou non il serait possible que la Belgique devienne un État oppressif à moyen et long termes. Pour ce faire, les participants vont réfléchir contre eux-mêmes ! Par exemple, s'ils sont tous francophones, faire un plan pour que d'ici 50 ans les francophones soient réduits en esclavage.
- Pour réaliser leur plan ils doivent déterminer leur objectif et l'organiser dans leur temporalité !
- Le groupe part du principe qu'il est déjà au pouvoir et il ne peut pas faire usage de violence directe. Durant tout son plan il doit donc réussir à garder l'opinion publique avec lui.

- Carte rouge au milieu de la pièce, accessible à tous
- Initier et compléter un tableau, un poster ou la carte mentale électronique de la séance 3 (rapporteur·use)

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

- Exemples de plan machiavélique :
 - Faire grandir l'identité flamande en inondant les réseaux sociaux de vidéos qui expliquent en quoi la Belgique appartient aux Flamand·s et que les francophones ne sont que des profiteu·ses.
 - Supprimer l'apprentissage du français en Flandre et vice versa dans les écoles pour couper le lien entre les deux communautés.
 - Rendre l'éducation flamande très performante et la francophone très faible pour confirmer l'information que les « francophone ne servent à rien »
 - Faire tous les papiers administratifs en flamand et punir de peine de prison ceux qui ont des arriérés.
 - Donner des avantages aux patrons qui ont une majorité de travailleu·ses flamand·s dans leurs usines...
- Chaque groupe présente ensuite son plan au tableau et les animateu·ses font voter la classe si oui ou non ce plan machiavélique leur semble réaliste et à quelle échéance ? Qu'est-ce qui est possible ? Qu'est-ce qui ne l'est pas ? Pourquoi ? Et enfin qu'est-ce qui existe déjà en Europe/Occident ?
- Ensuite, après que chaque groupe est passé, on reprend le dispositif du jeu du pouvoir. En mettant une chaise sur la table, annoncer : « Ça y est la Belgique est un état oppressif ! » Les jeunes doivent se positionner en statues pour illustrer ce qu'ils feraient face à ce pouvoir. Les animateur·ices les font s'exprimer. Les jeunes quittent l'espace et là on leur demande de se placer en fonction de « que feraient-ils si ce pouvoir oppressif était dirigé spécifiquement contre eux ? ». À nouveau on questionne et on

→ Concepts mobilisables :
Institutions, Médias,
(Sur-)(Dés-)Information,
Communication-Propagande,
Education, Economie,
Temporalité, Fiction-réalité,
Continuités-ruptures, État
de droit, État oppressif,
Economie, Démagogie,
Fenêtre d'Overton, Cordon
sanitaire, Conformisme.

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

laisse s'exprimer. On identifie les postures de lutte directe, indirecte, fuite, soumission et les émotions qui vont avec. Après on invite les jeunes qui veulent venir destituer le pouvoir oppressif. Que fait-on de la chaise et de la table ?

10
min

Conclusions

Débriefing

- Évaluation à 5 doigts.
- Qu'est ce que cela fait-il de penser contre soi ?
- Comment concevez-vous la temporalité d'un projet politique ? Comment concevez-vous la complexité d'un projet politique ?
- Teaser séance 4 : et s'il fallait parfois désobéir ?...

- Diaporama : évaluation en 5 doigts ? (voir annexe)

→ Séance 4

Manifester, écrire, rapporter, s'indigner, s'organiser... Désobéir ?

Être activement politique, autrement !

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

10
min

Préparer
Rencontrer
Cadrer

Préparer le local

Evocation séances précédentes : qu'avez-vous fait ensemble ?

Négocier le cadre de travail :

- Cadre des 4 C : confiance, confidentialité, commentaires off, communication (écoute active)
- Demander au groupe s'il juge nécessaire d'ajouter des engagements au cadre

- Préparation de la classe : afficher la ligne du temps de Dezobeyi (outil pédagogique de Quinoa : <https://quinoa.be/outil/dezobeyi/>)
- Afficher le cadre

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

25
min

Dynamiser,
convoquer des
attentes
Problématiser

Apéro : Injustices vécues et perçues ?

2 post-its :

- Sur un premier post-it, noter 3 injustices qui vous remuent (temps de réflexion) – il peut s'agir d'injustice très particulière ou très globales (Exemple : partage inégal des tâches dans ton couple vs. faim dans le monde)
- Sur un deuxième post-it, noter le podium des 3 causes pour lesquelles vous êtes ou aimeriez être engagée (réfléchir à l'investissement en temps, en argent, en énergie, etc. pour les classer)
- Débats mouvants (partage possible mais pas obligatoire, parfois très personnel) : Se positionner dans l'espace par rapport à la 1^{re} injustice du premier post-it (entre vécue et perçue – pas d'obligation de partager, ceux qui veulent expliquer leur positionnement peuvent s'exprimer)
- Se positionner dans l'espace par rapport à l'engagement numéro 1 du podium (entre émancipateur et solidaire).

- Post-it + Marqueurs
- Affichettes débat mouvant : Injustice vécue/perçue ET Engagement solidaire/émancipateur

25
min

Problématiser
Faire émerger des
représentations
collectives

Entrée : Fresque d'émergence sur l'engagement.

- Fresque d'émergence sur le mot « Engagement ». Il existe 4 catégories d'engagement :
 - Communautaire : donner du temps à la collectivité.
 - Assistance : agir sur les conséquences des inégalités.
 - Solidaire : qui ancre un soutien direct dans une perspective de changement social (Exemple : Médecins du monde qui aide

- Affiche + Feutres

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

les personnes dans la précarité pour développer un plaidoyer solide).

- À caractère politique : lutte contre les causes des inégalités et des injustices et qui est plutôt caractérisable de radical dans le sens où il se veut aborder les problèmes à leurs Racines. Attention distinguer politique de politicien : politique = ce qui a à voir avec la manière dont on s'organise collectivement en société.
- Avec, sans, contre : Amener les 3 manières de se positionner et parler du « contre » pour la suite de l'animation. Un mode d'action parmi d'autres (complémentarité).

25
min

Perspective

Plat froid de résistance : Desobeyi ! Figures historiques.

- Chaque participant·e reçoit une image et un texte concernant une lutte historique, et chacun·e doit retrouver son binôme (prévoir autant de propositions que de participant·es) Chacun·e scotche sa figure sur la ligne du temps affichée. Le groupe se divise en 5 sous-groupes. Chaque sous-groupe choisit une lutte historique.
- Pourquoi ce choix ? En quoi cette personne, ce collectif s'inscrit(vent)-il(s) dans le faire contre ? Quels pourraient être les critères de la désobéissance civile ? Action collective, publique, illégale ou extra-légale, non-violente, en dernier recours, risques de la sanction assumés. Aborde les concepts de justice et de légalité. Questions éventuelles à poser pour (re)lancer le débat : - Y a-t-il des personnages que vous connaissiez déjà ? - Y a-t-il des personnages dont la présence dans le jeu vous étonne ? - Si vous le pouviez, y a-t-il un personnage que vous aimeriez voir figurer dans le jeu ?

- Outil pédagogique Dezobeyi ! (outil pédagogique de Quinoa : <https://quinoa.be/outil/dezobeyi/>)
- Quiz et figures historiques sur ligne du temps
- Afficher figures historiques

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

- Ont-ils tous fait (uniquement) de la désobéissance civile ? Pourquoi ?
- En quoi consiste la violence ? - Est-ce que refuser de faire quelque chose, c'est une action ?

25
min

Actualiser

Plat chaud de résistance : Desobeyi ! Figures actuelles.

- Demander aux participants de se placer devant la lutte dans laquelle ils seraient prêts à s'engager. Au sein des sous-groupes formés par ces différents choix de luttes, inviter les participants à partager entre eux les raisons de leur choix.

- Afficher figures actuelles

10
min

Débriefing
Prendre congé

Dessert : Dixit !

- Ø Désobéissance civile = un moyen parmi d'autres (avec-sans-contre)
- Ø Acquis sociaux dans la durée
- Ø Mouvements derrière figure héros/héroïnes
- Ø Cours d'histoire = histoire des dominants
- Conclusion + Evaluation

→ Séance 5 Homo Poeticus !

Imaginer des possibles, créer le réel.

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

0
min

Points d'attention
pour l'animatrice

Un atelier d'écriture dynamique ! Pourquoi ?

- Moment de partage créatif et poétique autour de l'engagement politique... mais pas que !
- Croisements entre pensées (par les monologues intérieurs) et matières (par le savoir-faire manuel et créatif)
- Art de la collaboration, du collectif
- Pratique de l'écoute active, de la bienveillance
- Vivre, expérimenter, faire des liens, oser (se) dire

« Homo Poeticus ! » Ligne de conduite

- Créer un cadre bienveillant et créatif pour que chacune ait envie de partager ses productions (sans obligation).

- Préparation de la classe : afficher la ligne du temps de Dezobeyi (outil pédagogique de Quinoa : <https://quinoa.be/outil/dezobeyi/>)
- Afficher le cadre

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

- L'écriture/la création artistique est un outil d'éducation permanente ; tout le monde est légitime.
- Éviter le jugement (de soi, des autres), sortir du : « c'est bien, c'est pas bien », de la peur de la page blanche, de la peur de mal écrire. Les jugements restent souvent les obstacles les plus importants à lever !
- Tout le monde a des savoirs. Ils sont tous différents et c'est une chance.
- Se permettre de réagir à une production créative, de manière constructive (« ça, ça m'a touché »), écoute active.

Briser la glace !

- Installer au centre de tables préalablement installées ou au mur une série de phrases, expressions, ressentis qui ont été cités durant le cycle d'animations et demander aux participantes de compléter la phrase : Aujourd'hui, je me sens (comme) ... car ... Exemple : aujourd'hui, je me sens comme une promesse électorale qui parle au plus grand nombre car je rêve d'égalité
- Distribuer à chacune le carnet d'écriture imprimé (maquette en annexe)
- Bandelettes avec les expressions récoltées au fil des séquences Expressions, citations, indignations, réactions, ...

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

5
min

Écrire, expliquer
pour soi et
les autres, c'est
comprendre et
s'engager

Langue de bois challenge !

- Parcourir les 20 figures de la désobéissance civile actuelles. Piocher au hasard un thème et une posture (liste ci-dessous).
- Ecrire un discours que ce collectif/cette figure de la désobéissance aurait pu dénoncer (tenter d'être crédible mais s'autoriser à proposer d'autres liens).
- Choisir une posture qui souhaite être dénoncée.
- Lecture en petits groupes. Thèmes : Réforme des retraites, crise climatique, immigration et frontières, éducation et méritocratie, insécurité et surveillance, santé publique et vaccins, énergie nucléaire, intelligence artificielle, inflation et pouvoir d'achat, grève et droit de protester, féminisme et égalité de genres, discriminations systémiques, précarité étudiante, urbanisme et gentrification, montée extrême droite, police et violences policières, logement, transports en commun, espace public, financement de l'armement, consumérisme et capitalisme, ...
- Postures : le démagogue souriant, la technocrate insensible, le populiste alarmiste, la centriste prudente, le militant de gauche radicale, l'écologiste utopiste, l'élue locale concernée, la conservatrice nostalgique, l'opposant systématique, la voix off d'un spot de campagne, un robot ou une intelligence artificielle, l'enfant de 12 ans qui veut changer le monde, une influenceuse politique en live, la coach politique motivante, le troll de X, ...
- **Exemple:** Nous... Gang des vieux en colère dénonçons ... la réforme des retraites que nous trouvons.... Nous savons que vous prônez le réarmement et que pour cela vous avez besoin de faire des économies. Néanmoins, vous pensez sincèrement que la génération active va travailler pour vos besoins mortifères et que les vieux vont accepter de brader leurs acquis pour défendre des valeurs guerrières. (**Réforme des retraites Technocrate insensible**)

- Les 20 figures de la désobéissance civile actuelle + textes associés
- Les bandelettes avec les thèmes
- Les bandelettes avec les postures

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

25
min

Caviardage !

- À partir d'un article reçu, barrer la majorité des mots pour ne garder qu'une nouvelle parole (un texte dans le texte). Il peut être poétique, critique, absurde, provocant, ... On peut choisir de :
 - Révéler une critique implicite du texte original
 - Transformer un discours de pouvoir en manifeste poétique
 - Créer un contre-texte engagé
 - Créer un slogan politique
 - Réaliser une proposition absurde, ...
- Notez bien ! L'idée est de ne rien ajouter / Donner un exemple dans le carnet pour donner à voir / OK d'inspirer des autres, si besoin
- Chacun affiche sa production en mode « expo » et on laisse au groupe 10 minutes pour passer en revue les productions.
- Textes sélectionnés au préalable (articles de presse, pages de romans, ...) en suffisance.
- Gros marqueurs pour barrer
- Afficher les productions

Pour la version
longue
Prolonger, faire
politique !

Ecrire son Manifeste !

- Brainstormer sur les lieux fréquentés au quotidien (centres commerciaux, parcs, terrains de foot, place, école, etc.)
- Placer le groupe en plusieurs sous-groupes (idéalement 4 groupes maximum pour la restitution)
- Choisir un thème général (ou le brainstormer) : la liberté, la démocratie, le pouvoir, la vérité, la justice, la désobéissance, ...
- Grande feuille pour brainstormer
- Bandelettes avec les thèmes
- Feuille avec les différentes consignes d'écriture

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

- Exemples de consignes d'écriture :
 - **Le manifeste éclaté** : Chaque membre du groupe écrit une phrase sans se concerter. À la fin, on assemble tous les fragments pour créer un texte en mosaïque. Effet : désordre assumé, voix multiples.
 - **«Nous sommes...»** : Chaque vers commence par «Nous sommes...» suivi d'une image, d'un rôle, d'un symbole. Effet : incarnation, force d'un collectif. Exemple : «Nous sommes la fissure dans le béton / Nous sommes la main qui ne se lève pas / Nous sommes le feu doux qui n'oublie rien.»
 - **«On a vu / On a vécu / On réclame»** : Trois parties définies : Ce que le groupe a constaté (On a vu...) ; Ce que le groupe a subi ou traversé (On a vécu...) ; Ce que le groupe exige (On réclame...). Effet : structure + logique lutte vers poème.
 - **Le poème-question** : Le poème ne contient que des questions Effet : interpellation directe. Exemple : «Pourquoi faut-il avoir peur pour être écouté ? / Qui décide de qui est dangereux ? / Et qui leur a donné ce droit-là ?»
 - **Cadavre-exquis revendicatif** : Chaque personne écrit une ligne à la suite d'une autre, sans voir les précédentes (ou avec une partie cachée). On découvre le résultat à la fin. Effet : poésie surréaliste.
 - **Poème slogan / pancarte** : Écrire une série de slogans ou phrases-choc, comme s'ils devaient être brandis lors d'une manif. Effet : énergie, punchlines, poésie de rue.

Timing & rôle
→ Intention

Déroulement
& consignes

Affichage & matériel
→ Concepts-clés
à installer

- L'objectif est de créer un texte collectif sous forme de manifeste (programme d'action, le plus souvent politique) à déclarer publiquement. Y inclure le lieu concerné et le thème général (à avoir en tête lors de la consigne d'écriture). L'idée est que la proposition fasse avant tout appel au SANS le pouvoir pour être complémentaire du contre (désobéissance civile), avec (séquences 1 à 3)

Debriefing !

- Écrire un SMS papier sur un post-It (avec les mêmes règles orthographiques : abréviations, emojis, ...) qui explique à votre meilleur·e pote comment s'est passée cette journée d'animation et comment vous vous sentez.
- Ensuite, mélanger les post-it et lire le SMS d'une autre personne de la classe.

10
min

Conclusions

Conclusions et adieux !

- Tisser et expliciter les liens entre les 5 séances d'« Homo Politicus ». Verbaliser le sens du voyage proposé.
- Évaluer.
- Prendre congé et souhaiter du bien. « Si tu ne t'occupes pas de la politique, la politique, elle, s'occupera de toi. Ce n'est pas un jeu où l'on peut crier : Pouce ! Je ne joue pas. Laissez-moi tranquille ! Il y aura toujours des gens qui décideront pour toi, qui se mêleront d'organiser ta vie et celle des autres. » (*La Politique expliquée aux enfants* (et aux autres) de Denis Langlois)

- Post-its
- Réaliser un mur de SMS avec lecture individuelle
- Afficher les posters, tableaux ou cartes mentales des 5 séances

Documentographie

- Augusto Boal, *Le théâtre de l'opprimé*, 1971.
- *Logiques de domination / Dominations logiques (outil pédagogique par la CNAPD)*. Disponible ici : <https://www.cnapd.be/sinformer/publications/outils-pedagogiques/logiques-de-domination-2024/>
- Le petit tarot anti-dominations (outil pédagogique par la CNAPD). Disponible ici : <https://www.cnapd.be/sinformer/publications/outils-pedagogiques/le-petit-tarot-anti-dominations/>
- Démocraquoi ? (Co)construire la démocratie, utopiste ? (outil pédagogique par la CNAPD). Disponible ici : <https://www.cnapd.be/sinformer/publications/outils-pedagogiques/democraquoi/>

Annexes

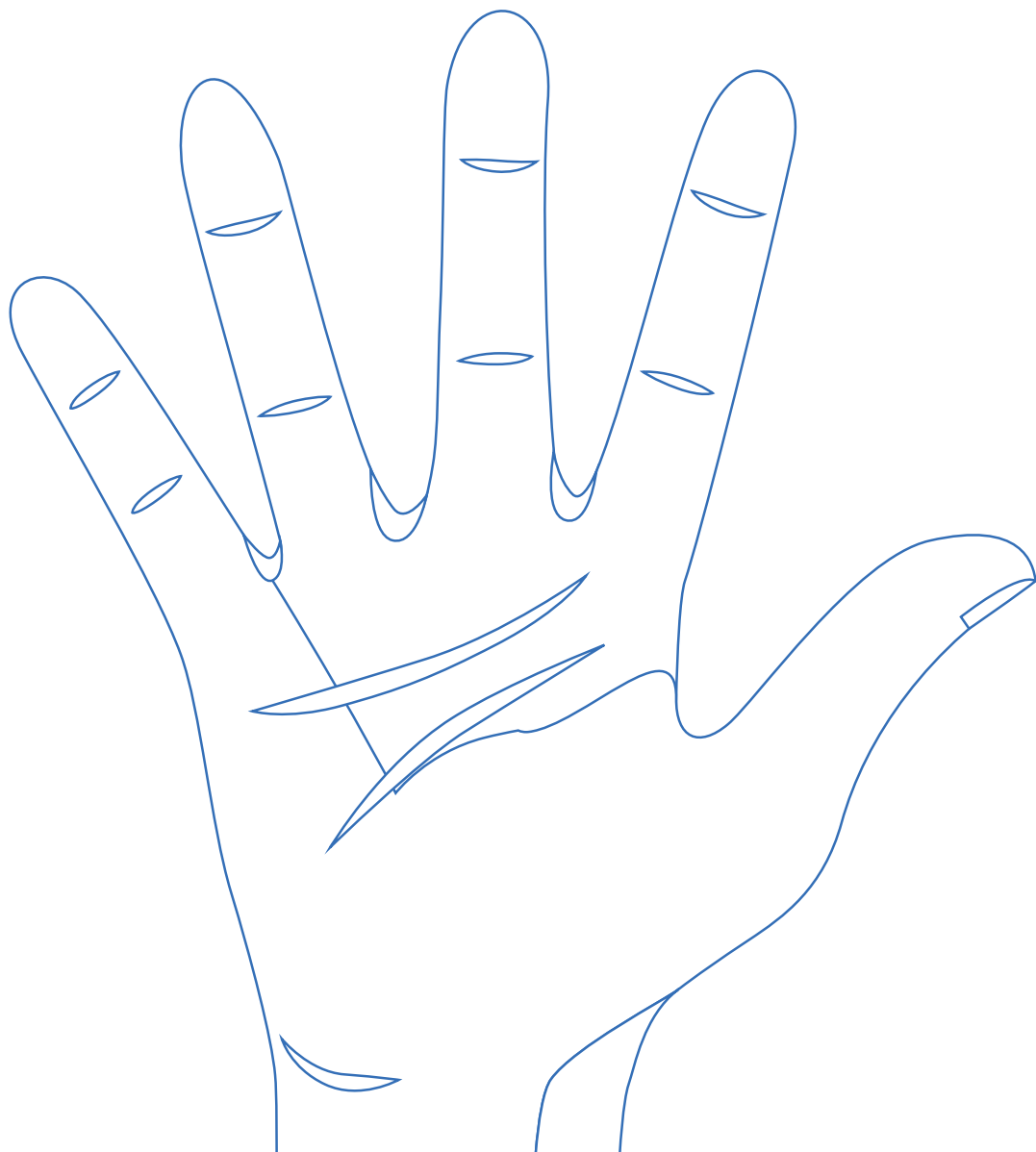
Documents pour animations publiés sur la page web.

- Fiche 4.9.4 « Le Grand jeu du pouvoir » extraite de T-Kid 4, L'apprentissage interculturel, Conseil de l'Europe et Commission européenne, février 2001, p. 87.)
- Fiche (4 pages) « La Marche des privilèges » extraite de *Manuel suédois de pédagogie critique des normes* « Rompez ! » (« Bryt ! ») (traduction et adaptation © Élise Devieilhe)
- Fiche à destination des groupes de participant·es « Perdus sur l'île déserte » (créée par Didier Brissa, CEPAG, 2022. Merci !)
- Fiche à destination de l'animatrice « Événements et questions de relance pour animer « Perdus sur l'île déserte » (créée par Didier Brissa, CEPAG, 2022. Merci !)
- Le carnet « Homo Poeticus », à destination de tous·tes les participant·es.
- Desobeyi (outil pédagogique par Quinoa). Disponible ici : <https://quinoa.be/outil/dezobeyi/>

Sites WEB des associations partenaires

- AJILE, Association Jeunesse pour l'Interaction et la Libre Expérience : <https://ajile.org/>
- Quinoa : <https://quinoa.be/>
- CNAPD, Coordination d'Action pour la Paix et la Démocratie : www.cnapd.be

Évaluation à 5 doigts.



Pour le pouce : c'est le moment d'exprimer ce que l'on félicite... « pouce en l'air »

Pour l'index : c'est le moment de dire ce qui nous questionne, ce que l'on « pointe du doigt ».

Pour le majeur : c'est le moment de parler de ce qu'on n'a pas aimé du tout (on vous laisse faire le lien avec le majeur).

Pour l'annuaire - le doigt qui porte l'anneau - : c'est le moment de dire ce que l'on garde précieusement.

Pour le petit doigt : il est maintenant temps de dire ce qu'on propose... « mon petit doigt m'a dit »