

COORDINATION DE PROJET

Groupe Action Jeunesse de Charlevoix (GAJ)
Citoyenneté jeunesse (CJ)

ÉLABORATION

Dulce Maria Sanchez Vivar
Laura Daigneault
Marie-Noèle Thibault
Mathilde Tremblay
Maude Savard-Lessard

ÉDITION

Elsa Mondésir Villefort
Francesca Désulmé
Alexia Oman

MISE EN PAGE

Léanne Perreault



GROUPE ACTION JEUNESSE
DE CHARLEVOIX



GROUPE ACTION JEUNESSE DE CHARLEVOIX

Le Groupe Action Jeunesse de Charlevoix est un organisme communautaire qui gère 4 maisons de jeunes dans la MRC de Charlevoix-Est. Les maisons de jeunes ont pour mission de tenir un lieu de rencontres animé pour les jeunes de 12 à 17 ans. Ces jeunes, au contact d'adultes significatifs, pourront devenir des citoyens actifs, critiques et responsables.

CITOYENNETÉ JEUNESSE

Citoyenneté jeunesse (CJ) est une organisation à but non lucratif qui a pour principale mission de concerter ses membres en vue d'amplifier la voix et les opinions des jeunes de 35 ans et moins et d'aspirer à leur pleine représentation dans les lieux décisionnels et de pouvoir. En tout temps, l'organisation agit de manière transpartisane et participe activement aux efforts d'éducation et de participation citoyenne suivant la philosophie du Par et Pour les jeunes.

TABLES DES MATIÈRES

ACTIVITÉS

MISE EN CONTEXTE	7
ACTIVITÉ 1 - La participation citoyenne, ça mange quoi en hiver?	8
ACTIVITÉ 2 - Quel rôle je peux jouer?	12
ACTIVITÉ 3 - Et si je rêvais d'un monde meilleur?	18
ACTIVITÉ 4 - Et si on se mettait en action?	22

ANNEXES

ACTIVITÉ 1 - Discussions engageantes	27
ACTIVITÉ 2 - Comment je peux être un.e leader?	29
ACTIVITÉ 4 - Exemple de carton pour l'activité	30
ÉVALUATION DES ACTIVITÉS	32
RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES	33





MISE EN CONTEXTE

À QUI S'ADRESSE CE GUIDE D'ANIMATION ?

Ce guide s'adresse aux personnes désirant mettre en place un parcours d'engagement de 4 activités simples pour des jeunes élèves afin de les encourager à s'impliquer dans leur école ou leur communauté.

LES OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Sensibiliser les jeunes aux notions d'engagement et de participation citoyenne;
- Amplifier la voix des élèves et les encourager à prendre leur place à l'école ou dans la communauté;
- Renforcer le pouvoir d'agir des élèves en les accompagnant dans une réflexion sur des actions concrètes à prendre en tant que citoyen et citoyenne de leur communauté.

COMMENT UTILISER CE GUIDE

Quatre activités ont été développées pour favoriser l'atteinte des objectifs :

- 2 activités pour explorer les concepts entourant l'engagement citoyen;
- 2 activités davantage orientées vers la mise-en-action.

Durée des activités et parcours d'animation :

Les ateliers sont fait pour un 50 minutes d'animation car les durées de période, au primaire dans Charlevoix sont de 50 minutes

Il est encouragé de prévoir au moins 60 minutes par activité à raison d'une activité par semaine pendant 4 semaines.

Pour aller plus loin...

Vous pouvez leur remettre un questionnaire qu'ils et elles pourront remplir au fur et à mesure pour vous donner des idées de comment adapter certaines activités. Le questionnaire des Discussions engageantes de l'activité 1, *La participation citoyenne, ça mange quoi en hiver?* permet d'observer l'évolution des réflexions de votre groupe.

LÉGENDE



Icône qui présente les idées d'animation et de facilitation.



Icône qui présente les éléments nécessaires à la réalisation de l'activité.



Icône qui présente les compléments d'informations utiles pour l'activité.

ACTIVITÉ 1

LA PARTICIPATION CITOYENNE, ÇA MANGE QUOI EN HIVER ?

On commence avec une réflexion personnelle et de groupe sur la participation citoyenne. C'est le bon moment pour que les jeunes apprennent à mieux vous connaître !

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Déroulement de l'activité
- La liste des questions proposées (il est conseillé de lire l'annexe 1 avant de faire l'activité *Discussions engageantes* avec la classe)
- Les mises en situation pour le *Théâtre image*

OBJECTIFS

- Entamer une réflexion sur la participation citoyenne
- Créer des définitions communes avec les jeunes sur les différentes façons de participer dans sa communauté

PLAN DE DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ 1

La participation citoyenne, ça mange quoi en hiver ?

Durée	Étapes	Objectifs spécifiques
10 minutes	1. Brise-glace sous forme de tour de table: Si j'avais un super-pouvoir, lequel ce serait ?	Établir un environnement ouvert qui favorise l'apprentissage
20 minutes	2. Discussions engageantes	Entamer une réflexion sur les différentes aisances des jeunes concernant la participation citoyenne
15 minutes	3. Théâtre image: participer à sa communauté	Questionner les différentes façons de participer à sa communauté
5 minutes	4. Fin de l'activité	Créer une réflexion sur l'activité de la journée

1. PRÉSENTATIONS ET BRISE-GLACE

10 minutes



Se présenter et participer au brise-glace permettra de créer une dynamique de confiance entre vous et les participant.e.s.

Ce qui peut être mentionné aux élèves d'entrée de jeu :

- L'activité va durer 50 minutes.
- Il n'y a pas de mauvaises réponses et il est important de mentionner que même en tant qu'adulte, il n'est pas toujours possible de tout savoir.

BRISE-GLACE

Le brise-glace sert à donner la parole aux jeunes. Il suffit de poser la question et de faire répondre les jeunes un.e à la suite de l'autre.

SI J'AVAIS UN SUPER-POUVOIR, LEQUEL CE SERAIT ?

2. DISCUSSIONS ENGAGEANTES

20 minutes

Avant de parler d'outils ou des différentes façons de participer à sa communauté, il est nécessaire de poser les bases en groupe. Ainsi, il sera possible de créer une définition unique et commune de la participation citoyenne.

Il est possible de faire cette activité en **grand groupe** en posant les questions et en laissant les jeunes y répondre en levant la main. Vous pouvez aussi remettre une feuille de questions aux jeunes et leur donner 10 minutes pour y répondre **en équipe de 2 ou 3**. Lorsque les feuilles sont toutes remises, prenez le temps de lire toutes les questions à voix haute. Ensuite, prenez 5 minutes à la fin des réflexions en équipe pour revenir rapidement sur les questions en grand groupe (la période accordée pourrait aussi être plus longue selon la quantité d'équipes et le temps dont vous disposez).



Lors des discussions avec les jeunes, il peut être intéressant d'utiliser des balles de parole. Le ou la jeune prend la balle lorsqu'il ou elle veut parler et la redonne lorsqu'il ou elle a fini !

QUESTIONS

- Qu'est-ce que la participation citoyenne pour toi ?
- Connais-tu une personne qui participe à sa communauté autour de toi ? (une personne dans ta famille, dans tes ami.es) ?
- Donne 3 exemples de participation citoyenne (comme du bénévolat!).
- Est-ce que tu fais de la participation citoyenne, si oui, comment ?
- Quand tu as quelque chose à dire pour changer des choses dans ton école, te sens-tu écouté ? (oui, non, parfois).
- Mis à part de l'école, est-ce qu'il y a quelque chose que tu aimerais changer autour de toi ? (dans ton pays, dans ta ville, dans ta maison ?)

3. THÉÂTRE IMAGE: S'IMPLIQUER

15 minutes

Le Théâtre image est un jeu ludique utilisé pour faire comprendre les différentes visions possibles pour un même mot ou un même concept. On veut faire ressortir la pluralité de visions associées à des mots ou à des concepts que tout le monde connaît.



Par exemple, si on demande à deux jeunes de représenter « l'école », le premier jeune pourrait faire des mouvements d'écriture sur une feuille de papier, alors qu'une autre personne pourrait faire semblant d'être un.e professeur.e.

DÉROULEMENT DU JEU THÉÂTRE IMAGE:

- Expliquer le jeu et mentionner que tous les mimes seront reliés à la participation citoyenne.
- Demander à deux jeunes de venir en avant et de se mettre dos à la classe.
- Dire à voix haute l'un des concepts à mimer. Dès que vous aurez dit le concept à mimer, les 2 jeunes à l'avant de la classe doivent se retourner immédiatement pour représenter leur perception du concept nommé.
- Pendant que les 2 jeunes miment, demander aux autres participant.e.s d'essayer d'analyser ce que les deux jeunes ont essayé de mimer pour représenter le mot mentionné (sans que ce dernier ou cette dernière ne révèle son concept).
- Laisser les deux jeunes expliquer leur mime.
- Expliquer les différences de visions entre les différents essais.
- Refaire l'exercice 2 à 3 fois.

CONCEPTS À MIMER

en choisir environ 4 en fonction de la classe

- Faire du bénévolat dans un centre de personnes âgées
- Faire une action directe dans la rue (ex.: grève ou manifestation)
- Faire signer une pétition
- Protéger les animaux
- Levée de fonds ou Guignolée
- Faire partie du comité étudiant
- Ramasser des déchets
- Aller voter



Si le jeu est trop difficile, il est possible de demander aux jeunes (avec l'accord de la personne enseignante) de dessiner les concepts au tableau.



Si les jeunes ne sont pas intéressé.e.s à faire l'activité proposée, faites une démonstration.

4. FIN DE L'ACTIVITÉ

5 minutes

Il est important de revenir sur les acquis.

Qu'est-ce que la participation citoyenne ?

Qu'est-ce que les jeunes ont appris durant les activités ?

Qu'est-ce qu'ils et elles ont aimé, moins aimé ?

Mentionner qu'il y aura une deuxième activité bientôt.

ACTIVITÉ 2

ET MOI LÀ-DEDANS ?

Maintenant que les jeunes ont défini les termes importants, il est temps de les inviter à se questionner sur leur propre implication citoyenne !

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Déroulement de l'activité
- Avoir lu la présentation de l'activité *Comment je peux être un.e leader ?*
- Imprimer les visuels de l'activité
- 3 grands cartons (vert, jaune, rouge)
- Des crayons (varie selon la quantité d'équipes)
- Des post-its (varie selon la quantité d'équipes)

OBJECTIFS

- Positionner les jeunes au sein des différents moyens de participation citoyenne.
- Reconnaître l'importance de tous les styles de leadership.
- Entamer une réflexion sur les barrières à la participation citoyenne.

PLAN DE DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ 2

Et moi là-dedans ?

Durée	Étapes	Objectifs spécifiques
15 minutes	1. Présentation et Brise-glace: Pour ou contre ?	Établir un environnement ouvert qui favorise l'apprentissage.
15 minutes	2. Comment je peux être un.e leader ?	Encourager les jeunes à reconnaître leurs différences et à les chérir.
15 minutes	3. Mur de la motivation	Entamer une réflexion sur les différentes barrières à la participation citoyenne.
5 minutes	4. Fin de l'activité	Créer une réflexion sur l'activité de la journée

1. PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ ET BRISE-GLACE

15 minutes



Participer au brise-glace créera une dynamique de confiance entre vous et les jeunes participant.e.s.

Ce qui est recommandé de mentionner à la classe d'entrée de jeu concernant cette activité :

- L'activité va durer 50 minutes.
- Il n'y a pas de mauvaises réponses et il est important de mentionner que même en tant qu'intervenant.e, il n'est pas toujours possible de tout savoir.
- Cette fois-ci, on parle de l'implication des jeunes au sein de la participation citoyenne, c'est le moment de réfléchir au rôle que l'on joue lorsqu'on est en groupe (comment on se positionne?).

BRISE-GLACE

Le brise-glace sert à donner la parole aux jeunes. Ce court moment permet également de développer une relation avec les participant.e.s. Pour cette activité, il est important de considérer prendre un peu plus de temps pour le brise-glace.

Cette fois-ci, on demande aux jeunes de se lever et on leur explique que lorsqu'ils et elles sont **contre** une affirmation ils et elles doivent sauter sur soi-même, dos à l'intervenant.e. Lorsqu'ils et elles sont **pour** l'affirmation, ils et elles doivent sauter sur place pour se placer face à l'intervenant.e. Après avoir sauté, tous et toutes en même temps, et si on a le temps, il est possible de demander aux jeunes d'expliquer leur point de vue sur certaines affirmations (ex: les devoirs, la politique, faire des marches pour l'environnement).

Demander les points de vue :

Pour ou contre ?

- | | |
|---|---|
| - Bannir les devoirs | - Rendre obligatoire le port d'un uniforme |
| - Offrir des bacs de jardinage à toute la population | - Interdire la fermeture des écoles lors de tempêtes de neige |
| - Manifester pour montrer notre désaccord à un changement de règlement ou un code de conduite (ex.: code vestimentaire à l'école) | - Ouvrir plus de maisons des jeunes |
| | - Raccourcir le temps de la récréation |



Il est possible de faire les activités ailleurs que dans la classe (comme à l'extérieur ou dans un gymnase) mais dans un souci d'efficacité, elles ont été pensées pour être faites en classe.

2. COMMENT JE PEUX ÊTRE UN.E LEADER

20 minutes

Tous les jeunes sont des leaders, MAIS leur leadership n'est pas toujours visible de la même façon. Nous sommes tous et toutes uniques et c'est notre unicité qui fait qu'ensemble, nous pouvons avancer et couvrir tous les angles morts! Il ne faut jamais sous-estimer la présence de tous et toutes dans un groupe.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Présenter une équipe de travail d'un conseil d'administration fictif (plus bas) en présentant leurs rôles et leurs descriptions personnelles (pas leurs caractéristiques!).
2. Demander aux jeunes de nommer les caractéristiques de chaque rôle.
3. Demander aux jeunes dans quel rôle ils et elles se reconnaissent davantage.
4. Demander à trois jeunes qui se reconnaissent comme l'un de ces personnages de venir prendre un rôle à l'avant et poser les questions suivantes:
 - a. Si on enlève le.la présidente, qu'est-ce qui va se passer? [Faire baisser le ou la jeune qui se reconnaît comme président.e.]
 - b. Si on enlève le ou la secrétaire générale, qu'est-ce qui va se passer? [Faire baisser le ou la jeune qui se reconnaît comme secrétaire générale.]
 - c. Si on enlève le.la chargée de la recherche, qu'est-ce qui va se passer? [Faire baisser le ou la jeune qui se reconnaît comme responsable de la recherche.]
5. Quel(s) constat(s) peut-on faire de cette équipe de travail?



Les différents rôles d'un conseil d'administration

Rôles	Président et présidente Malik Rose-Aimée	Secrétaires générales Tristan Emma	Responsables de la recherche Juliette Lucas
Descriptions	Malik et Rose-Aimée prennent la parole devant les gens et passent souvent devant les caméras. Elle et il doivent rencontrer plein de gens et aller dans des événements politiques. Elle et il sont souvent perçus.e.s comme l'image de l'organisation.	Tristan et Emma s'occupent des finances de l'organisme. Il et elle doivent souvent rappeler à leurs collègues ce qu'elles et ils peuvent ou ne peuvent pas faire. Tristan et Emma prennent les notes des rencontres et sont souvent seuls.e.s durant la journée de travail.	Juliette et Lucas doivent faire des recherches sur plein de sujets. C'est elle et lui qui s'occupent de donner les lignes directrices de l'organisme. Elle et il assistent à quelques rencontres avec des partenaires qui travaillent sur les mêmes projets.
Caractéristiques possibles	<ul style="list-style-type: none"> • Sociable • Parle avec un langage soutenu • Doit être à l'aise d'être au centre de l'attention 	<ul style="list-style-type: none"> • Aime être seul.e • Aime travailler avec les chiffres • Très rigoureux.se • N'a pas peur de rappeler les gens à l'ordre 	<ul style="list-style-type: none"> • Rigoureux.se • Très polyvalent.e • À l'aise avec les autres • Efficace • Aime tout connaître • Curieux.se



Vous pouvez retrouver les visuels à imprimer au sein des annexes.

Il est important de terminer l'activité en mentionnant que tous les rôles sont importants dans une équipe et que tout le monde peut être un.e leader à SA façon.

C'est la somme de la collaboration entre chacun et chacune qui fait l'équipe.

3. MUR DE LA MOTIVATION

15 minutes

Le mur de la motivation est une activité de réflexion permettant aux jeunes participant.e.s de se poser les bonnes questions pour comprendre leur relation personnelle avec la participation citoyenne!



La communauté

Une communauté comprend tous les individus qui ont un lien ensemble. Elle peut prendre plusieurs formes. Elle peut être très grande ou très petite. Par exemple, on peut penser à la société québécoise ou même à un groupe classe. En ce sens, chacun.e d'entre-nous fait partie de plusieurs communautés qui nous influencent et que nous pouvons influencer à notre tour.



Les valeurs

C'est une perception d'un idéal à atteindre qui influence les actions et les décisions qu'un groupe de personnes se donne en société. C'est ce qu'on trouve qui est le plus important à suivre. Les valeurs peuvent varier en fonction des personnes et des communautés auxquelles elles appartiennent.

Exemple* de valeurs : la justice, la liberté, l'égalité, la bienveillance, le pouvoir, le respect, etc.

**Vous pourriez répertorier les valeurs de l'école ou des organismes jeunesse de votre région pour mieux imaginer ce qu'est une valeur.*

Déroulement du mur de la motivation :

- Installer 3 cartons devant la classe et y écrire préalablement 3 différentes questions:
 - **VERT**: Quelles sont les valeurs ou les raisons qui me donnent envie de participer dans ma communauté ?
 - **JAUNE**: Qu'est-ce qui me motive ou qui me motiverait à participer dans ma communauté ?
 - **ROUGE**: Quels sont les éléments qui me donnent moins envie ou m'empêchent de participer dans ma communauté ?
- Expliquer les trois questions.
- Laisser 5 minutes aux jeunes individuellement pour écrire leurs réponses sur des post-its et venir les porter sur les cartons associés.
- Demander à un.e jeune de venir lire les questions et les réponses à voix haute devant la classe.
- Une fois toutes les questions et réponses entendues, posez la question suivante:
 - Comment motiver mes ami.es à participer à notre communauté avec moi ?
- S'il vous reste du temps, vous pouvez poser les questions suivantes:
 - Comment je peux participer à ma communauté en respectant mes valeurs ?
 - Comment pourrais-je participer à ma communauté malgré les barrières ?



Donner des références d'organismes dans lesquelles les jeunes peuvent s'impliquer et que l'organisme soit en mesure de les accueillir également.

ACTIVITÉ 3

ET SI JE RÊVAIS D'UN MONDE MEILLEUR ?

On a parlé de nos définitions, on s'est considéré soi-même au sein de l'implication, il faut désormais passer à la mise en pratique de nos actions d'implications citoyennes ! La première étape, et la plus importante pour nous, c'est l'étape du rêve !

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Déroulement de l'activité
- Grands cartons de couleur (compter 1 carton pour 4 jeunes)
- Crayons de couleur
- Étuis à crayons des élèves

Il est recommandé que les jeunes aient leur étui avec eux dès le début de l'activité. Cela vous évitera de perdre de précieuses minutes entre les étapes.

- (Facultatif) Tout autre élément pouvant aider la créativité pour l'étape 2 comme des revues, des images colorées et stimulantes ou des vidéos sur l'innovation sociale.

OBJECTIFS

- Entamer une réflexion sur les différents outils pour s'impliquer et se mobiliser.
- Créer un espace pour l'étape du rêve afin d'encourager les élèves à créer des projets porteurs dans leur milieu.

PLAN DE DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ 3

Et si je rêvais d'un monde meilleur ?

Durée	Étapes	Objectifs spécifiques
10 minutes	1. Présentation et Brise-glace: Quelle couleur te représente aujourd'hui ?	Établir un environnement ouvert qui favorise l'apprentissage.
20 minutes	2. Mon école de rêve	Créer un espace pour l'étape du rêve.
15 minutes	3. Comment se faire écouter ?	Entamer une réflexion sur les différents outils pour faire de la participation citoyenne.
5 minutes	4. Fin de l'activité	Initier une réflexion sur l'activité de la journée.

1. PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ ET BRISE-GLACE

10 minutes



Participer au brise-glace créera une dynamique de confiance entre vous et les participant.e.s.

Ce qui est recommandé de mentionner à la classe d'entrée de jeu :

- L'activité va durer 50 minutes.
- Il n'y a pas de mauvaises réponses et il est important de mentionner que même en tant qu'adulte, il n'est pas toujours possible de tout savoir.
- Cette fois-ci, on parle de l'étape du rêve, une étape qui est souvent mise de côté, mais qui est importante dans la création de tous projets.

BRISE-GLACE

Le brise-glace sert à donner la parole aux jeunes dès le début de l'activité. Il suffit de poser la question et de faire répondre les jeunes un.e après l'autre.

Vous pouvez aussi leur faire choisir des autocollants et expliquer leur choix.

QUELLE COULEUR TE REPRÉSENTE AUJOURD'HUI ?

PAR EXEMPLE : MOI, C'EST LE JAUNE PARCE QUE JE ME SENS ENJOUÉE ET HEUREUSE.

2. MON ÉCOLE DE RÊVE

20 minutes

L'étape du rêve est importante parce que c'est le moment où les jeunes peuvent mentionner tous leurs rêves de changements, même les plus fous. Sans cette étape, il est difficile de comprendre les raisons pour lesquelles les jeunes veulent réellement s'impliquer. Pour ce faire, il est nécessaire de créer un espace sans limites viables à la création de rêve. Nous vous proposons de le faire avec l'école, mais en fonction des discussions précédentes avec les jeunes, vous pourriez choisir le skatepark, le parc ou la Maison des Jeunes, par exemple.



Bien que les activités ne traitent pas spécifiquement de sujets difficiles à aborder, certaines questions peuvent tout de même être des déclencheurs pour certains jeunes. Il est donc important que vous soyez préparé.e.s à réagir.

DÉROULEMENT DE L'ÉCOLE DE RÊVE

Les jeunes doivent créer leur école de rêve. Qu'est-ce qu'ils et elles changeraient ou amélioreraient dans leur école en prenant pour acquis qu'ils et elles ont tout l'argent du monde pour effectuer ces changements. Il n'y a pas de limites aux changements qu'ils et elles peuvent effectuer! (15 minutes).



Si les jeunes manquent d'inspiration, vous pouvez donner des exemples de dimensions de l'école qui pourraient être changées ou améliorées (ex : la cafétéria, la longueur des pauses, le type d'enseignement, le code vestimentaire, la cours d'école, la matière enseignée, la couleur des murs, la présence de machine à barbe à papa dans la cour d'école, etc.).

3. COMMENT SE FAIRE ÉCOUTER ?

15 minutes

Maintenant qu'on a rêvé, il est temps de voir quels moyens nous pouvons prendre pour convaincre les autres de l'importance de notre projet. Quels sont les outils pour se faire entendre et pour participer à notre communauté? Comment faire pour être en mesure de convaincre les autres que notre projet est viable et intéressant ?

DÉROULEMENT DU JEU DU BALLON

(Suite de l'activité Mon école de rêve)

1. Garder les jeunes regroupés dans les mêmes équipes que pour l'activité *Mon école de rêve*.
2. Donner un objet qui servira à donner la parole (un crayon, un cahier ou une balle par exemple) à un premier groupe. Seul le groupe ayant l'objet de la parole a le droit de s'exprimer. L'objectif de chaque groupe sera de convaincre les autres personnes en dehors de son groupe de rejoindre le sien.
3. Chaque groupe aura 2 minutes pour présenter leur école de rêve aux autres groupes.
4. Une fois que l'ensemble des groupes ont présenté leur école de rêve, accorder leur 5 minutes supplémentaires de préparation pour leur permettre de présenter leur école de rêve, mais cette fois-ci, sous la forme d'arguments du pourquoi les autres devraient voter pour la leur.
5. Une fois que tous les groupes ont présenté leurs arguments, demander aux jeunes de fermer les yeux et de voter à mains levées pour leur école de rêve préférée.
6. Demander, en tour de table, qu'est-ce qui a convaincu les jeunes de voter pour l'école choisie.



Il est important de noter que souvent, la première présentation des jeunes sera très factuelle; Ils et elles parlent donc des choses innovantes de leur école, du matériel et de ce qui manque dans leur école actuelle. Durant la présentation des arguments, les jeunes essayent plutôt de se concentrer sur les valeurs que leur école de rêve souhaite combler. Par exemple, un de leur argument pourrait être que leur école de rêve sera inclusive et écologique. Si cette situation arrive durant votre animation, n'hésitez pas à le relever. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez demander comment leur école de rêve est bénéfique aux autres élèves ou pour l'environnement ?

4. FIN DE L'ACTIVITÉ

5 minutes

En fin d'atelier, il est important de revenir sur les acquis.

Est-ce qu'ils et elles se sentent comme des leaders?

Qu'est-ce que les jeunes ont appris durant les activités ?

Qu'est-ce qu'ils et elles ont aimé, moins aimé?

Mentionner qu'il y aura une quatrième et dernière activité de cette série.

ACTIVITÉ 4

ET SI ON SE METTAIT EN ACTION ?

Nous sommes déjà à la fin du parcours. Avant de terminer ces ateliers, il est important de consolider tous les acquis et de permettre aux élèves de s'amuser à travers l'implication. Il est important de donner le plus d'information possible sur les actions qu'ils et elles peuvent poser dès maintenant en fonction de leur municipalité.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Déroulement de l'activité
- Facultatif: Petits cartons de couleur (1 par élève)
- Grands cartons (1 carton par équipe de 3-4 jeunes)
- Crayons de couleurs (varie selon la quantité d'équipes)
- (Facultatif) Tout autre élément pouvant aider la créativité pour l'activité 2 tel que des images ou des journaux

Il serait préférable de faire le carton à l'avance. Un demi carton est suffisant par équipe. Voir l'annexe de l'activité 4 comme modèle.

OBJECTIFS

- Consolider les différentes notions apprises lors des 3 premières activités.
- Entamer une réflexion sur les différents outils pour s'impliquer et se mobiliser.

PLAN DE DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ 4

Et si on se mettait à l'action ?

Durée	Étapes	Objectifs spécifiques
10 minutes	1. Présentation et Brise-glace: Qu'est-ce que j'apporterais à une manifestation ?	Établir un environnement ouvert qui favorise l'apprentissage.
35 minutes	2. Activité de mobilisation	Consolider les différentes notions apprises lors des 3 premières activités.
5 minutes	3. Fin de l'activité	Créer une réflexion sur l'activité.

1. PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ ET BRISE-GLACE

10 minutes



Participer au brise-glace créera une dynamique de confiance entre vous et les participant.e.s.

Ce qu'il est recommandé de mentionner à la classe d'entrée de jeu :

- L'activité va durer 50 minutes.
- Il n'y a pas de mauvaises réponses et il est important de mentionner que même en tant qu'adulte, il n'est pas toujours possible de tout savoir.
- Nous en sommes à la dernière activité et c'est le moment de voir si les jeunes ont bien compris le concept de participation citoyenne et quel est leur rôle dans leur(s) communauté(s).

BRISE-GLACE

Pour notre brise-glace final, on joue à l'activité de la manifestation.

1. Séparer la classe en trois groupes et demander aux jeunes, en 2 minutes, de faire une liste de toutes les choses qu'ils et elles devraient apporter lors d'une manifestation.
2. À partir de cette liste, demander qu'ils et elles en choisissent seulement 5 en 5 minutes. Les jeunes doivent être unanimes sur les choses qu'ils et elles apportent.
3. Vous pouvez ensuite leur demander de présenter leurs décisions au reste de la classe.



Pour choisir les équipes, il est possible de donner des petits cartons de couleurs aux jeunes en début de brise-glace. Leur couleur déterminera l'équipe avec laquelle ils et elles seront. N'hésitez pas à demander aux professeur.e.s titulaires (le cas échéant) si certains jeunes doivent ou ne doivent pas être ensemble avant de donner les cartons de couleurs.

2. ACTIVITÉ DE MOBILISATION

35 minutes

Quoi de mieux pour consolider les apprentissages des dernières activités que de permettre aux jeunes de nous les montrer visuellement. Cette activité sert donc à reprendre un peu de chaque activité déjà faite et de voir le niveau d'aisance des jeunes. Il n'y a pas de notation ni même de rétrospection sur cette activité. On veut aussi que les jeunes s'amuse et comprennent que prendre part à leur communauté c'est aussi une partie de plaisir!



Il est conseillé de continuer avec les mêmes équipes qu'au brise-glace.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ DE MOBILISATION:

1. Les groupes auront 15 minutes pour préparer la présentation d'un enjeu et d'une proposition de solution.

Pour la préparation de leur enjeu et ses solutions :

- a. Les jeunes doivent choisir qui aura quel poste dans l'équipe parmi les rôles présentés lors de l'atelier 2 afin d'élaborer leur solution (il peut y avoir plus d'un.e jeune à un même poste).
 - i. Président.e: S'assure que tout le monde a bien fait ses tâches et répond aux questions si nécessaire.
 - ii. Secrétaire générale: S'assure que le projet correspond bien à l'enjeu qui avait été choisi au départ. Il ou elle détermine la durée du projet et de ses étapes ainsi que du budget accordé.
 - iii. Responsable à la recherche: organise les idées et réfléchit aux conséquences de faire ou de ne pas faire le projet ainsi que ses répercussions (sociales et ou environnementales)
 - b. Demander aux jeunes de choisir en équipe un enjeu de leur choix (ça peut être l'environnement, les parcs de leur municipalité, quelque chose qui manque à l'école, l'intimidation, etc.).
 - c. Les jeunes doivent trouver une ou deux solutions pour répondre à l'enjeu de leur choix.
 - d. Les jeunes doivent préparer une liste des choses à faire pour réussir à mettre de l'avant leurs solutions, et ce, selon le rôle qui leur a été attribué. En d'autres termes, chaque jeune doit faire des propositions qui correspondent aux différents rôles qu'ils ou elles ont choisis.
2. Pour la présentation des enjeux, diviser les 15 minutes allouées par le nombre d'équipes et donner 75% de temps de parole et 25% de temps pour les questions. Par exemple, s'il y a 3 groupes, chaque groupe aurait 4 minutes de présentation maximum et 1 minute pour répondre aux questions de la classe.

3. Durant la présentation de chaque groupe, demander :
 - a. Aux président.e.s (1 ou plusieurs) de présenter l'enjeu, les solutions et les plans d'actions. [3 minutes]
 - b. Aux secrétaires générales (1 ou plusieurs) de mentionner le budget ainsi que le temps alloué pour le projet et ses étapes. [1 minute]
 - c. Aux responsables à la recherche (1 ou plusieurs) de mentionner quelles recherches ils ou elles devraient faire pour mettre de l'avant leur plan d'action en fonction des possibles conséquences du projet. [1 minute]
4. Finissez l'activité en posant la question suivante : qu'est-ce qui a été le plus difficile à faire lors de l'élaboration en équipe de l'enjeu et des solutions ?



Il est conseillé de choisir les rôles que les jeunes auront avant de travailler sur les enjeux, les solutions et les actions. Ne pas hésiter à prendre une pause entre l'attribution des rôles et le début des réflexions pour bien expliquer chaque étape.



Il est important d'aider les jeunes durant l'activité. Les jeunes pourraient avoir des questions sur les enjeux, les solutions et les actions.

3. FIN DE L'ACTIVITÉ

5 minutes

En fin d'activité, il est important de revenir sur les acquis.

Est-ce qu'ils et elles se sentent mieux adaptés.es à faire des projets de participation citoyenne ?

Quelle activité les a davantage intéressé.e.s ?

Avec quoi, ils et elles ressortent de ce parcours d'engagement ?

C'était la dernière activité du parcours d'engagement!

Pour aller plus loin...

Maintenant que vous avez abordé la question de l'engagement citoyen avec le groupe, l'univers des possibles s'offre à vous pour mettre en place d'autres activités ou projets inspirants!

En fonction de la classe et de la motivation des élèves, il est possible de laisser le groupe créer une cinquième « activité ». Vous pourriez les encourager à prendre leur place dans la communauté soit en mettant en place un projet structurant à même l'école ou dans la société.

ANNEXES

ACTIVITÉ 1

DISCUSSIONS ENGAGEANTES

QU'EST-CE QUE LA PARTICIPATION CITOYENNE POUR TOI ?

CONNAIS-TU UNE PERSONNE QUI PARTICIPE À SA COMMUNAUTÉ ?

- OUI, MA MÈRE, MON PÈRE, MA SŒUR OU MON FRÈRE
- OUI, UN.E AMI.E
- NON

**EST-CE QUE TU FAIS DE LA PARTICIPATION CITOYENNE,
SI OUI, COMMENT ?**

**DONNE 3 EXEMPLES DE PARTICIPATION CITOYENNE
(COMME DU BÉNÉVOLAT).**

1.

2.

3.

**QUAND TU AS QUELQUE CHOSE À DIRE POUR CHANGER DES
CHOSSES DANS TON ÉCOLE, TE SENS-TU ÉCOUTÉ ?**

OUI

PARFOIS

NON

**MIS À PART À L'ÉCOLE EST-CE QU'IL Y A QUELQUE CHOSE
QUE TU AIMERAIS CHANGER AUTOUR DE TOI ?
(DANS TON PAYS, DANS TA VILLE, DANS TA MAISON ?)**

ACTIVITÉ 2

COMMENT JE PEUX ÊTRE UN.E LEADER

ROSE-AIMÉE ET MALIK PRÉSIDENTE



Malik et Rose-Aimée prennent la parole devant les gens et passent souvent devant les caméras pour présenter l'organisme. Elle et il doivent rencontrer plusieurs personnes et aller dans des événements politiques. Elle et il sont souvent perçue.s comme l'image de l'organisme.

TRISTAN ET EMMA SECRÉTAIRES GÉNÉRALES



Tristan et Emma s'occupent du côté administratif de l'organisme. En plus de s'occuper des finances de l'organisme, il et elle doivent rappeler à leurs collègues ce qu'elles et ils peuvent ou pas faire. Tristan et Emma prennent les notes des rencontres et sont souvent seul.e.s durant la journée de travail.

JULIETTE ET LUCAS CHARGÉ.E.S À LA RECHERCHE



Juliette et Lucas s'occupent de donner les lignes directrices de l'organisme et veillent à conseiller au mieux en fonction de leurs recherches. Elle et il assistent à quelques rencontres avec des partenaires qui travaillent sur les mêmes projets.

ACTIVITÉ 4

PRÉSIDENT.E

**SÉCRÉTAIRE
GÉNÉRALE**

**CHARGÉ.E À LA
RECHERCHE**

ACTIVITÉ 4

PRÉSIDENT.E

**SÉCRÉTAIRE
GÉNÉRALE**

**CHARGÉ.E À LA
RECHERCHE**

ACTIVITÉ 4

ENJEU		
SOLUTION 1		SOLUTION 2
PRÉSIDENT.E	SECRÉTAIRE GÉNÉRALE	CHARGÉ.E À LA RECHERCHE

ACTIVITÉ 4

ENJEU		
SOLUTION 1		SOLUTION 2
PRÉSIDENT.E	SECRÉTAIRE GÉNÉRALE	CHARGÉ.E À LA RECHERCHE

ÉVALUATION DES ACTIVITÉS

RETOUR SUR LES 4 ACTIVITÉS

1) Avant les 4 ateliers, savais-tu ce qu'était l'implication citoyenne ?

Je ne savais pas que ça existait

1 2 3 4 5

L'implication citoyenne j'en mange

2) As-tu aimé...

	Non	Un peu	Oui	Beaucoup	N/A
Activité 1 - La participation citoyenne, ça mange quoi en hiver ?					
Activité 2 - Quel rôle je peux jouer ?					
Activité 3 - Et si je rêvais d'un monde meilleur ?					
Activité 4 - Et si on se mettait en action ?					

3) Maintenant que tu as participé aux ateliers, te sens-tu outillé.e pour t'impliquer dans ta communauté ?

Pas du tout Un peu Oui, vraiment!

4) Nomme 3 choses que tu as apprises au fil des formations:

-
-
-

5) Qu'est-ce que tu as préféré des 4 ateliers ? (contenu, activités, brise-glace, animation, etc.)

6) Qu'est-ce que tu as moins aimé durant les 4 ateliers ? (contenu, activité, brise-glace, animation, etc.)

7) Penses-tu t'impliquer dans ta communauté ? Pourquoi ?

8) As-tu d'autres commentaires ?

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

FAVORISER LA PARTICIPATION CITOYENNE DES JEUNES

- Alliance québécoise du loisir public, [La participation citoyenne](#)
- Inclusion jeunesse, [Pistes de réflexion et d'action pour des milieux jeunesse accessibles et inclusifs](#)
- Jeunesse Acadienne et Francophone de l'Île-du-Prince-Édouard, [« Par et pour les jeunes » une explication](#)
- Jeunes en action, [Guide à l'action](#)
- Vice versa, [Guides d'implication citoyenne](#)

PORTER UN PROJET

- [Matrice des projets engagés](#), Chaire de leadership en enseignement sur l'engagement social

S'INSPIRER

- Radio-Canada MAJ, [L'actualité pour les jeunes](#)
- UNPOINTCINQ, [Portraits inspirants, solutions ingénieuses, conseils pratiques : Trouvez tout ce qu'il faut pour agir au Québec sur les changements climatiques](#)
- YWCA Québec, [Guide des droits pour les filles les jeunes au genre créatif](#)



GRUPE ACTION JEUNESSE
DE CHARLEVOIX

