

# **SOYEZ PLUS ACCUEILLANTS POUR LES JEUNES ! COMMENT RENDRE LES VILLES PLUS ACCUEILLANTES POUR LES JEUNES AFIN D'ASSURER LA DURABILITÉ SOCIALE ?**

## Contexte

Cet atelier vise à donner aux jeunes de 14 ans les moyens de participer activement aux processus de prise de décision et de s'approprier leurs communautés.

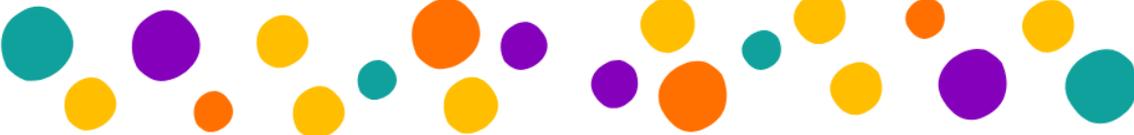
L'atelier aborde le défi de la migration des jeunes en encourageant un sentiment d'appartenance et en offrant des possibilités d'engagement local. Grâce à des activités conçues pour aider les participants à comprendre leur ville d'origine, à identifier les besoins des jeunes et à imaginer des villes accueillantes pour les jeunes, nous visons à développer la pensée critique et les compétences en matière de planification stratégique.

Les participants, qui se connaissent déjà et sont désireux d'agir au niveau local, exploreront les moyens d'impliquer leurs pairs dans la prise de décision au sein de la ville et de promouvoir la durabilité sociale. Aucune compétence particulière n'est requise, il suffit d'avoir l'esprit ouvert et d'être enthousiaste pour l'engagement et l'implication de la communauté.

Bien qu'adaptés au contexte européen, les principes de responsabilisation des jeunes et d'action locale énoncés dans cet atelier sont universellement applicables et adaptables à divers contextes culturels.

## Objectifs





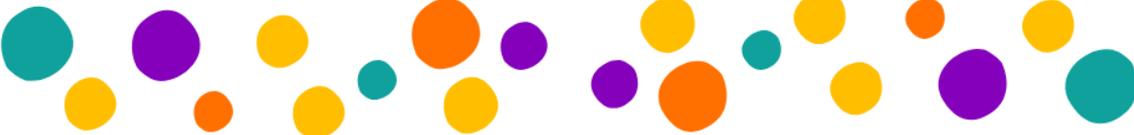
L'atelier vise à promouvoir la citoyenneté active et la participation des jeunes en les impliquant dans une réflexion sur les qualités, les problèmes et les domaines d'amélioration de leur quartier. La première partie du programme vise à créer un espace sûr pour les participants, où ils se sentent à l'aise pour partager leurs pensées et s'écouter les uns les autres.

Objectifs :

- ✦ Communiquer et partager des expériences personnelles, des émotions, des pensées et des raisonnements ;
- ✦ Utiliser l'observation comme outil cognitif de la réalité et comme base de la pensée critique ;
- ✦ Stimuler les jeunes à observer (et pas seulement à regarder) ce qui les entoure ;
- ✦ Comprendre l'importance de se faire sa propre opinion sur des sujets d'intérêt commun ;
- ✦ Comprendre l'importance de contribuer au bien-être de sa communauté en exprimant son opinion sur ce qui pourrait être amélioré ;
- ✦ Donner aux jeunes les moyens de savoir où ils peuvent commencer leur citoyenneté active pour rendre leur ville plus accueillante pour les jeunes et plus durable et s'engager activement dans les processus de prise de décision au sein de leurs communautés ;
- ✦ Améliorer les techniques de discours, de la structure de la présentation aux compétences orales ;
- ✦ À travers des discussions et des activités, les participants apprendront à identifier leurs besoins et les principaux problèmes locaux sur lesquels ils souhaitent réfléchir ;
- ✦ Les participants seront plus conscients de leur patrimoine social, culturel et historique ;
- ✦ Les participants travailleront à l'élaboration d'une vision de l'avenir plus inclusive, tolérante et égalitaire, en s'attaquant aux obstacles qui entravent la réalisation de visions sociétales idéales ;

Les objectifs d'apprentissage des scénarios de l'atelier s'alignent sur les objectifs du projet EUtopia et sur les valeurs européennes en matière de citoyenneté active.





## Outils, ressources et équipements

Cet atelier peut principalement être organisé hors ligne, mais certains éléments, tels que le partage des ressources ou les activités de suivi, pourraient bénéficier de plateformes ou d'outils de communication en ligne.

Matériel :

- ✦ Papier
- ✦ Marqueurs, crayons
- ✦ Tableau à feuilles ou tableau blanc
- ✦ Chaises
- ✦ La fiche de travail « [Jeu d'observation dans le quartier](#) » vous est fournie pour que vous puissiez la suivre. Elle peut donc être utilisée en ligne ou imprimée. (Il est également possible de modifier la feuille de travail en y ajoutant des aspects pertinents).

Lieu

Un espace suffisamment grand pour accueillir les participants pour des discussions de groupe et des activités (à l'intérieur ou à l'extérieur).

## Description des activités de l'atelier

Ces scénarios d'atelier ont été conçus pour permettre aux animateurs de jeunesse locaux de faire les premiers pas dans l'engagement des jeunes dans des actions locales visant à rendre leur ville plus accueillante pour les jeunes. Les principaux objectifs sont de développer un sentiment d'appartenance, de reconnaître les problèmes locaux et d'identifier les besoins de la jeunesse locale.

Le temps suggéré pour les sessions :

- ✦ Partie I. Le lieu où nous vivons : 60 minutes
- ✦ Partie II. Jeu d'observation dans le quartier : 60 à 90 minutes
- ✦ Partie III. Villes accueillantes pour les jeunes : 90 à 120 minutes





Si vous disposez de plus de temps, nous vous suggérons de commencer à identifier les étapes et les actions nécessaires pour réfléchir aux besoins de la jeunesse locale. Pour les sessions suivantes, consultez l'atelier « Définissez votre projet d'impact ! », ou utilisez les activités [« remue-méninges écrit »](#), [« Laboratoire d'analyse contextuelle »](#), [« Plan d'action »](#) et [« Modèle d'action »](#) fournies par le projet EUtopia.

## Partie I. Le lieu où nous vivons

Commencez par présenter les objectifs de l'atelier et les animateurs.

### 1. Cercle d'introduction

Les participants se présentent brièvement, en indiquant leur nom et leur motivation à participer à cet atelier.

### 2. Qui est le chef d'orchestre ?

Dans cette activité, un participant quitte la salle, tandis que les autres choisissent un chef d'orchestre qui dirigera des mouvements que tout le monde suivra simultanément. La personne qui a quitté la salle revient et essaie d'identifier le chef d'orchestre. Répétez le processus au moins trois fois, en impliquant différents volontaires pour deviner et diriger.

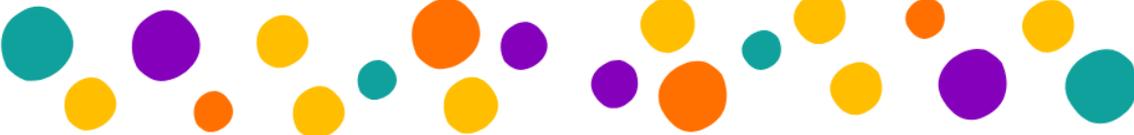
### 3. Un espace plus sûr

En suivant des rubriques prédéfinies (par exemple, encouragement, respect, éviter le jugement), les participants écrivent individuellement ce dont ils ont besoin pour se sentir en sécurité et à l'aise dans la coopération, en discutent en petits groupes, puis collent leurs propres idées sur le mur, partageant ainsi leurs besoins avec le grand groupe.

### 4. Cercles concentriques

Divisez les participants en deux groupes, formant des cercles concentriques se faisant face. Attribuez des thèmes simples basés sur les objectifs d'apprentissage de l'atelier. Dans ces variantes, nous suggérons des sujets tels que « Quel est votre endroit préféré en ville ? » ou « Qu'est-ce que





vous aimez dans la ville ? », dont les paires doivent discuter dans un délai de deux minutes. Faites tourner les cercles pour créer de nouvelles paires au moins cinq fois.

## Partie II. Jeu d'observation dans le quartier

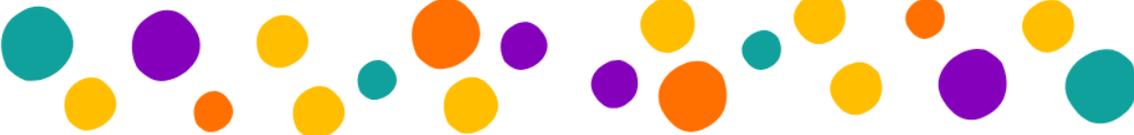
Tout d'abord, les jeunes participant à l'activité doivent être répartis en petits groupes. Une promenade dans le quartier est ensuite planifiée. La fiche de travail peut être remplie soit pendant la promenade elle-même, soit après. Il peut être utile que l'animateur effectue la promenade avant d'accompagner le groupe, afin qu'il sache sur quoi et où il convient de porter son attention. L'activité prendra au moins 1 heure à 1 heure et demi, en fonction des lieux que vous souhaitez visiter.

Une fois la fiche de travail complétée, il est toujours utile de comparer avec les autres personnes qui ont réfléchi de la même manière et qui sont peut-être arrivées à des conclusions différentes. L'échange d'opinions peut permettre l'élaboration d'un profil final, dans lequel, après la comparaison, le travail de l'individu ou du petit groupe est enrichi par la comparaison avec les autres. La phase finale peut être la rédaction d'un document à partager avec l'administration locale ou même d'une petite pétition à signer par les habitants.

Cet outil est très utile pour inciter les jeunes à observer (et pas seulement à regarder). En effet, une observation correcte conduit au développement d'une pensée critique sur les responsabilités, les problèmes, les opportunités et la nécessité d'interventions d'inclusion, d'amélioration, de sécurité, etc. Elle les aidera également à communiquer, à partager leurs expériences personnelles, leurs émotions, leurs pensées et leur raisonnement et à exprimer leur point de vue.

Si personne ne pose les questions, les choses ne changeront jamais. Chacun peut être responsable et promoteur de l'amélioration, à commencer par la communauté et le quartier dans lequel il vit. Nous voulons donc encourager les jeunes à comprendre que le bien-être d'une communauté est lié à de nombreux facteurs visibles et même cachés, qui peuvent ne pas être les mêmes pour tout le monde. Il est important d'encourager les jeunes à observer et à aller au-delà de la surface des choses. Rappelez-vous qu'agir pour le bien-être général de la communauté signifie également prendre en compte les besoins des minorités ou des personnes ayant des besoins particuliers.





Conseils pour les animateurs jeunesse

Il peut être intéressant de faire évoluer ce travail vers une demande à l'administration d'intervenir sur certains aspects à améliorer dans le quartier, ou vers une campagne de sensibilisation des habitants du quartier, qui pourraient tous contribuer ensemble à améliorer les choses.

### Partie III. Villes accueillantes pour les jeunes

#### 1. C'est ma place

Demandez aux participants de former un cercle avec leurs chaises et de les joindre aux vôtres. Ensuite, laissez votre chaise dans le cercle et placez-vous au milieu. Vous serez la première personne à chercher une place pour vous asseoir. Les règles sont les suivantes : les participants assis à gauche de la chaise vide disent « C'est ma chaise » et s'assoient dessus. La personne suivante à gauche de la nouvelle chaise vide fait de même. La troisième personne à gauche de la nouvelle chaise vide dit : « C'est la chaise de XY », et appelle donc quelqu'un à s'y asseoir. La chaise vide se trouve maintenant à un autre endroit du cercle. Le but de la personne au milieu est de s'asseoir avant que la chaise n'appartienne à quelqu'un d'autre (une personne est assise ou quelqu'un a déjà été appelé à s'asseoir). Répétez les étapes jusqu'à ce que vous sentiez que les jeunes sont dynamisés (5 à 10 minutes maximum).

#### 2. La carte de votre ville

##### Étape 1

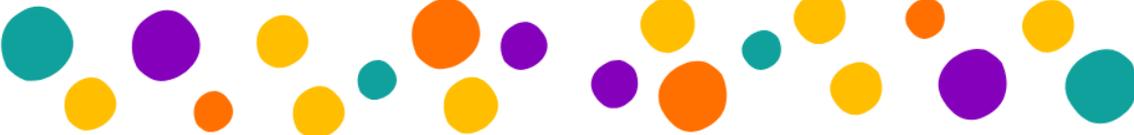
Demandez aux participants de dessiner individuellement une carte de leur ville sans instructions spécifiques. Cette activité a pour but de comprendre la signification de leur ville natale à travers leur regard et de favoriser un sentiment de communauté. Encouragez-les à inclure tout ce qu'ils pensent devoir figurer sur la carte.

##### Étape 2

Lorsqu'ils ont terminé leur carte, demandez-leur de la montrer aux autres et d'entamer une conversation basée sur les questions suivantes :

- ✦ Qu'y a-t-il sur votre carte ?





✦ Pourquoi ces lieux sont-ils importants pour vous ?

À ce stade, l'objectif principal est de connaître la réalité de chacun ; il n'est pas nécessaire d'approfondir, mais laissez-les réagir, poser des questions et donner des détails qu'ils jugent importants.

### Étape 3

Demandez-leur maintenant de créer une carte du groupe à propos de leur ville natale. Soulignez qu'elle doit être approuvée par l'ensemble de l'équipe, mais laissez-les s'en charger eux-mêmes. Ils peuvent décider de mettre tous les éléments individuels ou seulement ceux qui apparaissent sur toutes les cartes individuelles. Cela vous montrera ce qui est important pour eux en tant que groupe et quelle est leur dynamique de groupe.

### Étape 4

Demandez aux participants de présenter leur carte finale en répondant aux questions suivantes :

- ✦ Quelle a été votre stratégie pour créer votre carte ? Pourquoi ?
- ✦ Qu'y a-t-il sur la carte de votre groupe ?
- ✦ Pourquoi ces lieux sont-ils importants pour vous en tant qu'équipe ?
- ✦ Avez-vous appris quelque chose de nouveau sur votre ville natale grâce à l'autre ? Si oui, quoi ?

Durée suggérée :

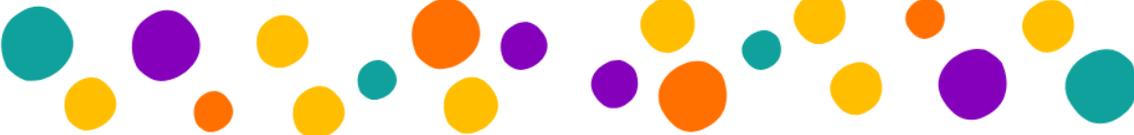
- ✦ 5 à 10 minutes pour l'introduction
- ✦ 15 à 20 minutes pour dessiner les cartes individuellement
- ✦ 30 à 40 minutes pour la création de la carte finale et la réflexion

### 3. « Think – Pair – Share »

Dans cette variante, suivez les étapes suivantes :

« Think » (Réfléchir)





Demandez aux participants de rédiger une réponse à la question suivante : Qu'est-ce qui fait qu'une ville est accueillante pour les jeunes ? Quels sont les principaux aspects ?

« Pair » (Se mettre en groupe)

Pour l'étape « Pair », les participants doivent trouver un partenaire et partager leurs réponses individuelles à la question.

« Share » (Partager)

Réunissez la classe et demandez aux paires de rendre compte de leurs conversations. Entre-temps, dressez une liste de leurs réflexions sur un tableau à feuilles ou un tableau blanc.

#### 4. Discussion de groupe

Vérifiez la liste que vous avez créée précédemment en vous basant sur les idées des participants. Discutez pour savoir s'il y a d'autres aspects à ajouter. Réfléchissez à une ville idéale (utopique) pour les jeunes. N'hésitez pas à suggérer des éléments ou à poser des questions de soutien pour compléter la liste. Le but est d'avoir une vue d'ensemble et d'atteindre l'objectif final/idéal.

#### 5. Travail en petits groupes

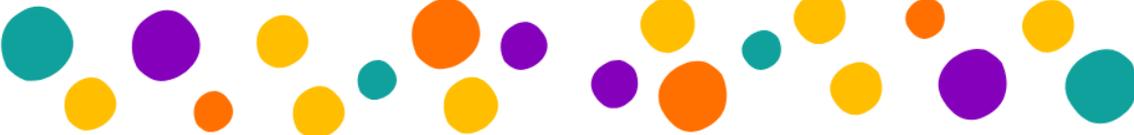
##### Étape 1

Répartissez les participants en petits groupes et demandez-leur d'examiner les besoins des jeunes de la région sur la base de la liste que vous avez dressée précédemment. Dites-leur qu'il n'est pas nécessaire de réfléchir à tous les aspects d'une ville parfaitement adaptée aux jeunes, mais qu'ils doivent plutôt se concentrer sur ceux qui sont liés à leurs besoins, à la réalité de leur ville et qu'ils considèrent comme les plus importants ou les plus urgents à développer. L'objectif principal est de définir les premiers territoires d'action possibles.

##### Étape 2

Demandez aux petits groupes de résumer leur discussion et de mettre en évidence les besoins et les problèmes les plus importants sur lesquels ils souhaitent réfléchir.





Dressez une liste de tous les besoins et problèmes qu'ils ont mis en évidence au cours de la discussion.

## 6. Débriefing

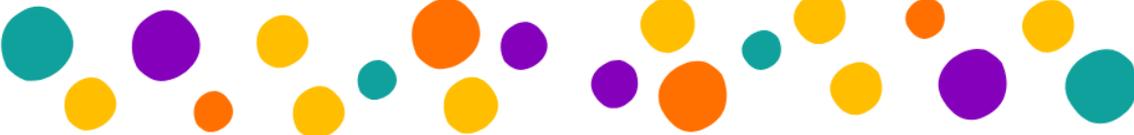
Invitez les participants à une discussion d'évaluation basée sur les questions suivantes :

- ✦ Qu'avez-vous appris ?
- ✦ Que pouvons-nous faire pour réfléchir aux besoins ?
- ✦ Quelles devraient être les prochaines étapes ou les actions concrètes ?

Si possible, fixez une autre date pour vous réunir et poursuivre la planification d'actions concrètes. Nous vous suggérons de vous inspirer de notre atelier « Définissez votre projet à impact » pour les prochaines étapes.

## Objectifs pédagogiques

- ✦ Les participants créeront des cartes individuelles de leur ville natale et élaboreront en collaboration une carte de groupe, mettant en évidence les lieux importants et les atouts de la communauté.
  - ✦ Les participants identifieront les avantages, les problèmes et les domaines à améliorer dans leur quartier, ainsi que les solutions possibles, sur la fiche pratique du jeu d'observation.
  - ✦ Les participants démontreront leur capacité à analyser et à comprendre les critères qui contribuent à rendre une ville ou un village accueillant pour les jeunes.
  - ✦ Les participants s'engageront activement dans des discussions de groupe et des processus de prise de décision en collaboration afin de hiérarchiser les besoins de la communauté et de planifier des solutions réalisables.
  - ✦ Les participants évalueront leur expérience de l'atelier et réfléchiront à leur apprentissage, en identifiant les domaines de croissance, les défis rencontrés et les prochaines étapes potentielles pour une action future.
  - ✦ Les participants contribueront au bien-être de leur communauté en exprimant leurs opinions sur les améliorations nécessaires ou possibles.
- 

- 
- ✦ Les participants amélioreront leurs techniques de discours, leurs structures de présentation et leurs aptitudes orales.



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Ce travail est placé sous la licence Creative Commons attribution - utilisation non commerciale - pas d'œuvre dérivée 4.0 international (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

