

"Le loto communal"

Acquérir des connaissances sur la structure et le fonctionnement d'une commune.



Public cible :

Tout public



Nombre idéal de participants :

Entre 4 et 20 personnes



Durée de l'animation :

Environ 1h30



Matériel nécessaire :

Fourni en annexe :

- 4 grilles numérotées
- 44 pions
- 48 fiches questions

Non fourni en annexe :

Le dossier Points de Repères « Connaître et comprendre la Commune », édité par les EP en 2010, n'est pas indispensable au déroulement du jeu mais peut être utile pour apporter des informations complémentaires et nourrir le débat.

Les Equipes Populaires souhaitent être tenues au courant de vos travaux.

Dans le souci de donner écho aux paroles citoyennes, n'hésitez pas à nous communiquer le résultat de vos débats.

Objectif

La structure et le fonctionnement d'une commune peuvent paraître obscurs pour certains. Le loto communal est une activité qui permet à chacun d'acquérir de façon ludique des connaissances sur l'organisation des élections communales, les différentes instances de la commune, leur rôle et leur fonctionnement.

Spécificité de cette animation

Cette animation se veut avant tout ludique. Elle permet de remettre tous les participants à un même niveau de connaissance : apporter de nouvelles informations pour certains et se rafraîchir la mémoire pour d'autres.

De manière générale, le jeu utilisé en formation donne accès à une connaissance moins académique. Dans le cas du loto, la découverte de nouvelles informations s'ajoute à l'excitation de savoir qui va remporter la manche...

Remarque pour l'animateur

Les questions fournies en annexe sont numérotées de 1 à 44. Les numéros 41, 42, 43 et 44 sont propres aux spécificités des communes wallonnes. Pour les groupes bruxellois, ces 4 questions pourront être remplacées par les numéros 41b, 42b, 43b et 44b.

Déroulement de l'animation

Etape 1 :

Jouons ! (1h)

1. Les participants sont répartis en 4 équipes ou 4 joueurs.
2. L'animateur distribue une grille numérotée par équipe/joueur.
3. Les pions numérotés sont retournés dans une boîte. L'animateur tire un pion.
4. L'équipe/le joueur qui a le numéro sur sa grille répond à la question correspondant au numéro tiré. L'équipe/le joueur a une minute maximum pour se concerter et donner sa réponse.
5. Si la réponse est juste, l'équipe/le joueur reçoit le pion à placer sur sa grille. Si la réponse est fausse, le pion est écarté.
6. Le jeu se termine quand tous les pions ont été tirés. Le gagnant est celle/celui qui totalise le plus de pions sur sa grille.

Etape 2 :

Le fonctionnement communal en débat (30')

7. Le jeu du loto communal peut amener le groupe à entamer une première discussion sur la commune. A la fin du jeu, l'animateur veillera à susciter le débat et la réflexion en posant quelques questions :
 - Avez-vous appris quelque chose ?
 - Y a-t-il des points qui vous étonnent ?
 - Y a-t-il des points que vous aimeriez approfondir ?

Aide-mémoire pour une synthèse

Cette grille a pour but de vous aider à réaliser une synthèse des idées, questions, remarques et propositions que le groupe a émises au cours de l'animation. Elle peut servir de base pour un rapport, un article, un communiqué de presse, etc.

Au départ, qu'est-ce qui a motivé le groupe à choisir ce sujet ?

Quelles sont les constats exprimés à ce sujet (ce que l'on observe, ce qui pose problème) ?

Quelles sont les pistes proposées (ce qu'il faudrait faire pour que la situation évolue) ?

Que retenez-vous comme idées-clés ?

Et la suite ? Avez-vous envie de poursuivre sur un point particulier ? Comment ?

Voulez-vous faire un commentaire sur l'animation ?

NB: Une copie de cet aide-mémoire se trouve à la fin du présent cahier d'animation. Elle peut être utile pour clôturer chaque animation. N'hésitez pas à vous en servir!

