

4

Le plaidoyer dont vous êtes le héros



 Une demi-journée

 5 à 20 personnes

 Forte

MATÉRIEL :

Un espace délimité, quelques tables et chaises, de la craie ou du scotch coloré.
Une cravate, un manteau.

OBJECTIFS :

Réfléchir à la construction d'une démarche de plaidoyer et aux questions essentielles à se poser.

Se lancer dans une démarche de plaidoyer consiste avant tout à travailler avec d'autres pour partager votre message, trouver des

soutiens. Pour cela cette activité devrait vous permettre de vous poser les bonnes questions.

→ Déroulé :

1. Préparez le jeu de rôle. Délimitez 3 espaces dans la pièce à l'aide de marqueurs au sol (scotch coloré ou craie par exemple) : l'espace jeune, la mairie, le quartier. Pour chacun de ces espaces ajoutez quelques éléments de décors (par exemple une chaise et un bureau à la mairie...)
2. Rassemblez les participants dans l'espace jeune. Présentez leur l'exercice suivant : ils vont devoir porter un plaidoyer, mettre en place une action collective pour faire évoluer les politiques publiques locales. Pour cela, un certain nombre de questions vont se poser à eux.
3. Commencez par la case n°1. Le facilitateur du jeu joue le rôle d'un animateur du local jeune. Il expose la problématique et la mission au groupe. Une fois celle-ci réalisée, l'animateur pose ensuite le choix qui est proposé.
4. Selon le choix du groupe, celui-ci se déplace dans un autre lieu. L'animateur les suit et change d'attribut selon le lieu choisi : une cravate à la mairie, un manteau dans la rue. Le jeu continue sur le même modèle jusqu'à la fin.
5. À la fin du jeu, rassemblez les participants en cercle et proposez leur de s'exprimer autour des questions suivantes :

- Que s'est-il passé ? Qu'avons-nous vécu ensemble ? Quel ressenti avons-nous ?
- Que pouvons-nous tirer de ce jeu ? Quelles questions utiles sont posées par ce jeu ? (Notez les sur un paperboard)
- En quoi cette activité est-elle en lien avec la réalité ? Quelles sont les limites de ce jeu ?
- Quel campagne de plaidoyer souhaitons-nous mettre en place ?

N°1 - Local Jeunesse

Avec votre animateur vous avez eu une idée de changement à apporter.

Mission : formulez votre idée en une phrase simple et efficace. Cette phrase doit pouvoir être écrite sur un T-shirt ou une affiche.

L'heure des choix : pour arriver à vos fin, souhaitez-vous changer les règles, les loi, dispositifs, politiques... (allez en 2) ou les mentalités et les comportements des citoyens (allez en 3) ?

N°2 - Changer les règles - À la mairie

Vous vous rendez à la mairie pour identifier toutes les règles, lois, dispositifs sur lesquels vous souhaitez vous appuyer.

Mission : faites un recensement de toutes les règles et dispositifs déjà existants et sur lesquels s'appuyer ou à modifier.

L'heure des choix : vous avez l'occasion de rencontrer le maire. Souhaitez-vous travailler avec (allez en 4) ou sans (allez en 5) les élus ?

N°3 - Changer les mentalités - Dans le quartier

Vous sortez dans la rue afin de rencontrer des habitants et œuvrer pour changer les mentalités.

Mission : identifiez qui sont les premières personnes qui pourraient être convaincues par votre proposition.

L'heure des choix : il faut faire un choix stratégique. Souhaitez-vous valoriser les initiatives (6) qui marchent ou pointer les dysfonctionnement (7) ?

N°4 - À la rencontre du maire - À la mairie

Vous rencontrez le maire pour lui exposer votre projet. Mais il n'a pas beaucoup de temps à vous consacrer.

Mission : vous avez 2 minutes montre en main pour exposer tous vos arguments au maire.

L'heure des choix : vous souhaitez convaincre (10) ou forcer le maire à mettre en œuvre vos propositions (11).

N°5 - Travaillez sans les élus - Dans le local jeunesse

Vous décidez de travailler sans relation avec les élus. Mais dans ce cas comment changer les règles ?

Mission : listez toutes les personnes non élus avec lesquelles vous pourriez travailler.

L'heure des choix : vous souhaitez agir seuls (8) ou mobiliser d'autres personnes (9).

N°6 - Ce qui va bien - Dans le quartier

Vous adoptez une approche positive qui devrait vous permettre de montrer des exemples de bonnes pratiques à généraliser.

Mission : recensez les initiatives à valoriser dans votre quartier.

L'heure des choix : il vous faut décider maintenant de choisir d'agir seul (8) ou de créer une mobilisation (9) autour de vos idées.

N°7 - Ce qui ne marche pas - Dans le quartier

Vous choisissez de créer une campagne axée sur des éléments à améliorer dans votre quartier.

Mission : identifiez ce qui ne fonctionne pas et les raisons pour lesquelles vous estimez cela.

L'heure des choix : il vous faut décider maintenant de choisir d'agir seul (8) ou de créer une mobilisation (9) autour de vos idées.

N°8 - Agir seul - À l'espace jeunes

Seul, vous ne pouvez rien faire..

Votre campagne fait un bide, vous passez pour de doux illuminés légèrement ridicules et n'êtes plus jamais pris au sérieux.

N°9 - Mobiliser - Dans la rue

Vous souhaitez partager vos idées avec d'autres. Mais pour cela il vous faudra convaincre les gens d'adhérer à votre cause.

Mission : d'après vous, qu'est ce qui convainc les gens d'agir pour une cause ?

L'heure des choix : maintenant arrive le choix le plus important. Allez-vous faire ce que vous avez imaginé ?

N°10 - Convaincre le maire - À la mairie

Pour convaincre le maire il vous faudra trouver développer un argumentaire basé sur des faits et des expériences.

Préférez-vous montrer ce qui marche (6) ou ce qui ne marche pas (7) dans votre quartier.

N°11 - Forcer le maire - À la mairie

Il est difficile de forcer quelqu'un à agir, notamment quand cette personne est en position de pouvoir.

Mission : listez ce qui pourrait forcer le maire à vous suivre.

L'heure des choix : préférez-vous agir seul (8) ou mobiliser d'autres personnes (9)