



CRÉE TA VILLE DE DEMAIN

OUTIL PÉDAGOGIQUE 2023



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

PRÉAMBULE

Ce dossier accompagne un outil pédagogique dont l'objectif est de susciter la réflexion quant à la ville dans laquelle nous voudrions vivre demain. Une ville idéale où tou·te citoyen·ne trouverait sa place et pourrait vivre dignement et ce, en prenant également en compte les défis liés aux bouleversements écologiques en termes d'infrastructure, de logement, d'aménagement et d'organisation de l'espace public, etc.

Ce dossier pédagogique est à destination des professionnel·le·s du secteur socio-culturel pour mener des animations auprès d'un public adulte sans distinction de genre, d'âge, d'origine, etc.

Coordination et suivi de production : Wivynne Gaziaux et Florence Vierendeel.

Illustrations et accompagnement : Pauline Kiesecom

Mise en page de ce document: Stéphanie Jassogne

Merci aux animatrices Soralia qui ont œuvré à la création et à la relecture de cet outil pédagogique : Aline Renaud, Anaïs Poncelet, Chantal Losseau, Elodie Fricot, Laureline Ziwny et Margot Buisseret.

Merci également à Fanny Colard et Noémie Van Erps.

Ce dossier peut être téléchargé gratuitement sur notre site : www.soralia.be

Éditrice responsable : Noémie Van Erps, Place Saint-Jean 1-2, 1000 Bruxelles.

Année d'édition : 2023



À PROPOS DE NOUS

Nous, Soralia, sommes un mouvement féministe, de gauche, laïque et progressiste, actif dans le domaine de la santé et de la citoyenneté. Regroupant 9 régionales et plus de 200 comités locaux et groupes à projets, nous organisons de nombreuses activités d'éducation permanente sur l'ensemble du territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Notre action peut se traduire en trois mots-clés : l'information, la sensibilisation et la mobilisation. Notre Mouvement puise sa force dans la proximité et dans les projets collectifs. Dans chacune des régionales, des animations et des actions de terrain sont organisées toute l'année autour de quatre thématiques : Santé; Familles laïques et égalitaires; Participation à l'espace public et Déconstruction des rôles sociaux. Pour contribuer à cette dynamique, le service Études de Soralia est chargé de produire des contenus vulgarisés sur des sujets relatifs aux quatre axes thématiques précités. Ces productions viennent soutenir, en amont comme en aval, le travail des équipes de terrain. En outre, par le biais d'interpellations et de mandats, Soralia porte ses constats et revendications auprès du monde politique et de différents organismes publics. Notre Mouvement fait également partie du réseau associatif de la mutualité Solidaris au sein duquel nous défendons la Sécurité sociale et l'accès aux soins de santé pour toutes et tous.

Toutes nos productions (analyses, études, outils pédagogiques, magazines, communiqués de presse etc.) sont disponibles gratuitement sur notre site : www.soralia.be.

POURQUOI CET OUTIL PÉDAGOGIQUE ?

En 2023, nous traversons, en Belgique mais aussi en Europe et ailleurs dans le monde, une période de crises multiples (économique, écologique, migratoire, politique, etc.) dont les répercussions sont particulièrement préoccupantes pour toute une partie de la population, dont les personnes plus précarisées et les femmes.

La crise globale de la Covid-19 en 2020, les inondations destructrices en 2021, la guerre en Ukraine en 2022, ont, entre autres, engendré une inflation importante qui se répercute directement sur les citoyen·ne·s. Si avant ces crises, beaucoup peinaient déjà à joindre les deux bouts, il est certain qu'aujourd'hui la situation ne cesse d'empirer et de toucher de plus en plus de personnes.

De plus, avec les bouleversements écologiques, nous savons aujourd'hui que modifier nos comportements, nos manières de consommer, de nous chauffer, de nous déplacer, de nous loger, etc. va devenir une nécessité pour la survie de notre espèce à long terme et pour protéger la planète.

Néanmoins, de nombreuses associations constatent que les réflexions menées pour amorcer ces changements ne prennent pas assez en compte les besoins des personnes plus précarisées. C'est pourquoi elles réclament que leurs réalités de vie et leurs besoins soient questionné·e·s et analysé·e·s afin que les décisions prises soient efficaces et incluent l'entièreté de la population, sans exception, avec toutes les spécificités qu'elle comporte. Cet outil vise justement à faire entendre leurs voix.

Par ailleurs, notre objectif est également de susciter l'espoir, la créativité et la mobilisation du grand public dans une démarche constructive, réflexive mais aussi citoyen·ne. Car c'est en rêvant que l'on peut parfois modifier le récit et concrétiser le changement.

Enfin, si Soralia se penche plus particulièrement sur la question, c'est aussi parce que plusieurs études¹ récentes démontrent que les personnes les plus précarisées en Belgique sont des femmes : femmes âgées, mamans solo, femmes racisées. C'est pourquoi nous avons imaginé une animation qui permettrait de prendre en compte les obstacles et les difficultés qu'elles rencontrent chaque jour pour imaginer une ville qui puisse leur apporter tout ce dont elles ont besoin pour vivre dignement. La co-construction de cette ville idéale constitue par ailleurs une base intéressante pour dégager des pistes d'action en matière de politiques publiques, plus spécifiquement au niveau communal.

¹ Pour aller plus loin consulter : les « baromètres de la précarité énergétique et hydrique » publiés par la Fondation Roi Baudouin en 2021 ;

Cet outil poursuit les objectifs suivants :

Objectifs généraux

- ▶ Rassembler des personnes de tout horizon autour de la réflexion et la construction d'un nouveau projet sociétal au niveau communal ;
- ▶ Sensibiliser les participant·e·s quant à l'organisation actuelle de l'espace public et à ses besoins futurs ;
- ▶ Favoriser la prise en compte des besoins des femmes et des personnes plus fragilisées au sein de l'espace public ;
- ▶ Engager les personnes dans la construction collective et participative de nouveaux récits².

Objectifs spécifiques

- ▶ Susciter le raisonnement critique et la prise d'initiative du grand public face aux pouvoirs politiques en place, dans une perspective d'empowerment ;
- ▶ Susciter le raisonnement critique et la prise d'initiative du grand public face aux défis écologiques actuels et futurs en matière d'organisation de l'espace public et d'inclusivité ;
- ▶ Susciter l'implication des participant·e·s à l'organisation de l'espace public au niveau communal ;
- ▶ Partager des vécus entre les participant·e·s lors des animations en résonance avec les différentes réalités de vie, de logement et de déplacement au sein des villes et villages ;
- ▶ Renforcer la prise en compte des obstacles et difficultés rencontré·e·s par les personnes plus vulnérables dont celles des femmes ;
- ▶ Sensibiliser le grand public au jeu et à l'art de la négociation ;
- ▶ Créer « la ville idéale du futur » qui soit inclusive et en phase avec la transition écologique.

² Est-ce que je dois renvoyer au livre de Cyril Drion « Petit manuel de résistance contemporaine » ?

Description de l'outil

L'outil prend la forme de 4 différentes cartographies de villes/villages vierges et fictives·ifs. L'objectif est de réfléchir ensemble – selon les casquettes/rôles qui vont être attribué·e·s à chaque participant·e – et de coopérer pour construire la ville/le village idéal·e du futur en repartant du contexte de la cartographie vierge. Deux points d'attention majeurs sont à prendre en compte : veiller à l'inclusivité et à la transition écologique.

Composition de l'outil

- Choix entre 4 cartographies vierges à imprimer (le format A0 est idéal)
- Choix entre 4 fiches descriptives pour contextualiser chacun·e des villes/villages selon la cartographie choisie
- 4 fiches « casquettes » pour expliquer chaque rôle/mission (« mobilité », « culture et éducation », « santé et aide aux personnes », « durabilité »)
- 1 enveloppe contenant les items
- 1 dossier pédagogique pour guider l'animation

Le public cible

Le jeu est destiné à un public adulte sans distinction de genre, d'âge, d'origine, etc. Le groupe idéal sera constitué de 8 à 12 personnes par cartographie (attention de répartir les casquettes entre les participant·es le plus équitablement possible. Par exemple, s'il y a 8 personnes autour de la table, cela fait 2 personnes par casquette) ; il s'agit du nombre idéal si vous ne travaillez que sur une seule carte. Mais vous pouvez aussi créer plusieurs villes à la fois, pour cela il suffit de recréer une ou plusieurs tables rondes qui seront séparées les unes des autres et ainsi chaque groupe pourra travailler sur sa propre ville. Attention que cela nécessite de décupler le nombre d'animatrices·teurs et de rapporteuses·eurs. Organiser plusieurs tables pourra permettre une mise en commun à la fin de l'animation et pour les participant·es de partager et découvrir plusieurs propositions de villes différentes.

Sachez que dans les documents à télécharger, vous pourrez imprimer jusqu'à 4 cartographies distinctes. Cela permettra de pouvoir réfléchir à plusieurs villes différentes en fonction de leurs spécificités mais aussi du public et des objectifs que vous cherchez à atteindre.

Matériel à prévoir/imprimer pour l'animation

- Imprimer la ou les cartographie-s choisie-s ainsi que le-s descriptif-s de-s la ville-s. Pensez aussi à plastifier vos cartes vierges ainsi vous pourrez les réutiliser 😊
- Imprimer les items à mettre dans l'enveloppe
- Imprimer les badges « casquettes » ainsi que les descriptifs qui s'y rapportent
- Pâte adhésive, style « Patafix » afin de pouvoir coller et décoller les items sur la carte plus facilement et sans abîmer la carte
- Feuilles vierges
- Ciseaux
- Marqueurs de différentes couleurs
- Idéalement un ordinateur pour la prise de note ou impression du tableau canevas à remplir

Nombre d'animatrices-teurs

- 1 animatrice-teur pour l'animation (ou plus en fonction du nombre de participant-e-s)
- 1 ou 2 animatrices-teurs pour la prise de note en fonction du nombre de participant-e-s et du temps nécessaire (la prise de note peut être intense selon les interactions entre les participant-e-s).

Les échanges risquent d'être très intenses entre les participant-e-s, c'est pourquoi il est nécessaire de prévoir un-e animatrice-teur pour gérer les discussions – et les prises de décisions – mais aussi pour prendre notes des déroulés des échanges.

Les cartographies et leurs descriptifs, les badges « casquette » et leurs descriptifs sont téléchargeables gratuitement depuis notre site :

<http://www.soralia.be/accueil/outil-pedagogique-cree-ta-ville-de-demain/>

Présentation de l'animation

Durée de l'animation

L'animation a une durée de 3h comprenant l'accueil du groupe, l'explication des consignes et l'attribution des casquettes, la création de la ville, la ou les pause-s ainsi que la synthèse pour expliquer la ville dans son ensemble et l'évaluation).

Déroulement de l'animation

En vue de respecter la cohérence du jeu et de l'animation, il est nécessaire de suivre les étapes suivantes, dans l'ordre indiqué ci-dessous :

Nouveau tableau

Ordre de l'étape	Intitulé de l'étape
1	Accueil des participant·e·s et mise en contexte +- 5 min
2	Brainstorming « Quel nom pour notre ville du futur ? » +- 5 min
3	Présentation de la cartographie et des objectifs +- 10 min
4	Attribution des « casquettes » +- 5 min
5	Déroulement de l'animation et prise de notes +- 130 min
6	Conclusion/synthèse du projet +- 20 min
7	Retours et évaluation des participant·e·s +- 10 min
8	Clôture de la séance

Déroulement de l'animation

ÉTAPE 1 : L'animatrice·teur accueille les participant·e·s se présente et explique l'objectif général de l'activité : créer ensemble la ville idéale du futur.

Exemple de pitch : « Bonjour et bienvenue à ... (vous expliquez les caractéristique de votre vielle : type, nombre d'habitant·e·s, configuration, etc.). Je suis ..., votre animatrice·teur Soralia et je vais vous accompagner dans la construction de votre ville idéale. Notre objectif est d'en faire un paradis terrestre pour tout·e·s, vous devrez donc veillez à ce que votre ville soit la plus inclusive et durable possible ... »

ÉTAPE 2 : Le groupe choisit ensuite le nom qu'il souhaite donner à cette ville.

ÉTAPE 3 : L'animatrice·teur lit la cartographie de la ville choisie à partir de laquelle les participant·e·s devront construire leur projet. Elle·Il précise que la ville devra être construite à partir de ces caractéristiques de base tout en veillant à l'inclusivité (enfants, personnes âgées, personnes à mobilité réduite, lieux de culte, etc.) et à la

transition écologique (énergies renouvelables, récupération-traitement et accès à l'eau, espaces verts, circuits court, pollution, récolte et traitement des déchets, etc.).

ÉTAPE 4 : L'animatrice·teur présente les différentes « casquettes » ou missions, que les participant·e·s devront se partager et exercer tout au long de l'animation.

⇒ 4 casquettes au total sont à se répartir au sein des participant·e·s (soit l'animatrice·teur distribue les casquettes aléatoirement, soit les personnes choisissent mais il faudra un équilibre comme expliqué précédemment) : la casquette « mobilité », la casquette « culture et éducation », la casquette « soin et aide aux personnes » et la casquette « durabilité ». Ces casquettes représentent les rôles/missions à incarner tout au long de l'animation.

✦ Par exemple : si je porte la casquette « mobilité » cela veut dire que je fais partie du groupe qui réfléchira les infrastructures et autres projets à implanter dans la ville afin d'assurer la meilleure inclusivité et transition écologique possible en matière de mobilité (par exemple : pistes cyclables, train, voiture à énergie solaire, etc.). Cela veut dire aussi que mon groupe devra collaborer avec les autres groupes qui ont une mission différente, et trouver d'éventuels compromis. Le défi est donc que tout le monde puisse s'entendre, collaborer et négocier pour construire la meilleure ville possible.

ÉTAPE 5 : dérouler de l'animation et prise de note :

Pour les aider à construire leur ville idéale, les participant·e·s disposent d'une enveloppe dans laquelle figure toute une série d'items : éoliennes, écoles, bibliothèques, commerces, hôpitaux, stations d'épuration, poubelles, jardins collectifs, arbres, vélos, etc. Ces items sont là pour servir d'exemples d'infrastructures, de projets, etc. qui pourraient être mis en place mais ce n'est pas obligatoire et cette liste n'est d'ailleurs pas exhaustive. Les participant·e·s sont également libres de créer leurs propres items³ (du matériel est mis à disposition à cette fin) car le but est d'être créative·f, de sortir du cadre et de ce qu'on voit actuellement dans les villes, pour réfléchir autrement et imaginer des projets, infrastructures ou encore des configurations différentes et innovantes.

Rêver seulement, même les projets les plus fous sont permis ! La seule contrainte est de veiller à l'inclusivité et à la transition écologique tout en parvenant à un consensus au sein du groupe.

Comment et quand les groupes/casquettes peuvent déposer leurs items ? Après s'être consulté, chaque groupe dépose tout à tour un item/projet qu'il souhaite ajouter à la ville. Au début l'exercice n'est pas compliqué car la carte est encore vierge mais

³ il est possible de dessiner directement sur la carte mais attention, il sera plus difficile de modifier son emplacement ou de le supprimer par la suite, mieux vaut dessiner sur une feuille et de le découper.

au fur et à mesure, les infrastructures devront être placées de façon à ne pas rentrer en conflit avec celle des autres groupes. Si il y a conflit alors les différents groupes devront discuter ensemble et trouver un compromis (n'oublions pas que chaque casquette a des objectifs différents à poursuivre)

Quel est le rôle de l'animatrice·teur : Il est d'accompagner au mieux les groupes et de faciliter les échanges ; il s'agit d'un rôle de médiateur. En parallèle, c'est elle·lui aussi qui s'assure que les projets soient inclusifs ou du moins, qu'ils ne s'opposent aux objectifs d'inclusivité des différents publics. En ce qui concerne les choix et les négociations, n'hésitez pas à employer des processus démocratiques comme le vote ou toute autre forme de collaboration nouvelle qui convient à l'ensemble des groupes. L'objectif encore une fois est de collaborer au mieux.

L'animatrice·teur peut aussi pimenter l'animation, par exemple : en donnant à chaque groupe un budget spécifique (différent pour chaque groupe ou identique) à ne pas dépasser ou encore, en donnant un budget global tous groupes confondus (il faut alors utiliser les items et leur fixer un montant) et/ou en fixant au préalable le nombre maximum d'item à placer par groupe durant l'animation ; etc.

En ce qui concerne la prise de note : l'objectif est de garder une trace des échanges, négociations et des choix finaux qui auront été pris, au sein des groupes et entre les différents groupes aussi. Le but est de comprendre les cheminements pour comprendre mieux saisir les choix qui auront été posés. Par exemple : le groupe « culture et éducation » a choisi de poser une école primaire en pleine campagne, à côté de la résidence pour personnes âgées existante, afin de pouvoir créer du lien, mettre en place des projets intergénérationnels et que les enfants soient au grand air. Par contre il y a eu pas mal de discussions avec le groupe « mobilité » car cela allait engendrer pas mal de trafic de voiture pour le petit village juste à côté et donc des risques de fluidité et d'accidents. Du coup, le groupe « mobilité » a rajouté des ralentisseurs et des pistes cyclables pour que les enfants et leurs parents puissent venir à l'école à vélo, etc.

Pour aider à la prise de note, vous trouverez [dans le dossier](#) un canevas à remplir directement ou à imprimer. Attention, la prise de note peut être intense donc n'hésitez pas à vous relayer ou à demander au groupe ce dont vous avez besoin pour une prise de note plus efficace et agréable.

Quand est-ce que ça se termine ? L'animation est terminée au bout des 3h. Une fois le chronomètre à zéro (à l'animatrice·teur de choisir son outil de mesure du temps) plus rien ne peut alors être rajouté. Pour ne pas frustrer les participant·e-s, l'animatrice·teur peut annoncer la clôture 5 ou 10 min à l'avance.

ÉTAPE 6 : Conclusion/synthèse du projet

L'animatrice-teur, la-le scribe ainsi que les groupes refont ensemble une synthèse de la ville qui a été créée et identifient également les points d'accroche et les consensus. Une fois la synthèse terminée le groupe rédige des revendications politiques reprenant des idées de projets, d'infrastructures, que les participant-e-s voudraient voir dans les villes futures. Par exemple, « nous voulons plus de logement sociaux près des écoles afin que les mamans solo aient plus facile et évitent des transports inutiles mais aussi que les enfants puissent être autonomes ».

ÉTAPE 7 : Évaluation du projet : l'animatrice-teur effectue un tour de table ou laisse les personnes s'exprimer en « popcorn » afin d'évaluer l'animation avec les participant-e-s au moyen, par exemple, des questions suivantes :

- ▶ Comment vous êtes-vous senti-e-s pendant l'animation ?
- ▶ Êtes-vous satisfait-e du résultat de la ville créée ?
- ▶ Comment avez-vous vécu les négociations ?
- ▶ Qu'est-ce qui a été le plus difficile pour vous et au contraire, ce qui a été plus facile ?
- ▶ Qu'est-ce que vous avez appris de nouveau ?
- ▶ Est-ce que cette animation vous a donné envie d'aller plus loin ?
- ▶ Auriez-vous préféré avoir plus de contraintes, d'obstacles ?
- ▶ Est-ce que la ville que vous avez créée est, selon vous, réalisable et pourquoi ?

ÉTAPE 8 : clôture conviviale de la séance

Quelques pistes de mobilisations/d'actions pour la suite

Lorsque l'animation est terminée, plusieurs pistes d'actions peuvent-être réfléchies avec elleux pour continuer à faire vivre leurs idées et les aider agir en tant que citoyen-ne-s. Une piste est de les amener à se poser la question suivante : « qu'elles sont les « choses » que je peux/nous pouvons modifier à mon/notre niveau ?

Concrètement il s'agirait par exemple de :

- ⇒ mettre en place un groupe, au niveau communal, avec lequel se réunir pour discuter des problèmes ou des manques pour certaines personnes de la population : la mobilité, l'organisation des courses, besoin de se retrouver, d'échanger de bonnes astuces au niveau de l'énergie ou autres, de récupérer les enfants à l'école, de faire de petites réparations, de construire un jardin collectif et pourquoi pas d'initier les plus jeunes d'un village au jardinage, etc.

- ⇒ mettre en place un groupe, réfléchir et construire un projet ensemble en interpellant la commune, la région ou la province quant aux aides dont le groupe aurait besoin pour le concrétiser : obtention ou utilisation d'un terrain, d'un maison, d'outils, de machines, d'impressions d'affiches, de main d'œuvre, etc.
- ⇒ mettre en place un groupe pour et établir ensemble un plaidoyer à relayer auprès des autorités communales, régionales, provinciales pour réclamer, protester, informer, etc.

D'autres animations Soralia disponibles



Crée ta ville de demain

Un jeu collaboratif sous forme de cartographie vierge à compléter en équipe pour construire la ville idéale de demain. Les participant·e·s devront prendre des décisions ensemble pour que la ville soit la plus inclusive possible (pour les personnes âgées, enfants, etc.) et en considérant les enjeux environnementaux (logement, aménagement de l'espace public, tri des déchets, transports, etc.). Chaque équipe a en plus des objectifs différents à atteindre.

À la rencontre de la sororité au Maroc. Portraits de militant·e·s par Soralia et Solsoc

Une exposition en 12 roll up, un photolangage, un livret d'information et un dossier pédagogique composent cet outil. L'expo présente les témoignages de femmes marocaines, recueillis sur place par une délégation de Soralia et Solsoc. Les thèmes abordés sont variés : économie sociale et solidaire, place des femmes en politique ou dans l'espace public, métiers genrés ou encore sororité.



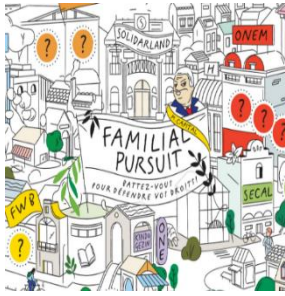
100 ans de lutte pour les droits des femmes au travers des actions des FPS

Cet outil prend la forme d'une ligne du temps déployée en 12 roll up au total. 10 de ces 12 roll up représentent chacun une décennie de l'histoire des droits des femmes en Belgique, en articulation avec les luttes menées par les FPS/Soralia à ces mêmes périodes. L'outil bouscule le mythe de l'égalité acquise qui rendrait le combat féministe aujourd'hui inutile.

Individualisation des droits sociaux : l'affaire de toutes et tous !

L'individualisation des droits ? Derrière ce terme complexe se cache une solution pour une Sécurité sociale plus inclusive, égalitaire et féministe. Composé de 10 cartes de jeu illustrées, l'outil est accessible, drôle et ludique tout en apportant des pistes de réflexions pour stimuler les échanges avec le public.





Familial Pursuit

Jeu de plateau coopératif pour aborder les politiques familiales et les droits des familles (congé parental, accueil extrascolaire, etc.). Le fil rouge du jeu : un personnage maléfisant prend les rênes de Solidar'Land et entreprend de réduire au maximum les dépenses publiques de ce monde imaginaire. Les droits des 8 familles du jeu sont alors menacés. Unissons-nous pour relever des défis et contrer ces mesures anti-solidaires !

Voter, c'est décider !

Au départ d'un jeu de déconstruction des idées préconçues sur la politique, les participant·e·s appréhendent les enjeux individuels et collectifs d'une élection dans un état démocratique. Le public sera aussi sensibilisé à l'enjeu d'égalité femmes/hommes.



Prendre sa santé en main

La Mutualité, plus qu'un service ? Des médicaments moins chers ? Ticket modérateur, DMG, BIM, AC, AO, &Co ? Mon médecin est-il conventionné ? L'animation permet de devenir actrice·teur de sa propre santé grâce à la compréhension du système de santé en Belgique tout en faisant réfléchir sur l'accès aux soins de santé !

Briques à job

À partir d'un jeu en équipe suscitant le débat, l'animation propose de prendre conscience et de déconstruire les stéréotypes en matière d'emploi avec une approche genrée.

