

# kuriosa!

Questionner, Réfléchir et Oser Agir pour le Climat

LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT | Parcours 3: Agir pour une justice climatique



15-18 ans



# kuriosa!

Questionner, Réfléchir et Oser Agir pour le Climat

**LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT** | PARCOURS 3: AGIR POUR UNE JUSTICE CLIMATIQUE

LATITUDE  
**JEUNES**  
réseau Solidaris

# COMMENT ANIMER UN DÉBAT

## *sur les enjeux environnementaux ?*

Lors de ce débat, nous allons tenter de conscientiser les jeunes aux dérèglements climatiques et à leurs enjeux.

*Voici des balises pour animer ce débat sur les dérèglements climatiques :*

### **LE NON-JUGEMENT**

Garder à l'esprit que notre vision des choses n'est pas la seule et qu'une autre peut être tout aussi valable pour autrui. Nous ne vivons pas les mêmes réalités et ne sommes pas au même niveau de prise de conscience face aux dérèglements climatiques.

Nous sommes souvent dans la recherche de ce qui est bien ou mal, alors que ce n'est pas si simple. L'animateur·trice n'est pas là pour dire « c'est bien ou mal de prendre l'avion, de consommer de la viande, de s'engager, d'utiliser la voiture... », mais pour amener les jeunes à se poser des questions sur leurs propres pratiques et décider ce qu'ils et elles souhaitent et sont en mesure de faire aujourd'hui.

Nous sommes là pour guider, accompagner, écouter, conseiller sans jamais forcer ni juger.

### **ÉVITER LES DISCOURS ALARMISTES**

Les jeunes sont confronté·e·s à leur lot de mauvaises nouvelles, mais il existe également de nombreuses solutions mises en place et des personnes qui s'engagent déjà. Il est préférable d'orienter le débat vers les actions concrètes que l'on peut réaliser et les bénéfices que l'on peut en tirer. Cet effet sera positif auprès des jeunes déjà convaincu·e·s mais également sur ceux et celles qui ne le sont pas.

La mise en action permet également de réduire l'éco-anxiété (présente chez beaucoup de jeunes).

*Pour le bon déroulement d'un débat de manière générale*, il est important d'être attentif·ve à certaines balises. Prenez le temps de sélectionner les balises les plus importantes pour ne pas encombrer le débat avec un nombre trop élevé de règles. Il peut également être intéressant de construire ce cadre de débat avec le groupe et d'en garder la trace écrite lors de celui-ci.

*Voici quelques balises et techniques que nous avons sélectionnées pour le débat :*

**! LE «PARLER EN JE»:** inviter les participant·e·s à ne pas exprimer des on-dit, des rumeurs, des généralisations. Assumer ses propos en parlant à la première personne. Ne pas parler des personnes qui ne sont pas présentes. Ne pas préférer des attaques personnelles à l'encontre des autres.

**! LA CONFIDENTIALITÉ** des paroles échangées.

**! LA BONNE GESTION DE LA PAROLE:** inviter les participant·e·s à ne pas s'interrompre et à laisser tout le monde développer son idée jusqu'au bout. En tant qu'animateur·trice, veiller à ce que chaque personne qui a l'envie de s'exprimer puisse le faire en évitant de couper un·e participant·e dans son développement.

**! LE RENVOI AU GROUPE** si vous ne savez pas répondre à une question. Cela est plus porteur que de donner une réponse floue, ou fausse. Vous ne serez pas en position de faiblesse si vous n'avez pas de réponse. Cette dernière se trouve peut-être dans le groupe.

**! LA REFORMULATION** si vous n'êtes pas sûr·e d'avoir compris ce que dit le·la participant·e, ou si vous trouvez que c'est très intéressant, proposez à nouveau sa parole, sans l'interpréter, et en lui demandant sa confirmation.



# POUR ALLER PLUS LOIN

## *films, livres et jeux*

Afin de continuer à discuter de cette thématique, nous vous proposons quelques productions vidéo. Il est préférable de proposer un espace de dialogue (débat, échanges, réponses aux questions) autour de l'œuvre et des thématiques qu'elle aborde ainsi que des émotions suscitées par celle-ci.

Nous remercions Frédérique Muller de Point Culture pour ses conseils lors de cette sélection.

## QUELQUES FILMS ET COURT-MÉTRAGES

---



### **MIGRANT**

Réalisé par Hugo Caby, Antoine Dupriez, Aubin Kubiak, Lucas Lermytte, Zoé Devise

Ce court-métrage permet de parler avec les enfants et les jeunes des réfugié·e·s climatiques.

► <https://www.youtube.com/watch?v=ugPJi8kMK8Q>

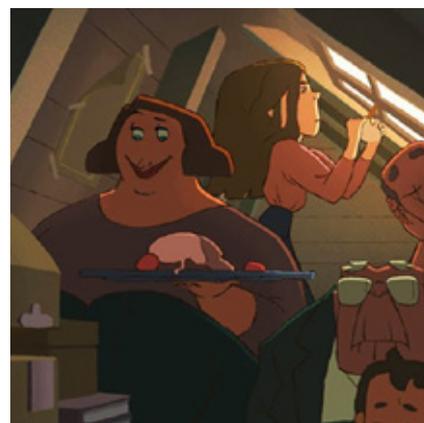


### **AUTOSORUS-REX**

Un court métrage de Marcel Barelli

Sous la forme d'un documentaire animalier, ce court-métrage présente la vie, l'histoire et les problèmes de l'Autosaurus Rex, autrement dit... la voiture, espèce dominante de notre planète.

► <https://www.nadasdyfilm.ch/autosaurus-rex>



### **THERMOSTAT 6**

Réalisé en 2018 par des étudiantes des Gobelins

Ce court-métrage dénonce l'indifférence politique et citoyenne face à l'urgence climatique.

► [https://www.youtube.com/watch?v=j6Hz\\_gdqS1k](https://www.youtube.com/watch?v=j6Hz_gdqS1k)



### LES ENFANTS DU TEMPS

Film de Makoto Shinkai, 2020

Un film pour parler des dérèglements climatiques, de leur impact sur notre société et sur les individus. Il met en avant le lien entre les actions humaines et leur poids sur l'équilibre climatique.



### LES TÊTES GIVRÉES

Film de Stéphane Cazes, 2022

Un film pour s'émerveiller de la beauté des glaciers, pour parler de la fonte de ceux-ci et de l'engagement dans la lutte contre les dérèglements climatiques.



### AYA

Film de Simon Coulibaly Gillard, 2021

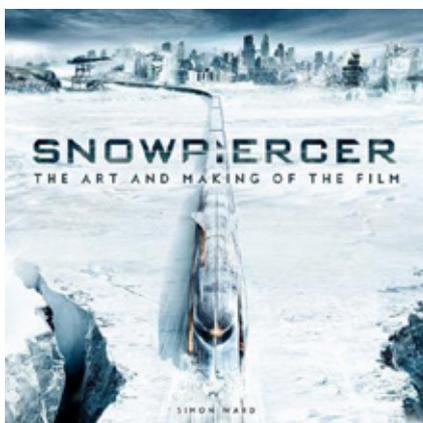
Un film pour parler de la montée du niveau des mers et océans et de ce que cela implique pour les populations touchées. Quand l'attachement à sa terre est menacé par les dérèglements climatiques.



### AVANT L'EFFONDREMENT

Film de Alice Zeniter et Benoît Volnais, 2022

Un film pour réfléchir sur la crise écologique et l'incertitude du lendemain. Les personnages avancent dans une anxiété qui nous est bien familière, celle liée au réchauffement climatique.



### SNOWPIERCER

Film de Bong Joon Ho, 2013

Un film (et une série) pour aborder la justice climatique et les inégalités entre classes sociales dans un contexte de fin du monde.



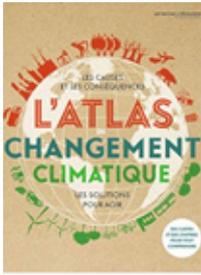
### LAST WORLDS

Film de Jonathan Nossiter, 2020

Un film pour lancer une réflexion sur l'évolution de l'humanité et sa responsabilité sur les changements climatiques. S'y ajoute un questionnement sur la nature et l'impact du cinéma.

## QUELQUES LIVRES CONSEILLÉS PAR RÉSEAU IDÉE

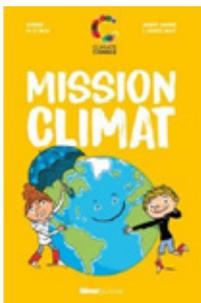
Nous remercions Natasha Sensique de Réseau Idée pour ses conseils lors de cette sélection.



### L'ATLAS DU CHANGEMENT CLIMATIQUE

Cet atlas offre une synthèse claire, visuelle et actuelle des connaissances sur le changement climatique, son impact sur la planète et les solutions pour agir.

De nombreuses cartes et infographies expliquent l'impact des activités humaines : démographie, énergies fossiles, agriculture, déforestation, phénomènes climatiques extrêmes, montée des eaux, chute de la biodiversité...



### MISSION CLIMAT

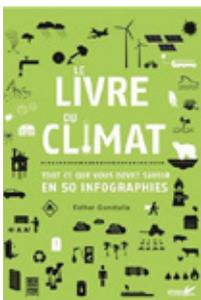
(Dès 6 ans)

Pas question de tomber dans le catastrophisme ! On y explique ce qu'est le phénomène de réchauffement climatique et ses conséquences en chaîne. On y met en lumière les « bons gestes » et les initiatives qui permettront de limiter ces conséquences. Parce que le monde d'aujourd'hui doit agir pour protéger la planète, ce livre documentaire aux illustrations pleines de vie, aborde un sujet ô combien actuel, et délivre un message porteur d'espoir.



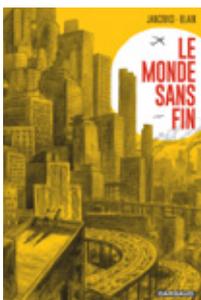
### HÉ... LA MER MONTE

Science et humour se mettent au service de la planète pour sensibiliser le grand public au changement climatique. Ce livre est à la fois ludique, pédagogique et décomplexé. Il permet de comprendre ce qu'est le changement climatique et quel impact l'Humain a sur son environnement, particulièrement sur les côtes et le littoral. On y apprend aussi que la nature nous offre des solutions, et que nous n'avons qu'à mieux l'observer pour pouvoir agir...



### LE LIVRE DU CLIMAT

La crise climatique est devenue un thème universel qu'on ne peut plus ignorer. Ce livre présente cette thématique en infographies simples à appréhender, des contextes et des données complexes sur le réchauffement de la planète, pour tous ceux et celles qui veulent non seulement comprendre, mais aussi agir.



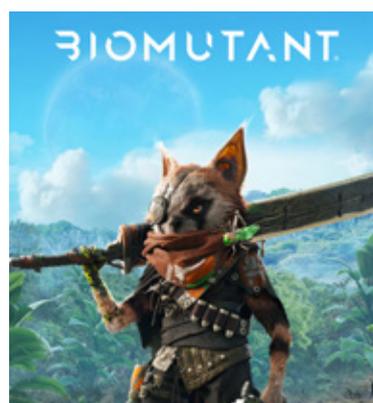
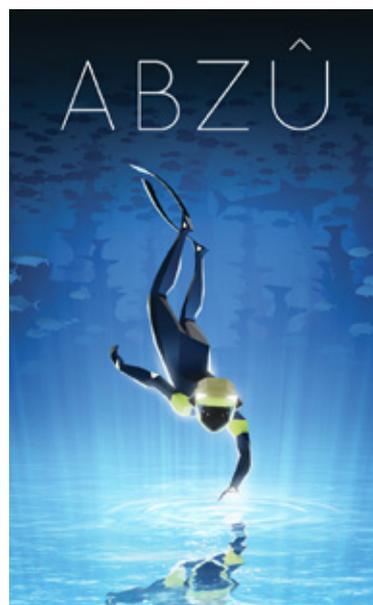
### LE MONDE SANS FIN

Une collaboration entre Christophe Blain, auteur de bande dessinée et Jean-Marc Jancovici, spécialiste des questions énergétiques et de l'impact sur le climat.

Ce livre traite des changements profonds que notre planète vit actuellement et les conséquences de ceux-ci.

## QUELQUES JEUX VIDÉOS

---



## COMPARATEUR

---

Comparer l'impact carbone des gestes et objets du quotidien : <https://impactco2.fr/>

# kuriosa!

Questionner, Réfléchir et Oser Agir pour le climat

3 parcours

3 tranches d'âge

3 façons d'agir pour le climat

10-12 ans

## PARCOURS 1

Questionner  
notre alimentation



**Objectifs :**

- découvrir l'alimentation durable et ses bienfaits sur la santé ;
- établir les liens entre notre alimentation et les dérèglements climatiques ;
- déterminer les actions (collectives et individuelles) à mener pour limiter l'empreinte écologique de notre assiette.

Game of food



Carbonomètre alimentaire  
et/ou photolangage



Débat Frasbee

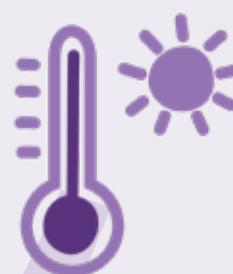


Revendications

12-15 ans

## PARCOURS 2

Réfléchir sur  
les dérèglements climatiques



**Objectifs :**

- découvrir ce qu'est le réchauffement climatique ;
- établir les liens entre les activités humaines et les changements climatiques ;
- identifier les activités les plus émettrices de GES (gaz à effet de serre) ;
- identifier des pistes d'actions (individuelles et collectives) pour limiter notre empreinte.

L'arbre du climat



#j'agis!



Revendications



Questionner



Réfléchir



Oser agir

15-18 ans

## PARCOURS 3

### Agir pour une justice climatique



#### Objectifs :

- comprendre les liens entre notre consommation, les éléments qui la déterminent et les impacts de ce modèle ;
- découvrir les 17 ODD (objectifs de développement durable) et les liens entre ceux-ci ;
- se mettre en action et agir.



Jeu de la ficelle



Cap 2030



Revendications

Il s'agit de trois propositions de parcours. Ces parcours ont été pensés et organisés afin de travailler en profondeur l'urgence climatique et ses enjeux. Pour chacun de ces parcours, la même façon de procéder :

- ! se questionner et s'informer,
- ! réfléchir et débattre,
- ! et enfin, oser agir et revendiquer.

Il ne s'agit que de propositions, libre à vous de les adapter. En effet, la plupart des outils peuvent être utilisés seuls et certains peuvent s'utiliser dans d'autres parcours. Exemple : Cap 2030 (version Cap Junior ou Cap alimentation) pourrait très bien remplacer le débat Frasbee dans le parcours 1.

Les dérèglements climatiques peuvent être source d'anxiété chez les jeunes. Pour pouvoir en discuter avec le groupe, un photolangage sur les émotions est disponible dans cette mallette.

## LIBERTÉ

De suivre le parcours, de le réduire, d'interchanger des outils

## BIENVEILLANCE

Rester dans le non-jugement, orienter le débat vers la mise en action et éviter les discours alarmistes

## OSER

Oser en débattre et oser agir (même un petit pas, c'est déjà agir)







**CONSIGNES**

# 01 JEU DE LA FICELLE



À partir de 16 ans

Proposé par :  quinoa

## Matériel nécessaire

Cartes présentant les différentes identités du jeu  
Ficelle



45 min à 1 h pour le jeu  
10 min pour l'expression du ressenti  
20 à 30 min pour le décodage politique et éthique  
20 min à 1 h pour la construction d'alternatives

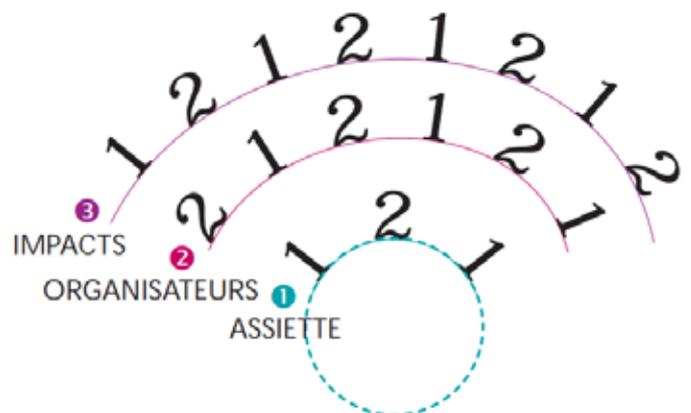
## PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Outil qui permet de visualiser et de modéliser les liens entre notre consommation alimentaire, les éléments qui déterminent notre mode de consommation et les impacts de ce modèle. Ces liens sont représentés par une ficelle reliant les différent-e-s acteurs-trices en interaction.

## DÉROULÉ

### 0 PRÉPARATION

1. Inviter les participant-e-s à s'installer en trois cercles concentriques (le nombre de personnes par cercle est déterminé par l'animateur-trice en fonction des cartes d'identité qu'il ou elle choisira).



2. Prévoir autant de cartes qu'il y a de participant·e·s.

Afin que le jeu soit dynamique et complet dans les liens et thématiques qu'il propose, voici les cartes d'identité indispensables à jouer :

- ☑ ① **Cercle de l'assiette** : assiette belge, bœuf, courgette et laitue.
- ☑ ② **Cercle des organisateurs·trices** : publicité, supermarché, multinationale, OMC.
- ☑ ③ **Cercle des impacts** : eau, air, forêt tropicale, Wambe, De Santos, Valérie, Georges, Vandana, Rosibel.

*Les autres cartes du jeu sont ajoutées en fonction des objectifs de l'animateur·trice et du nombre de participant·e·s.*

**Remarque** : lorsque les participant·e·s **sont moins de 20**, il est possible d'utiliser uniquement la carte assiette belge pour le premier cercle, ou qu'une seule personne reçoive plusieurs cartes d'identité de l'assiette.

## 1 LE JEU

1. Présenter le jeu comme un exercice nous permettant d'explorer le monde dans lequel nous vivons aujourd'hui, expliquer le déroulement du jeu et proposer aux participant·e·s de jouer chacun·e un rôle lié de près ou de loin à l'assiette moyenne du/de la Belge.

*L'aspect « jeu de rôle » peut être plus ou moins accentué en fonction du public et des objectifs.*

2. Distribuer une carte d'identité à chaque participant·e, selon leur place sur les trois cercles. *Clarifier si des éléments ne sont pas compris sur ces cartes.*

3. L'animateur·trice invite **une identité de l'assiette à se présenter**.

Puis demande : « Dans le cercle des organisateurs ou des impacts, **qui pense être en lien** avec cette identité de l'assiette ? Et pourquoi ? ».

4. L'animateur·trice relie les participant·e·s au fur et à mesure avec la **ficelle**, chaque fois qu'une identité se présente.

Ainsi, si le morceau de bœuf débute le jeu, il pourra être relié à De Santos, à l'eau, à la terre argentine... **jusqu'à ce que plus aucun·e participant·e ne lève la main**.

5. Ensuite, **une autre identité de l'assiette se présente**. Et ainsi de suite...

6. **Lorsque tous les éléments de l'assiette se sont présentés**, les identités des cercles impacts et organisateurs peuvent aussi se relier entre-elles.

7. **Lorsque tout le monde s'est exprimé**, pour clôturer l'exercice, inviter les participant·e·s à **tirer sur le fil** qui les relie aux autres afin de sentir toutes les tensions et relations au sein du système.

**Conseil** : l'animateur·trice peut émailler le jeu d'anecdotes ou de données relatives aux identités (cf. fiches thématiques) et inciter les participant·e·s à exprimer pourquoi ils et elles se sentent relié·e·s.

## 2 EXPRESSION DU RESENTI

Inviter les participant·e·s à exprimer ce qu'ils et elles ont ressenti pendant le jeu : impuissance, injustice, déni, incompréhension, culpabilité, surprise...

*Cette phase permet aux participant·e·s de s'exprimer en dehors de leur identité dans le jeu, d'apaiser les tensions qui peuvent surgir et de partager leurs sentiments avec le groupe. C'est une phase de décantation, de distanciation émotionnelle, indispensable pour passer à l'étape de réflexion et d'analyse.*

## 3 ANALYSE (DÉCODAGE POLITIQUE ET ÉTHIQUE)

*Voir aussi le carnet d'accompagnement.*

Inviter les participant·e·s à identifier et décoder :

- leurs idées concernant le fonctionnement de ce système ;
- les « gagnant·e·s » et les « perdant·e·s » du système ;
- les relations de pouvoir au sein du système ;
- les liens avec la réalité vécue par les participant·e·s et leur place au sein du système, en tant qu'acteur·trice de celui-ci.

## 4 CONSTRUCTION D'ALTERNATIVES

*Voir aussi le carnet d'accompagnement.*

Inviter les participant·e·s à se positionner : réfléchir à leur rôle au sein du système, énoncer les possibilités de changement et d'engagement individuels et collectifs.

**Quelques idées :**

- Demander aux participant·e·s d'exprimer leurs propositions pour changer le système, sous forme de brainstorming. Ecrire les propositions sur un support visuel.
- Les alternatives peuvent être classées selon différents critères : alternatives individuelles et collectives, faciles à mettre en place, difficiles...
- Faire écrire, par petits groupes, des cartes alternatives pour le jeu : quelle assiette pour un monde durable et solidaire ? Rejouer le jeu avec ces nouvelles cartes.

- Une technique pour susciter le débat : définir des zones au sol selon des critères choisis au préalable (important, superflu, faisable, pas faisable, individuel, collectif, etc.). Lire des propositions d'alternatives au groupe des participant·e·s et leur demander de se placer dans une des zones définies sur le sol qui semble correspondre à la proposition.
- Constituer des ateliers en sous-groupes de propositions alternatives, puis mise en commun de celles-ci avec un mode de restitution différent par groupe (dessin, chant, théâtre, slogan, affiches, world café, etc.).

# 02 CAP 2030



Tout âge (scénarios adaptés)

Proposé par :



Temps modulable et variable selon les scénarios.  
2 h pour le scénario CAP PROJET présenté ci-dessous.

## La boîte de jeu est composée de :

- 18 plaquettes amovibles qu'on peut disposer et manipuler de différentes manières (17 plaquettes présentant les pictos des ODD + une planche joker).
- 3 dés : aux couleurs des ODD (dé 1 : ODD de 1 à 6 – dé 2 : ODD de 7 à 12, dé 3 : ODD de 13 à 17 + joker).

- 6 pions
- 1 brochure explicative

## À apporter :

Feuilles de flip chart ou nappe en papier, marqueurs, post-it.

## PRÉSENTATION GÉNÉRALE

CAP 2030 est un outil d'animation sur les 17 Objectifs de Développement Durable (ODD) de l'Agenda 2030 de l'ONU.

Il est simple d'accès et souple d'utilisation : l'installation et la durée des animations sont modulables. Le support est identique pour les différents scénarios.

## QUELQUES SCÉNARIOS

- **Cap priorité** : scénario de base de Cap 2030
- **Cap junior** : pour les 10 à 13 ans
- **Cap alimentation** : part de son assiette (idéal pour le parcours 1 de Kurioza)

<https://cap2030.be/scenarios/>

## DÉROULÉ

### 1 DÉCOUVERTE

1. Répartir le groupe en 3 équipes.
2. Lancer le premier dé. L'animateur·trice montre la carte ODD qui s'y rapporte et l'affiche au tableau.
3. Chaque équipe se concerte rapidement pour écrire sur un papier 5 mots que leur évoque cette carte. L'objectif est d'essayer de trouver les mêmes mots que les autres équipes (basé sur le modèle du jeu UNANIMO).
4. Chacune à leur tour, les équipes lisent à voix haute les mots écrits. Quand une autre équipe a un mot commun, elle lève la main. Chaque mot commun vaut 1

point pour chacune des équipes ayant écrit ce mot. Les points totaux sont notés sur un tableau.

5. Lecture de la description de l'ODD par un·e participant·e (cf. brochure SDG.s).

6. Relancer un autre dé et recommencer les étapes précédentes (le nombre de fois dépendra du temps disponible).

## 2 CONTEXTE

Questions au groupe :

- *Savez-vous ce que représentent ces cartes ?*
- *Savez-vous qui a fixé ces thèmes, quand et pourquoi ?*
- *Selon vous, quel est l'intérêt de l'Agenda 2030, à quoi cela peut servir (aux niveaux mondial/états, local/collectif, individuel/citoyen...)?*

Pour compléter les premières réponses, l'animateur·trice fait un point d'info (cf. intro de la brochure p. 5 ou <https://cap2030.be/les-17-objectifs-de-developpement-durable/>).

## 3 LIENS

L'animateur·trice met un ODD au milieu du cercle ou propose à tout le groupe de choisir un ODD prioritaire à ses yeux.

**Conseil pour Kurioza : mettre l'objectif 13 (mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques) au milieu du cercle.**

Question au groupe :

- *Quels sont les liens entre cet objectif et les autres ?*

Les liens sont tracés au marqueur entre l'ODD du centre et les autres ODD. Un mot-clé qui résume ce lien est ajouté (interventions spontanées et rapides, pas de tour de table). Des liens entre différents ODD sans lien spécifique avec l'ODD central sont possibles.



Remarque : le choix de l'ODD placé au centre est essentiel. Certains sont plus évocateurs que d'autres au moment de chercher des liens. Ainsi, les ODD **1, 3, 10, 11, 12 et 13** se révèlent inspirants pour la plupart des groupes.

## 4 PRIORITÉS (CHOIX DE PROJETS À ANALYSER)

1. Demander aux participant·e·s quels sont les projets qu'ils ou elles souhaiteraient analyser en sous-groupes. Tous les projets cités sont inscrits au tableau.

*Il peut y avoir quelques projets en plus que le nombre de sous-groupes. L'animateur·trice est attentif·tive à ce que les projets soient suffisamment concrets et précis.*

2. Distribuer des post-it et demander aux participant·e·s d'y inscrire leur nom. Ils·elles viennent placer leur post-it près du projet qui les intéresserait.

*Il faut au minimum 3 personnes (nombre à définir par l'animateur·trice) pour qu'un projet soit analysé. Les participant·e·s peuvent déplacer leur post-it pour arriver à remplir la consigne. L'idée étant que les participant·e·s s'autogèrent pour établir les sous-groupes. Si c'est pertinent dans le cadre de l'animation, tous les sous-groupes peuvent analyser le même projet. Il sera alors intéressant de proposer de l'analyser sous différents angles (ex. : logistique, humain, pédagogique, forme, fond...).*

## PRIORITÉS (ANALYSE DE PROJETS)

1. Les participant·e·s se répartissent en petits groupes. Ils et elles placent les 17 cartes ODD + le joker autour d'une feuille de flip chart. Le titre du projet est indiqué au centre de la roue des ODD.

*Si besoin, le porteur ou la porteuse de projet explique rapidement le projet au reste du sous-groupe.*

2. Le projet est analysé en se basant sur les ODD. Les flèches et des mots-clés sont indiqués (comme à l'étape 3 des liens). Il est important que les participant·e·s soient dans du concret.

*Si besoin, ils et elles peuvent répondre à la question "Comment?" pour les flèches tracées et développer l'idée sur des post-it.*

*Tous les ODD ne doivent pas obligatoirement être atteints mais il peut être intéressant de réfléchir à ceux qui ne le sont pas.*

## 5 RESTITUTION

Chaque sous-groupe explique aux autres participant·e·s leur roue des ODD et les échanges qu'ils et elles ont eus.

## 6 CONCLUSIONS

Le groupe se rassemble et on procède alors à une série de questions en guise de débriefing.

## QUESTIONS DE COMPRÉHENSION/CONNAISSANCES

- Qu'avez-vous appris ? Qu'est-ce qui était nouveau pour vous ? Que saviez-vous déjà ?
- Votre vision du développement durable a-t-elle changé ?
- Qui est responsable de la mise en œuvre des ODD ? Les gouvernements ? Les citoyen-ne-s ? Les entreprises ? L'école ? D'autres acteurs ou actrices ?
- Connaissez-vous des visions du monde alternatives qui portent un autre nom que « développement durable » ? (Ex : Transition, buen vivir, écosocialisme, décroissance...). Quelles sont leurs points communs, leurs différences ?

## PERSPECTIVES CRITIQUES/OPINIONS

- En quoi les ODD peuvent-ils être utiles ? Quels sont les points forts de ce programme ?
- Vous sentez-vous en accord avec l'ensemble des ODD ? Manque-t-il l'un ou l'autre ODD ? Avez-vous relevé des contradictions entre certains ODD ?
- À votre avis, le monde est-il sur la bonne route pour atteindre ces ODD en 2030 ? Et l'Europe ? Et votre pays ?
- Tour de ressenti : Qu'avez-vous aimé dans cette animation ? Avez-vous une critique à formuler ?
- Une photo du groupe est prise, avec leur accord, pour compléter une galerie en ligne de citoyen-ne-s et groupes engagé-e-s pour les ODD sur [www.cap2030.be](http://www.cap2030.be)

# 03 COPIER/PLAIDER



10-18 ans

Proposé par :



## Matériel nécessaire

- Lettre de revendication type
- Matériel pour écrire ou ordinateur



1 heure de cours

## PRÉSENTATION GÉNÉRALE

À la fin du parcours Kuriosa, cette lettre type permet aux élèves de porter des revendications aux politiques, au pouvoir organisateur de leur école, à la direction, à des célébrités...

## DÉROULÉ

Au préalable : avoir sélectionné une action pour la classe.

- 1 Faire décrire clairement cette action par les élèves afin que le ou la destinataire comprenne ce qui est attendu.
- 2 Choisir une personne ayant du pouvoir (direction d'école, politique, célébrité...) et qui, à priori, est plutôt favorable à cette action (inutile d'interpeller quelqu'un que nous n'avons aucune chance de convaincre).
- 3 Au brouillon, en se servant de la lettre type ci-contre, compléter les parties manquantes avec les bonnes informations en faisant preuve de clarté et d'impact dans son message. Ces informations peuvent être personnalisées en fonction de chaque élève ou être communes à toute la classe (le message sera plus fort si chaque lettre est unique).
- 4 Pour chaque élève, faire recopier la lettre au propre.
- 5 Regrouper les lettres et les remettre à la personne choisie.

# LETTRE TYPE

## de revendication

LIEU ET DATE

TES COORDONNÉES

NOM PRENOM DESTINATAIRE  
ADRESSE

Monsieur X /Madame X/ Mesdames et Messieurs,

[ÉNONCER UN FAIT ÉTONNANT OU CHOQUANT]

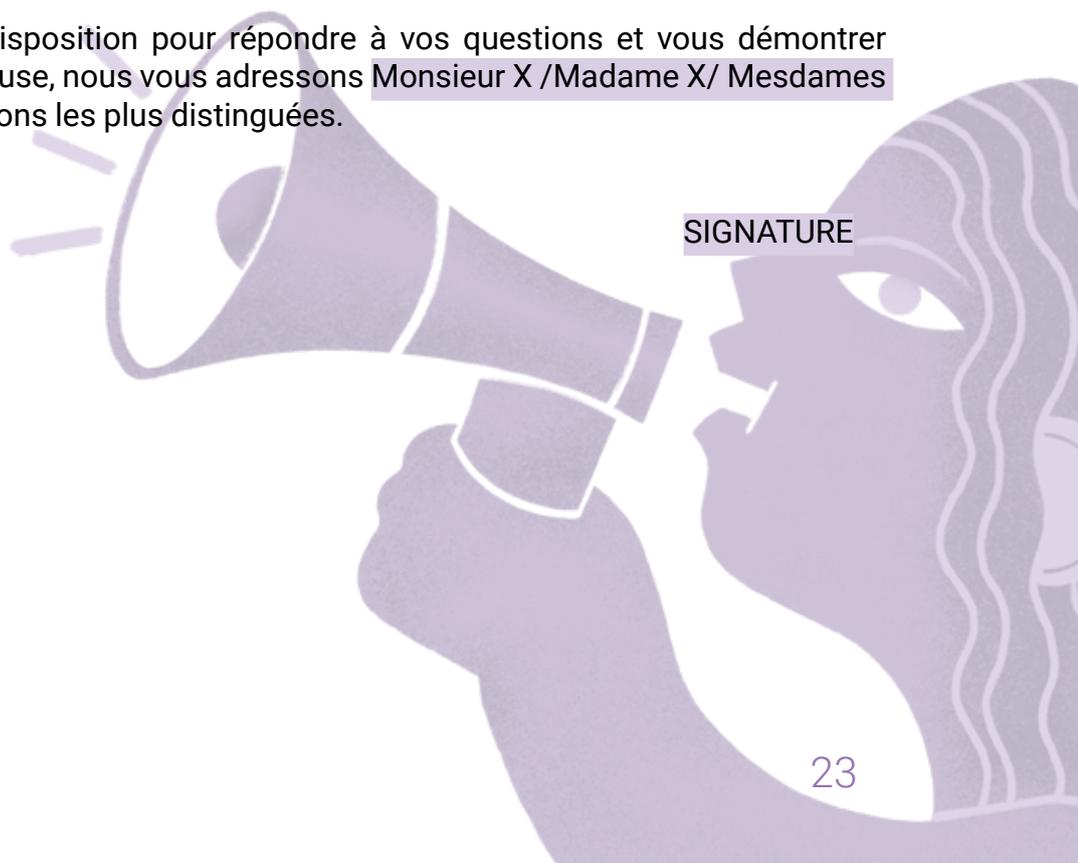
En tant qu'élèves de [...]e année secondaire de [NOM DE TON ÉCOLE], nous avons pris conscience du problème suivant : [EXPLIQUER LE PROBLÈME]

Régler ce problème nous semble essentiel car [POURQUOI EST-CE IMPORTANT POUR TOI ?]

Nous voudrions qu'en votre qualité de [MÉTIER OU TITRE DE LA PERSONNE], vous agissiez en [ACTION DEMANDÉE].

Restant à votre entière disposition pour répondre à vos questions et vous démontrer notre intérêt pour cette cause, nous vous adressons Monsieur X /Madame X/ Mesdames et Messieurs, nos salutations les plus distinguées.

SIGNATURE

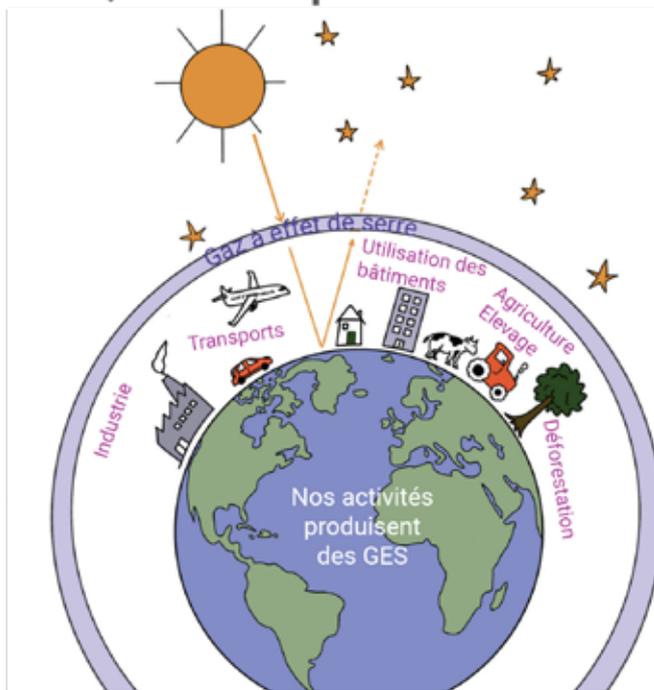




# SYNTHÈSE À DISTRIBUER AUX ÉLÈVES

## Notre classe lutte contre les dérèglements climatiques

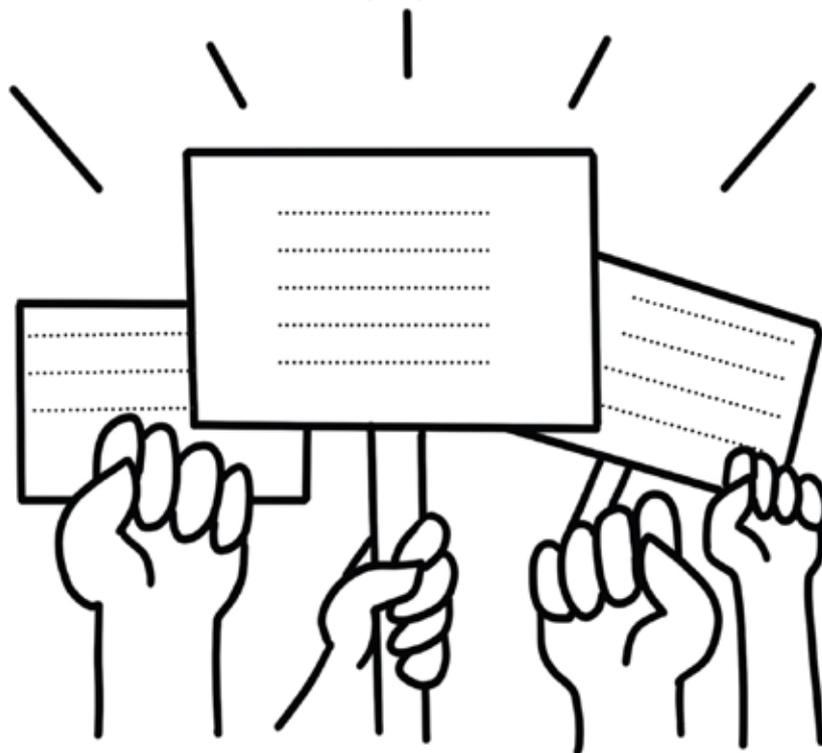
### 1. Quel est le problème ?



### 2. Quelques conséquences



### 3. On s'engage à ...





### **Relecture et conseils**

Sophie Vandemaele, Gwendoline Rovai, Lucie Pe, Mohamed Houssein,  
Chloé Berquemanne, Nathalie Stas et Benjamin Delfosse.

### **Suivi et rédaction du projet**

Wendy Thibaut et Éléonore Naomé

### **Graphiste**

Lara Pérez Dueñas

### **1000 mercis**

Aux membres du groupe de travail : Ines Yaakoubi, Margo Rosolen,  
Catherine Bernier, Jonas Hubaut, Marie Vanrossomme.

À Natasha Sensique de Réseau Idée.

À Frédérique Muller de Point culture.



Ed. resp. : Latitude Jeunes asbl

N° d'entreprise : 0414 133 481 | n° de compte : BE95 8777 9684 0158 | Registre Personnes Morales : Bruxelles

Siège social : 32-38 rue Saint-Jean, 1000 Bruxelles | Tél. : 02 515 04 02 | Mail : latitude.jeunes@solidaris.be



LATITUDE  
JEUNES  
réseau Solidarité