

Étape 3 : Ensemble on peut beaucoup

Matériel : la liste des personnages et les plumes de couleur correspondantes, des crayons ou marqueurs, un paperboard.

L'animateur(trice) propose aux jeunes un jeu de rôle réaliste : le conseil pastoral de l'aumônerie (paroisse, diocèse, collège, association ...) se réunit et l'un des participant a porté à l'ordre du jour la question suivante :
Comment agir concrètement contre une injustice qui vient de toucher la communauté ? Choisir une injustice : Exemple : une communauté de Rom va être expulsée, ils ne savent plus où loger, le camion du Secours Catholique entièrement plein de nourriture vient d'être volé, les subventions attribuées à l'association « combattre les caries » viennent d'être supprimées, ils ne pourront plus distribuer de brosses à dents gratuites aux collégiens à la rentrée, la prof qui donnait des cours du soir de rattrapage gratuitement à déménager, le forum des métiers n'est pas attractif, ni les collégiens, ni les professionnels ne viennent

L'animateur(trice) propose aux jeunes les modalités du débat :

- Chaque jeune tire au sort son personnage et reçoit la plume de couleur qui lui correspond et joue son rôle pendant toute la durée du débat (**voir les couleurs des plumes en fin de document**)
- Le ton des discussions doit être civique et courtois, comme s'ils étaient en réunion de travail.
- Chaque idée sera appuyée d'exemples concrets.
- Les jeunes peuvent se mettre en groupe de deux ou trois pour développer une idée.
- Le débat se termine sur des projets concrets.
- Les idées farfelues et idéalistes sont les bienvenues.
- Le débat se termine sur des projets concrets.
- L'animateur(trice) n'intervient pas dans la discussion sauf si les débats s'enveniment et que certaines parties ne peuvent pas prendre la parole

Le débat se divise en trois parties :

- 1ère partie : Brainstorming 15 mn

C'est un temps de discussion sans jugement ni critique, chacun propose les idées qui lui viennent à l'esprit pour résoudre l'injustice, même les plus farfelues. C'est un temps de créativité, proposer des idées jusqu'à trouver les plus réalisables. L'animateur(trice) note sur le paperboard toutes les idées.

Étape 3 : Ensemble on peut beaucoup

- 2ème partie : Débriefing

L'animateur(trice) propose aux jeunes de relire les idées notées et de choisir quatre idées parmi cette liste. Un vote à main levée est possible.

Pour chaque idée choisie, établir un plan de développement, c'est-à-dire comment poser les bases qui permettront de réaliser le projet.

Chacun jeune est appelé à participer même si ce n'est pas son idée. C'est un projet commun, l'idée proposée par l'un peut être développée par un ou plusieurs autres et tous les participants sont inclus dans le projet. Si au cours de la discussion l'une ou plusieurs des idées choisies s'avèrent irréalisables, la mettre de côté pour un prochain projet.

- 3ème partie : Si le choix de la situation de départ est une situation réelle on peut aller jusqu'à la réalisation du projet

Parmi les quatre idées retenues et développées, il est possible d'en choisir une ou plusieurs au choix du groupe et de la mettre en place avec le soutien de l'animateur(trice). Le projet peut être élaboré pour se réaliser sur plusieurs semaines ou mois.

Étape 3 : Ensemble on peut beaucoup

Les plumes de couleur :

La plume blanche : ton personnage est objectif, il s'appuie sur des faits concrets, des chiffres, il est réaliste, ne s'autorise pas à donner son propre avis. Le blanc est neutre, impartial, Pas de commentaires. Il dit les faits établis, les données chiffrées. Il dissocie les faits des interprétations.

La plume rouge : ton personnage est émotif, il est dans les sentiments, il dit ce qu'il ressent, ce qu'il éprouve. Le rouge est la couleur des passions, de la colère. Il exprime aussi ses sentiments sans retenue, il n'est pas nécessaire de se justifier ou d'expliquer ses sentiments. Les émotions ne doivent être ni logiques ni cohérentes.

La plume noire : ton personnage est l'avocat du diable, il trouve toujours des arguments contre les idées retenues. Le noir est sombre, obscur, lugubre. Il peut être négatif, critique, mais pas émotionnel. C'est du devoir de la plume noire d'avertir des risques, dangers, ratés et ennuis potentiels. « Oui... mais... ». Il prévoit et explique les possibilités d'échec. Il souligne les dangers, les risques et les erreurs de conception.

La plume jaune : ton personnage est optimiste, constructif, positif. Le jaune est la couleur du soleil. Etre positif est un choix, le choix de regarder les choses sous leurs bons aspects, de ne considérer que les aspects positifs d'une situation. On cherche les avantages, les profits. Il peut reprendre des méthodes déjà connues. L'application efficace d'idées anciennes est un exercice propre à la plume jaune.

La plume verte : ton personnage est créatif, inventif, il cherche la nouveauté, il a beaucoup d'idées même si elles ne sont pas réalisables. Le vert est la couleur de la nature en perpétuelle croissance. Il contribue à se libérer du carcan des idées reçues pour en trouver de meilleures. Etre créatif demande de changer de point de vue, décider de penser l'inverse de ce que l'on pense généralement d'une situation, décider de donner de l'importance à un détail ou d'ignorer quelque chose qui nous encombre. Il faut aller au-delà de ce qui est connu, évident et satisfaisant.

Étape 3 : Ensemble on peut beaucoup

La plume bleue : ton personnage est très organisé, il veut coordonner les actions. Le bleu évoque le froid, le ciel qui domine, mais aussi le calme et la maîtrise. Il est aux commandes. Il organise le déroulement de la réflexion. Il est semblable au chef d'orchestre. Il dirige les autres plumes. Il nous aide à enchaîner les différentes étapes de la réflexion. La définition des objectifs est l'un des rôles clés de la plume bleue. Poser une question est le moyen le plus simple de centrer la réflexion. La bonne question est peut-être ce qu'il y a de plus essentiel dans un travail de réflexion.