

La rivière du doute

1^{er} temps : jouer

Délimiter le terrain en le divisant en trois : d'un côté mettre le panneau "d'accord", de l'autre le panneau "pas d'accord", au centre un espace pour ceux qui doutent. L'animateur (trice) lance des affirmations. En voici une liste non exhaustive que vous pourrez bien entendu étoffer :

- La politique c'est une affaire de spécialistes.
- La politique c'est surtout ce qu'il se passe autour de chez moi.
- La politique c'est fait par et pour des vieux.
- La politique c'est d'abord aller voter.
- La politique ça fait se fâcher les gens.
- La politique dans d'autres pays, ça ne me concerne pas.
- Les religions ne doivent pas se mêler de politique.
- Les partis politiques c'est tous les mêmes.
- Je ne vote pas encore donc la politique ce n'est pas pour moi.
- Seuls les jeunes devraient avoir le droit de faire de la politique.
- Dans mon collège, il n'y a pas de politique.

Après chaque affirmation les jeunes se positionnent d'un côté, de l'autre ou au centre. L'animateur(trice) donne la parole à chaque camp pour qu'il tente de convaincre les indécis ou même ceux qui sont de l'autre côté. Tout le monde a le droit de changer de place. Les arguments avancés par chacun sont notés sur un paper board.

2^{ème} temps : échanger

À partir de tous les arguments énoncés lors du jeu, les jeunes échangent autour des questions suivantes :

- Dans quelles situations est-ce que je me sens concerné par la politique ?
- Quelles sont les difficultés que je vois à me construire un avis politique, à m'engager et agir politiquement ?
- Est-ce que je me sens uniquement concerné par des sujets politique qui me touchent personnellement ou aussi par des sujets plus éloignés, dans d'autres régions/pays ? Citer des exemples.
- En quoi les réponses des autres m'ont-elles enrichi ? Est-ce que j'ai été surpris par ce qu'ils ont pu évoquer ?

Temps : 30 min

- Matériel : corde ou rubalise, panneaux d'accord/pas d'accord, paperboard, feutres, ordinateur, vidéoprojecteur, enceinte.