

Trousse d'animation
pour les groupes

Bouche A Oreille^{MC/TM}

Jeu citoyen mauricien



Consortium
en développement social
de la Mauricie

www.consortium-mauricie.org

Production

Consortium en développement social de la Mauricie
3450, boul. Gene-H.-Kruger, bureau 224
Trois-Rivières (Qc) G9A 4M3
www.consortium-mauricie.org
info@consortium-mauricie.org

Conception

Guylaine Asselin, Centre de santé et de services sociaux du Haut-Saint-Maurice
Valérie Bureau, Corporation de développement communautaire des Chenaux
France Cormier, Centre d'action bénévole de Shawinigan
Céline Déraspe, Forum jeunesse Mauricie
Myrabelle Chicoine, Conférence régionale des élus de la Mauricie
Réjean Martin, citoyen de Trois-Rivières
Marie-Andrée Nadeau, Consortium en développement social de la Mauricie
Marie-Denise Prud'Homme, Consortium en développement social de la Mauricie
Annie Saulnier, ÉCOF-CDEC de Trois-Rivières

Graphisme

Ôze Publicité

Illustrations

Antoine Corriveau

Partenaires de l'entente spécifique en développement social de la Mauricie

Conférence régionale des élus de la Mauricie
Emploi-Québec Mauricie
Agence de la santé et des services sociaux de la Mauricie et du Centre-du-Québec
Ministère des Affaires municipales, des Régions et de l'Occupation du territoire
Centraide Mauricie



Avec la participation de :
• Ministère des Affaires municipales, des Régions
et de l'Occupation du territoire
• Ministère de l'Emploi et de la Solidarité sociale

Agence de la santé
et des services sociaux
de la Mauricie
et du Centre-du-Québec



Remerciements

Les membres du Comité développement citoyen du Consortium en développement social de la Mauricie tiennent à souligner l'importante contribution des partenaires de l'entente spécifique en développement social dans la concrétisation du jeu Bouche-à-Oreille^{MC/TM}. Nous tenons également à remercier tous les groupes, organismes et organisations qui ont accepté d'explorer ce jeu, ont émis des commentaires et ont permis de le bonifier. Également, un merci tout spécial à Jean-Sébastien Lebeuf qui, par son passage en tant que stagiaire en Techniques de travail social, a contribué au développement de cet outil. Nous tenons également à remercier particulièrement Diane Bourassa et Diane Vermette pour leur importante contribution.

Notre profonde reconnaissance à tous les citoyens de la Mauricie qui portent les valeurs de la Déclaration citoyenne (voir en annexe) et qui feront la promotion de notre jeu de développement citoyen.

**Ensemble, luttons contre le décrochage citoyen
et donnons-nous la Mauricie que l'on souhaite !**



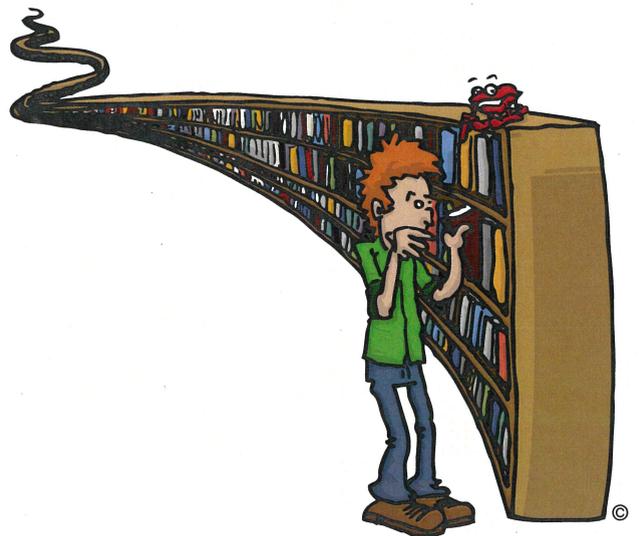
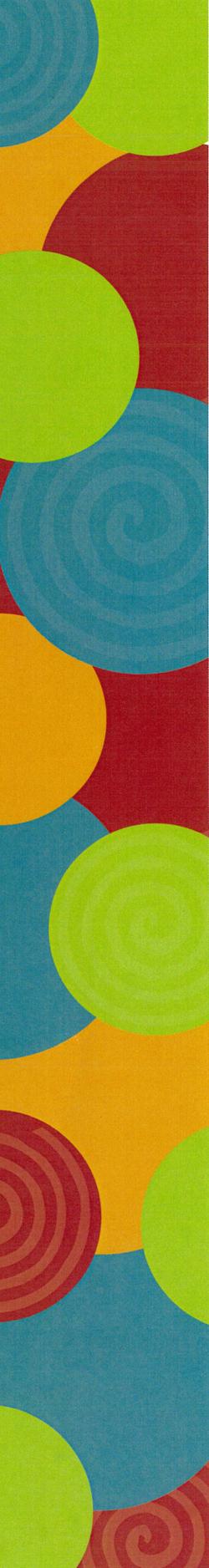


Table des matières

Introduction	7
Objectifs	8
Contenu	8
Comment animer Bouche-à-Oreille ^{MC/TM}	9
Déroulement général	9
Durée	9
Préparation	9
Lors de l'activité	10
1. Arrivée et installation des participants	10
2. Présentation du maître de jeu	10
3. Explication des règles du jeu	10
4. Au jeu !	11
5. Conclusion	11
Variantes d'animation du jeu	12
1. Questions ciblées	12
2. Place aux costumes (avec cartes-citoyennes)	12
3. Avocat du diable	12
4. Gagner autrement	12
5. Le temps presse	13
6. Sans contrainte de temps	13
7. Dans la peau de... (avec cartes-citoyennes)	13
8. Projet de classe	13
Outils complémentaires	14
Règlements	14
Règles d'or	16
Questions à poser en fin de partie	
Pour tous	17
Aux groupes qui ont utilisé les cartes-citoyennes	17
Informations citoyennes	18
Annexe	20
Déclaration citoyenne	20





Introduction

En place depuis 2000, le Consortium en développement social de la Mauricie compte près de 250 personnes qui travaillent à l'amélioration des conditions de vie des individus et des communautés. Chaque année, il aide à mettre sur pied des projets novateurs qui répondent aux besoins des citoyens de la Mauricie.

Issu du Consortium en développement social de la Mauricie, le Comité développement citoyen a été mis sur pied suite au Forum citoyen mauricien tenu en octobre 2008, auquel près de 3 000 personnes ont participé. Pendant cet événement, les participants se sont exprimés de diverses façons et ont ressorti plusieurs valeurs et défis communs. L'environnement, la démocratie, l'implication dans son milieu, les liens intergénérationnels et l'emploi en sont quelques exemples. De ces activités est née une grande Déclaration citoyenne (voir en annexe).

Le Comité développement citoyen a donc pour mission de promouvoir les valeurs de la Déclaration citoyenne. Cette dernière se faisant la voie d'expression des défis que la Mauricie doit relever afin de s'assurer d'un devenir régional épanouissant pour tous, le Comité a décidé de la traduire dans un jeu afin qu'elle soit accessible à chacun. Le but ? Faire connaître, faire réfléchir et inviter les citoyens à s'impliquer !

Ainsi, le jeu Bouche-à-Oreille^{MC/TM}, en plus d'être une captivante source de divertissement, offre une valeur ajoutée à ses participants. En effet, il invite les joueurs à saisir l'opportunité de s'affirmer comme citoyens dans sa communauté. Il les amène à débattre sur divers thèmes de la vie courante aux moyens de questions, de mises en situation et de personnages à interpréter. Finalement, il se veut éducatif puisqu'il permet l'acquisition d'une foule de connaissances. Les messages que transportent les cartes de ce jeu poussent à la réflexion, incitent à l'action et à l'engagement. Ils nous invitent à se donner ensemble une communauté à l'image de nos aspirations collectives, dans une approche citoyenne.

Objectifs

Suite à la conception de Bouche-à-Oreille^{MC/™}, à l'hiver 2010, le Comité développement citoyen a souhaité le mettre à l'épreuve en faisant une tournée d'animation dans les milieux institutionnels et communautaires de la Mauricie. Le but était de valider l'atteinte des objectifs liés à la conception de Bouche-à-Oreille^{MC/™}, mais également de voir à quels types de personnes il s'adressait. Cette tournée d'animation nous a permis de rencontrer au-delà de 20 organismes de la Mauricie. C'est tout près de 300 personnes qui ont joué à Bouche-à-Oreille^{MC/™} ! Ces personnes étaient âgées de 13 à 99 ans et venaient de milieux très diversifiés tels que :

- ▶ milieux scolaires (écoles secondaires, cégeps, université) ;
- ▶ groupes en alphabétisation et/ou en insertion en emploi ;
- ▶ groupes d'employés ;
- ▶ groupes de personnes ayant des problèmes de santé mentale ;
- ▶ chambres de commerce ;
- ▶ résidences pour personnes âgées.

La surprise fût grande de voir que le jeu pouvait être utilisé, non seulement avec différents types de clientèles, mais également répondre à des objectifs d'intervention bien précis. Les intervenants nous ont vite manifesté de l'intérêt pour une trousse d'animation complète composée d'outils spécifiques. C'est le fruit de ce travail sur le terrain et des recommandations qui nous ont été faites qui ont donné naissance à la trousse que vous avez entre les mains. Loin d'être exhaustive, cette trousse vise principalement à vous suggérer différentes façons d'animer Bouche-à-Oreille^{MC/™}, à stimuler votre créativité et à vous fournir des outils plus adaptés à l'animation de groupe. Nous vous invitons d'ailleurs à partager avec nous vos idées via notre page Facebook Bouche-à-Oreille^{MC/™}.

Contenu

Vous trouverez dans la présente trousse :

- ▶ un cartable présentoir ;
- ▶ un jeu Bouche-à-Oreille^{MC/™} ;
- ▶ une reproduction des 36 cartes-questions en format 8 1/2 x 11 ;
- ▶ un CD permettant de projeter les 36 cartes-questions sur écran géant ;
- ▶ un cahier d'animation rempli de nouvelles façons de jouer à Bouche-à-Oreille^{MC/™} ;
- ▶ des feuilles à photocopier.

Comment animer Bouche-à-Oreille^{MC/TM}

Notre expérimentation du jeu Bouche-à-Oreille^{MC/TM} nous a permis de voir qu'il suscite beaucoup de réflexions et peut demander la présence d'un maître de jeu afin de bien diriger les citoyens dans les discussions.

En étant maître du jeu, vous pourrez approfondir et expliquer davantage les questions, faire des liens entre les mises en situation du jeu et la réalité de votre groupe et découvrir davantage les citoyens de votre groupe.

Vous trouverez dans les pages qui suivent le déroulement général d'une animation de même que des variantes d'animation du jeu. Sous la rubrique « trucs d'animation », nous nous sommes permis de partager avec vous notre expérience d'animation de Bouche-à-Oreille^{MC/TM}.

Déroulement général

Pour permettre une meilleure qualité de débat et donner la chance à tous de donner son opinion, nous suggérons fortement de limiter le nombre de participants à 5 ou 6 personnes par groupe. Si votre groupe régulier compte un nombre plus élevé de participants, nous vous suggérons de le diviser en petits groupes et de prévoir un ou plusieurs autres maîtres de jeu. Aussi, nous croyons que l'âge minimum pour bien comprendre les concepts du jeu se situe autour de 12 ans (voir la section « Variantes d'animation » p. 12).

Durée

Le déroulement qui vous est suggéré demande une heure et permet aux participants de répondre à au moins 5 questions.

Préparation

Évidemment, une étape de préparation est nécessaire afin de permettre à tous de profiter pleinement de l'expérience. La toute première chose à faire est de vous approprier Bouche-à-Oreille^{MC/TM} ! Lisez chacune des questions, positionnez-vous et tentez de réfléchir à des opinions contraires à la vôtre. En fait, la meilleure façon de vous préparer est encore de prendre un peu de temps avec amis, famille ou collègues et de jouer une partie !

Si vous ne connaissez pas les participants, nous vous conseillons de vous informer le mieux possible sur le groupe que vous rencontrerez. Il est essentiel de connaître à l'avance certains paramètres généraux tels que leur nombre, leur âge et le temps dont vous disposez. De plus, pour certains groupes, il s'avère important de savoir leur niveau de lecture et si certaines personnes nécessiteront plus de support pour s'exprimer devant un groupe. Ainsi, vous aurez peut-être à supporter ou accompagner ces personnes. Dans le même ordre d'idées, il peut être utile de connaître les leaders et les personnes qui parlent beaucoup. Également, il est important que la personne qui vous reçoit soit avisée du type d'activité qu'est Bouche-à-Oreille^{MC/TM} et que certaines questions pourraient soulever des débats animés.

Finalement, prévoyez un lieu adéquat, où il n'y a pas trop de circulation et qui permettra à chacun de s'exprimer librement. Si vous comptez utiliser la version à projeter du jeu, n'oubliez pas de prévoir le matériel multimédia nécessaire !



Trucs d'animation :

Dans certains groupes, les personnes ayant plus de difficulté ont été aidées par d'autres participants. Quelle belle façon de créer des liens !

Attention ! Parfois les responsables de groupes se font prendre au jeu et prennent beaucoup de place lors des débats ! Il peut parfois être avisé de leur rappeler, avant le début de la partie, qu'il est important qu'ils participent à l'activité, tout en laissant la place aux participants !

Si vous ne connaissez pas le nom des participants, prévoyez des cartons sur lesquels les gens pourront écrire leur nom (ou celui de leur personnage) et le placer devant eux.

Lors de l'activité

1. Arrivée et installation des participants

Durée : 5 minutes

2. Présentation du maître de jeu

Vous présenter !

Expliquer la raison de votre visite et introduire Bouche-à-Oreille^{MC/TM}

Durée : 5 minutes

Matériel : page d'introduction du présent cahier (p. 7)

3. Explication des règles du jeu

Prendre le temps de bien expliquer les règlements de Bouche-à-Oreille^{MC/TM} ainsi que les règles d'or.

Durée : 10 minutes

Matériel : feuille de règlements et les règles d'or
(dans la section « Outils complémentaires » du cahier, p.16)

Trucs d'animation :

Il peut s'avérer fort utile que vous décidiez à l'avance de certaines règles du jeu, notamment de la façon dont vous souhaitez utiliser les cartes-citoyennes, la manière de déterminer le premier participant à jouer et la distribution des points. (Voir la section « Variantes d'animation du jeu » pour vous inspirer ! p.12)

Lors de la lecture des règlements, le terme « animateur » ne fait pas référence à vous, mais bien au joueur qui lit la question !

4. Au jeu !

Déterminer la personne qui sera la première à jouer et démarrer la partie. Nous vous suggérons d'utiliser le présentoir ou la projection pour chacune des cartes-citoyennes qui sera posée. Ceci facilitera les échanges compte tenu que tous les citoyens pourront relire les questions au besoin.

Durée : 30 à 35 minutes

Matériel : jeu Bouche-à-Oreille^{MC/™}, CD ou présentoir

Trucs d'animation :

À cette étape, votre rôle est primordial afin de donner le tour de parole, de tempérer les personnes qui prennent plus de place et d'encourager ceux qui s'expriment moins. De plus, n'hésitez pas à reformuler les questions, à les remettre dans un contexte connu du groupe et à relancer le débat de temps en temps.

5. Conclusion

Faire un retour avec l'ensemble du groupe sur l'activité afin d'évaluer son appréciation et de recueillir ses suggestions. Remettre une copie de la page contenant l'ensemble des « Informations citoyennes ».

Durée : 5 à 10 minutes

Matériel : feuille de questions et feuille « Informations citoyennes »
(dans la section « Outils complémentaires » du cahier, p. 17 et 18)

Variantes d'animation du jeu

1. Questions ciblées

Selon votre groupe, vous pouvez sélectionner des cartes-questions en lien avec la réalité de vos participants. De ce fait, vous serez en mesure de faire une meilleure intervention. N'oubliez pas de sélectionner des cartes dans chacune des catégories présentées dans les règlements.

Trucs d'animation :

Cette alternative a été utilisée avec des groupes présentant des profils particuliers (problèmes de santé mentale, jeunes marginaux, etc.). Cependant, il s'agit également d'une bonne façon de travailler certains enjeux plus en profondeur avec n'importe quel type de clientèle.

2. Place aux costumes (avec cartes-citoyennes)

Afin d'imprégner le groupe des personnages issus des cartes-citoyennes, prévoyez des accessoires : chapeaux, cannes, bijoux, vestons, cravates, lunettes, etc. Laissez aller votre imagination !

Trucs d'animation :

Cette version a été particulièrement appréciée chez les jeunes, mais pourrait très bien se faire avec d'autres groupes d'âge.

Si vous n'avez pas d'accessoires à portée de main, prévoyez des cartons sur lesquels les participants écriront le nom et la fonction de leur personnage. Les interactions seront ainsi plus simples pour tous !

3. Avocat du diable

Avant de débiter la partie, le maître de jeu se fait complice avec un des citoyens du groupe. Il lui demande de constamment contredire les arguments des autres citoyens afin d'alimenter les discussions en cours.

Note : Assurez-vous que la personne choisie soit à l'aise avec ce rôle.

4. Gagner autrement

Tel que proposé dans les règlements, le grand gagnant de la partie est celui qui aura accumulé le plus de cartes-questions. Nous vous suggérons ici de remplacer les cartes-questions par d'autres objets tels que des billes, roches, trombones, objets promotionnels de votre organisme ou autres, pour comptabiliser les points.

Vous pourriez aussi ajouter un prix à gagner à la fin de la partie afin de motiver le groupe au maximum. Par exemple, le grand gagnant pourrait avoir droit à une récompense quelconque : un cadeau de votre organisation, un privilège ou même un jeu Bouche-à-Oreille^{MC/™} !

5. Le temps presse

Pour une partie plus rapide, nous vous proposons d'avoir un sablier ou une minuterie afin de limiter le temps d'argumentation. Vous pouvez également désigner un gardien du temps dans le groupe. Nous vous proposons au moins une minute par droit de parole. Cela permettra à tous les participants du groupe de s'exprimer.

6. Sans contrainte de temps

Vous avez plus d'une heure pour jouer ? Alors, aucune contrainte de temps ! Pas de sablier ! En tant que maître de jeu, assurez-vous simplement de permettre à chacun de prendre la parole.

7. Dans la peau de... (avec cartes-citoyennes)

Il peut être intéressant dans certains groupes d'utiliser les cartes-citoyennes pour permettre aux participants de se mettre dans la peau de quelqu'un d'autre. Certains incarneront leur personnage en faisant référence à toutes sortes de stéréotypes ou de préjugés. D'autres laisseront place à leur personnalité ou imagineront leur rôle de façon idéologique. En tant que maître du jeu, il serait intéressant de revenir sur cet aspect en fin de partie afin d'engager une réflexion sur les rôles sociaux et leurs impacts.

Trucs d'animation :

Si vous connaissez bien le groupe, il serait intéressant de choisir les personnages à l'avance pour chaque participant. Cet exercice pourrait amener une toute autre perspective !

8. Projet de classe

Vous êtes enseignant ou animateur d'un groupe d'enfants ou de jeunes et vous vous demandez comment utiliser Bouche-à-Oreille^{MC/™} ? Vous pourriez choisir une seule question le temps d'un projet ! Demandez-leur d'approfondir les différents aspects du sujet en suggérant différents médiums de recherche (journaux, Internet, télévision, etc.). Vous pourriez également intégrer leurs découvertes sous forme de débats structurés où chacun joue un rôle et exprime son opinion ou dans un journal étudiant. Le jeu peut devenir un bel outil de promotion de la démocratie et de l'implication citoyenne auprès des plus jeunes. À vous de jouer !

Outils complémentaires

Règlements

Bouche-à-Oreille^{MC/TM} suggère, par de multiples façons, de vous affirmer en tant que citoyen. Créé par le Comité développement citoyen, ce jeu a pour mission de promouvoir les valeurs de la Déclaration citoyenne issue du Forum citoyen mauricien tenu du 23 au 25 octobre 2008 à Shawinigan.

NOTE : Afin de faciliter la lecture, le texte a été écrit au masculin. Évidemment, nous nous adressons également aux citoyenNES !

But du jeu

Laissez libre cours au **citoyen** en vous et faites valoir vos idées, vos opinions, vos convictions! Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Saurez-vous vous démarquer ?

Attention !

Ce jeu est conçu pour lutter contre le décrochage citoyen et peut engendrer des débats !

Contenu

36 cartes-questions divisées en 3 catégories

1. Prenez position (**vert**) :
Soyez audacieux ! Faites valoir vos idées, vos opinions.
2. Éthiquement parlant (**rouge**) : Par des mises en situation, plongez au cœur de vos valeurs citoyennes !
3. Faites le bon choix (**jaune**) : Osez exprimer votre préférence et débattiez tous ensemble.

À la lecture de ces règlements, sachez que vous n'êtes pas « joueur », mais bien « **citoyen** ».



20 cartes-citoyennes (bleu)

Ces cartes représentent des personnages ! Que ce soit pour une partie complète ou le temps d'une seule question, ces cartes vous permettent de vous placer dans la peau d'un autre **citoyen**. Chaque joueur pige une carte et lorsque tout le monde est prêt, faites un tour de table pour vous présenter avec votre nouveau personnage.

Petite suggestion : laissez libre cours à votre imagination et à l'humour. À vous de jouer !

Début de la partie

1. Séparez les cartes selon leur couleur.
2. Désignez, parmi les **citoyens** celui qui sera l'animateur du premier tour (vous pourriez choisir, par exemple, le prochain qui célébrera son anniversaire).

Déroulement

3. L'animateur choisit une carte parmi les trois catégories de questions : Prenez position, Éthiquement parlant ou Faites le bon choix.

4. L'animateur lit la question à voix haute. Celui-ci s'assure que tous aient répondu à la question et s'il le désire, il peut participer au débat. Il encourage les **citoyens** à débattre et approfondir leurs idées. Il peut poser des questions aux joueurs. De plus, il peut être l'avocat du diable afin de soulever la discussion entre les joueurs. En fait, l'animateur est celui qui dirige la discussion.

5. Après le tour de table, l'animateur désigne, de façon tout à fait subjective, un gagnant et lui remet alors la carte-question. Le groupe peut également décider de désigner le gagnant ensemble de manière démocratique et ainsi procéder par vote. C'est une bonne façon d'exercer sa citoyenneté !

Note : Au bas de plusieurs cartes, vous trouverez ces capsules d'informations citoyennes. Celles-ci ne sont pas des réponses, mais bien des éléments d'information sur un sujet donné.
*À lire seulement lorsque tous les **citoyens** auront répondu à la question.*



Ce symbole est une invitation à vous mettre dans la peau du personnage de votre carte-citoyenne !

Tour suivant et fin de la partie

6. Celui qui est placé à gauche de l'animateur du premier tour devient l'animateur et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes-questions... ou des **citoyens** !

Gagnant

Bien qu'il soit plaisant d'avoir un gagnant, le jeu Bouche-à-Oreille^{MC/™} peut simplement amener des discussions entre **citoyens**. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Cependant, si vous voulez mettre un peu de suspense à la partie, vous pouvez désigner après chaque question un gagnant. Celui-ci peut être celui qui a donné un contre-exemple, celui qui a parlé dans la partie pour la première fois ou encore celui qui a répondu en étant humoristique. Vous voyez, Bouche-à-Oreille^{MC/™} est un jeu ludique où l'on peut s'amuser tout en jasant de citoyenneté.

Le grand gagnant de la partie est le **citoyen qui a récolté le plus de cartes-questions.**

Quelques conseils

- ▶ Les cartes-citoyennes peuvent vous faire voir une toute autre perspective. Nous vous suggérons de conserver le même personnage tout au long de la partie afin de vous sensibiliser aux différentes réalités auxquelles certains font face quotidiennement.
- ▶ Les **citoyens** sont libres de débattre d'une question aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Ensemble, ils choisiront de passer à la question suivante.
- ▶ L'animateur remettra, une fois la question débattue, la carte-question au **citoyen** de son choix. Les cartes-questions sont alors cumulées comme des points.

Règles d'or

- ▶ Ces règles sont proposées afin de faciliter les échanges et les discussions dans le groupe. Bien entendu, vous pouvez en ajouter ou en retirer une ou plusieurs selon vos besoins.
- ▶ S'amuser !
- ▶ Respecter le tour de parole et écouter les autres.
- ▶ Poser des questions et participer activement aux discussions.
- ▶ Respecter l'opinion des autres, même si elle diffère de la vôtre.
- ▶ Donner son opinion et réagir à celle des autres.
- ▶ Partager vos expériences.

N'oubliez pas d'avoir l'accord du groupe sur ces règles avant de débiter la partie !

Truc d'animation :

Il est possible de commencer cette partie de l'animation en demandant au groupe de nommer lui-même les règles de communication. Ainsi, les joueurs commencent déjà à participer à l'activité et s'approprient plus facilement les règles.

Questions à poser en fin de partie

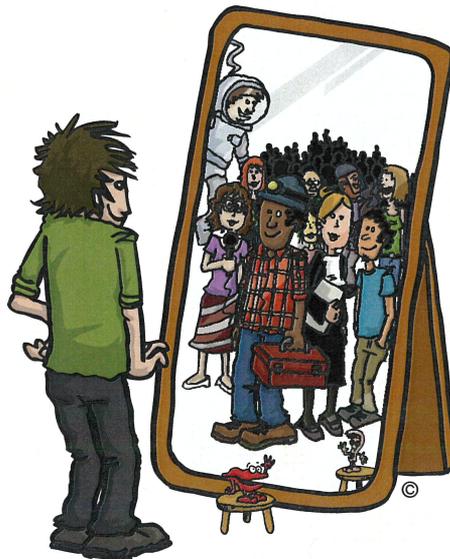
Pour tous :

- ▶ Quelle est votre appréciation de l'activité ?
- ▶ Qu'est-ce que vous avez le plus aimé ? Le moins aimé ?
- ▶ Qu'est-ce que vous avez appris de nouveau lors de cette activité ?
Sur les thèmes abordés ? Sur les participants ?
- ▶ Est-ce que vous aimeriez refaire cette activité ? Pourquoi ?
- ▶ Quelles seraient vos suggestions pour rendre l'activité plus intéressante ou amusante ?
- ▶ Suite aux discussions que vous avez eues, est-ce que vous auriez envie de vous impliquer dans votre communauté ? Si oui, à quel niveau ?

Aux groupes qui ont utilisé les cartes-citoyennes

- ▶ Comment avez-vous aimé vous mettre dans la peau d'un autre ?
- ▶ Qu'avez-vous découvert sur vous ou sur les autres ?
- ▶ Quelles sont les différences que vous avez observées entre les réponses que vous auriez faites en restant vous-mêmes et celles répondues par votre personnage ?

Note : N'hésitez pas à nous partager les commentaires reçus sur notre page Facebook !
Ils nous seront très utiles pour bonifier la trousse et le jeu.



Informations citoyennes

Nous avons regroupé pour vous l'ensemble des capsules d'informations citoyennes qui sont sur les cartes-questions.

Dans les années 80, ce sont des citoyens, amateurs du vélo, qui ont incité le conseil municipal de Trois-Rivières à développer un réseau de pistes cyclables.

Pour en apprendre davantage sur les perspectives professionnelles au Québec, consultez le www.emploiquebec.net/imt/perspectives.asp.

Tout comité de sélection digne de ce nom se doit de prévoir et d'énumérer les critères qui vont guider ses choix afin que ceux-ci soient justes et exempts de préjugés.

Au Québec, le nombre d'emplois dans l'industrie du vêtement est passé de 53 000 à 28 100, entre l'an 2000 et 2006, selon Statistique Canada ! www.statcan.gc.ca

Certains types d'habitation favorisent la mixité sociale notamment les coopératives d'habitation. Pour plus d'information : www.cooperativehabitation.coop.

Selon Statistique Canada, en 2004, 7 % des citoyens ont participé aux événements touristiques organisés en Mauricie. www.statcan.gc.ca

Au total, 25 % des personnes ayant une incapacité sont en emploi comparativement à 54 % pour la population sans incapacité.

Source : Portrait statistique de la population avec incapacité - Région de la Mauricie et du Centre-du-Québec, OPHQ, 2003.

Il existe une panoplie de façons de réduire notre empreinte écologique. Par exemple, faire le recyclage de ses déchets, diminuer sa consommation d'électricité, utiliser son vélo plutôt que l'auto, baisser le chauffage et acheter des produits locaux. Pour plus d'information : www.cre-mauricie.com.

« Si vous êtes le parent d'un nouveau-né ou si vous adoptez un enfant ou celui de votre conjoint, vous avez droit à un congé parental, sans salaire, d'au plus 52 semaines continues. Ce congé s'ajoute à votre congé de maternité ou, si vous êtes le père, à votre congé de paternité de cinq semaines continues ».

<http://www.naissance.info.gouv.qc.ca/fr/fiche.asp?sujet=13>

Un organisme au Québec existe afin d'aider la recherche d'une résidence pour aînés. Il s'agit du Regroupement québécois des résidences pour aînés. De plus, chaque résidence privée a le devoir d'être accréditée par l'Agence de la santé et des services sociaux. Pour vérifier si une résidence de la Mauricie est accréditée, vous pouvez consulter le www.agencesss04.gouv.qc.ca.

Dans certaines municipalités, il existe des programmes pour aider les familles à avoir accès à ces activités (loisirs à tarif réduit).

Sur le site www.tourismemaucie.com, il est possible de consulter la liste de tous les festivals et autres activités de la région.

Les services d'accueil aux nouveaux arrivants (SANA) existent sur différents territoires de la Mauricie. Pour plus d'information : www.sanamaucie.qc.ca.

Partout où l'on fait ses achats, il ne faut jamais hésiter à demander des produits locaux. Du reste, les marchands responsables se font souvent un devoir de vous en offrir.

Selon le document ALDO-Québec émis par le Collège des médecins du Québec en 2009, les médecins doivent conserver un dossier actif pendant 5 ans et certains renseignements de ce dossier pour un minimum de 20 ans. www.cmq.org (Consultez la section Conservation des dossiers à la page 76).

Le gouvernement du Québec décerne des prix aux entreprises pour leurs actions en matière de conciliation travail-famille. De plus, le nouveau Programme de soutien financier aux milieux de travail soutient la réalisation de projets dans des entreprises qui cherchent à concilier les activités familiales et professionnelles.

En 2006, 1,6 % de la population totale de la Mauricie était constituée d'immigrants. La plupart sont originaires d'Europe et d'Amérique. Ils ont, pour la majorité, immigré dans les années 90 et 2000.

Il existe des aires protégées au Québec et votre municipalité peut vous en informer. Il y a aussi le site du ministère des Ressources naturelles et de la Faune du Québec qui vous permettra d'en apprendre davantage sur le sujet. www.mrnf.gouv.qc.ca/aires

Source : Direction de la recherche et de l'analyse prospective du ministère de l'Immigration et des Communautés culturelles. www.micc.gouv.qc.ca

Déclaration citoyenne

Le Forum citoyen mauricien a démontré hors de tout doute la valeur d'une participation citoyenne dans l'élaboration du monde dans lequel les citoyens veulent vivre et s'engager activement. Cette déclaration incite à la prise en charge des responsabilités individuelles, collectives et politiques. Elle interpelle donc tous les acteurs du développement régional : élus municipaux et gouvernementaux, organismes publics, institutions d'enseignement, organismes sociocommunautaires et citoyens eux-mêmes.

Cette déclaration invite à définir le développement régional avec une approche globale, dans une optique de développement durable qui intègre harmonieusement tous les aspects de la vie humaine.

L'exercice a permis de nous rappeler les grandes richesses de la Mauricie. Nous croyons que l'on doit s'appuyer sur ces bases pour inventer et réaliser la Mauricie de demain : ses richesses naturelles, sa situation géographique, sa capacité d'accueil aux autres cultures, ses institutions d'enseignement, son potentiel récréotouristique, ses moyens de communication, sans oublier son immense potentiel de contribution de ses citoyennes et citoyens.

Pour élaborer et réaliser un projet collectif régional, nous devons créer des lieux de concertation et de participation.

Pour soutenir une Mauricie vivante et dynamique, nous devons inclure la contribution de toutes les citoyennes et citoyens, indépendamment de leur âge, de leur origine, de leurs limitations physiques, de leur situation économique ou sociale. Cette diversité est une richesse permettant la création d'un projet qui nous ressemble et nous rassemble.

Pour bâtir la Mauricie que l'on veut se donner, nous devons relever les défis qui nous attendent : l'innovation dans le développement de l'emploi et de la main-d'œuvre, la gestion intégrée de l'environnement, l'accessibilité aux services sociaux et de santé, aux activités de loisirs et de culture, la revitalisation de la vie des communautés tant rurales qu'urbaines, la conciliation travail-famille, l'exode des jeunes et le vieillissement de la population.

AXE 1 : DÉMOCRATIE

Défi 1 : Que les citoyens prennent conscience de leur pouvoir d'influence et l'utilisent.

Propositions :

- ▶ Sensibiliser les gens, notamment les jeunes, à l'importance d'exercer leur citoyenneté en s'impliquant dans les processus menant aux décisions qui les concernent.
- ▶ Que les programmes électoraux soient remis à tous les citoyens pour faciliter leurs choix politiques.
- ▶ Utiliser, lorsque nécessaire, la mobilisation citoyenne pour appuyer des revendications qui ne sont pas entendues par les décideurs.

Défi 2 : Que les instances décisionnelles mettent à contribution les citoyens dans leurs prises de décision.

Propositions :

- ▶ Que les élus rendent disponible l'information nécessaire aux citoyens pour qu'ils puissent porter un regard critique sur les enjeux municipaux et se positionner.
- ▶ Que les instances décisionnelles mettent en place différents mécanismes de consultation afin que leurs décisions reflètent réellement les préoccupations et priorités des citoyens.
- ▶ Explorer de nouveaux moyens pour que les besoins spécifiques des régions soient pris en compte par le gouvernement provincial.
- ▶ Convier les élus à rencontrer les citoyens au moins 2 fois par année.

AXE 2 : LUTTE CONTRE L'EXCLUSION SOCIALE

Défi 1 : Faire participer l'ensemble des citoyens à la vie régionale.

Propositions :

- ▶ Promouvoir la place des personnes qui vivent de l'exclusion sociale : personnes handicapées, autochtones, personnes démunies, analphabètes, ...
- ▶ Organiser des activités pour briser les préjugés, de part et d'autre, notamment avec nos communautés autochtones.
- ▶ Encourager toute approche qui favorise l'inclusion sociale des personnes exclues, par exemple l'accompagnement personnalisé, le développement du pouvoir d'agir de ces personnes, etc.
- ▶ Promouvoir les projets qui soutiennent la réussite scolaire des enfants dont les parents vivent des problématiques particulières (analphabétisme, toxicomanie, ...) et médiatiser les réussites.

Défi 2 : Développer la communication intergénérationnelle.

Proposition :

- ▶ Créer des activités favorisant les liens intergénérationnels et consolider les initiatives déjà existantes (aide aux devoirs et aux leçons, mentorat dans les écoles, etc.)

Défi 3 : Soutenir les personnes démunies

Propositions :

- ▶ Supporter davantage les ressources communautaires déjà existantes.
- ▶ Initier régionalement une coalition citoyenne pour influencer les décisions politiques, par exemple l'augmentation des barèmes de l'aide sociale.

AXE 3 : DÉVELOPPEMENT SOCIAL

Défi 1 : Rendre accessible l'expertise de l'université aux organismes communautaires

Propositions :

- ▶ Que l'Université du Québec à Trois-Rivières mette en place des mesures concrètes favorisant l'implication citoyenne de ses professeurs et l'accessibilité à leurs expertises, pour les organismes communautaires.
- ▶ Création d'un comité de travail UQTR/organismes communautaires pour développer des mécanismes facilitant leur partenariat, par exemple la création d'un guichet unique pour accueillir, évaluer et diriger les projets.

Défi 2 : Développer de nouvelles initiatives pour favoriser la solidarité et l'implication sociale

Propositions :

- ▶ Mettre en valeur les projets alternatifs comme les services d'échanges locaux.
- ▶ Créer des comités de milieux de vie dans les résidences privées pour personnes âgées, notamment pour aborder les questions de sécurité et d'abus.

Défi 3 : Faire face aux conséquences de la mondialisation

Propositions :

- ▶ Sensibiliser les gens aux conséquences de la mondialisation et proposer des alternatives concrètes : achat local, investissement dans des fonds éthiques, boycott des grandes chaînes, etc.
- ▶ Rendre plus accessibles les marchés publics et augmenter la variété dans l'offre de produits locaux.
- ▶ Revoir les structures de distribution pour favoriser les producteurs locaux.
- ▶ S'allier aux partenaires socio-économiques pour promouvoir l'achat local.

AXE 4 : ENVIRONNEMENT

Défi 1 : Concevoir des milieux de vie écologique

Propositions :

- ▶ Susciter et faciliter la réalisation de projets de quartier répondant à ces préoccupations, par exemple la création d'éco-villages.

- ▶ Intensifier la concertation, créer des coalitions entre différents groupes de pression pour augmenter le rapport de force des citoyens.

Défi 2 : Gestion de la ressource forestière

Proposition :

- ▶ Dans une optique de développement durable, développer une approche de gestion intégrant l'environnement, l'industrie et le récréotouristique.

Défi 3 : Prévention des conflits d'usage

Proposition :

- ▶ Consulter systématiquement les citoyens concernés par tout projet impliquant des changements d'usage, par exemple pour la construction d'un barrage.

Défi 4 : Gestion des matières résiduelles

Proposition :

- ▶ Informer les citoyens sur les différentes options qui s'offrent en matière de gestion des matières résiduelles et sur les enjeux qui s'y rattachent.
- ▶ Faire participer les citoyens aux prises de décisions sur ce sujet.

Défi 5 : Gestion de l'eau

Propositions :

- ▶ Développer des politiques d'urbanisme et d'aménagement qui garantissent la protection des rives et des cours d'eau. Mettre en place les conditions pour leur respect, par exemple brigades vertes, inspecteurs, etc.
- ▶ Sensibiliser les citoyens à la nécessité de diminuer notre consommation d'eau.

Défi 6 : Changer les habitudes de consommation

Proposition :

- ▶ Intensification de la promotion de nouvelles habitudes de consommation plus saines pour l'environnement. Par exemple, l'achat local, les 3R (réduire, réutiliser, recycler), etc.

AXE 5 : ACCESSIBILITÉ AUX SERVICES PUBLICS

Défi 1 : Accessibilité aux services publics de santé (pénurie de médecins et d'infirmières)

Propositions :

- ▶ Réclamer un débat public sur les enjeux d'une privatisation du système de santé et d'éducation afin de permettre aux citoyens de se positionner de façon éclairée.
- ▶ Investir dans la prévention, tant au niveau individuel que collectif, pour diminuer la pression sur le système de santé.



Défi 2 : Vieillesse de la population

Proposition :

- ▶ Planifier le développement des services en fonction de cette réalité régionale.

AXE 6 : EMPLOI

Défi 1 : Faire face aux pertes d'emploi majeures vécues depuis quelques années dans la région.

Propositions :

- ▶ Mobiliser la population dans le développement de solutions, d'alternatives aux pertes d'emploi dans les milieux traditionnels, par exemple encourager l'achat de produits locaux et régionaux, développer des projets d'économie sociale, etc.
- ▶ Sensibiliser nos décideurs politiques sur la nécessité de repenser les règles entourant les fermetures d'entreprises.
- ▶ Mettre en place des moyens de concertation entre employeurs, organismes d'employabilité et de formation pour prévenir la pénurie de main-d'œuvre annoncée dans certains secteurs.

Défi 2 : Contrer l'exode des jeunes et stimuler l'arrivée de nouveaux travailleurs

Propositions :

- ▶ Promouvoir la qualité de vie de nos municipalités.
- ▶ Développer de nouvelles ressources ou services répondant aux besoins des jeunes familles.
- ▶ Innover dans nos moyens de promotion.
- ▶ Encourager les employeurs à former les jeunes au marché de l'emploi par des stages, du tutorat, etc.

Défi 3 : Intégration des gens peu scolarisés sur le marché du travail

Propositions :

- ▶ Offrir des formations adaptées aux gens peu scolarisés en lien avec les besoins du marché.
- ▶ Inciter les employeurs à créer des plateaux de travail.
- ▶ Faire connaître les ressources de soutien à l'emploi.

AXE 7 : FAMILLE

Défi 1 : Conciliation travail-famille

Propositions :

- ▶ Supporter les familles à travers les milieux de vie des enfants.
- ▶ Organiser des discussions dans les milieux de travail et proposer des solutions adaptées.

AXE 8 : VIE COMMUNAUTAIRE

Défi 1 : Besoin de regrouper les citoyens autour de projets communautaires

Propositions :

- ▶ Favoriser des initiatives novatrices pour permettre l'implication dans la vie communautaire et l'émergence de réseautage entre les citoyens.
- ▶ Favoriser le développement et promouvoir les modes alternatifs de résolution de conflits pour favoriser le mieux-être dans la communauté.

Défi 2 : Revitaliser l'implication bénévole dans nos communautés

Propositions :

- ▶ Reconnaissance et valorisation du rôle des bénévoles principalement par le biais des médias.
- ▶ Mettre en œuvre des nouveaux moyens pour augmenter la participation des jeunes dans le bénévolat.

Défi 3 : Développer et maintenir des services de transport collectif sur l'ensemble du territoire

Propositions :

- ▶ Particulièrement pour les secteurs ruraux, développer des stratégies qui se situent entre le transport individuel et collectif, par exemple taxi bus, taxi collectif, covoiturage, transport scolaire, etc.
- ▶ Trouver des solutions novatrices adaptées aux problèmes exprimés par les citoyens.

AXE 9 : MÉDIAS ET COMMUNICATION

Défi 1 : Créer davantage de liens entre les médias et les citoyens.

Proposition :

- ▶ Que les médias fassent de l'espace pour faire connaître les initiatives, les réussites et les revendications citoyennes.

AXE 10 : ARTS ET CULTURE

Défi 1 : Rendre les arts et la culture accessibles à tous.

Propositions :

- ▶ Mettre en place des moyens concrets pour faciliter l'accès à ce type d'activités : transport collectif, gratuité, information.
- ▶ Utiliser ces activités pour en faire des lieux d'implication et favoriser l'expression de la créativité.



Défi 2 : Faire une place à une culture autre que la culture « de masse » principalement celle des jeunes

Propositions :

- ▶ Développer des lieux pour que les jeunes « pratiquent leur culture », par exemple musique underground ou arts de la scène.
- ▶ Favoriser l'implication des jeunes dans les organisations qui diffusent de l'offre culturelle.

AXE 11 : LOISIRS, VACANCES, TOURISME

Défi 1 : Améliorer l'accessibilité aux loisirs particulièrement dans les secteurs ruraux

Propositions :

- ▶ Création d'un guichet unique d'information sur les activités offertes à l'intérieur d'une MRC.
- ▶ Partager les infrastructures et dynamiser le réseautage entre les municipalités.
- ▶ Développer des transports collectifs.

Défi 2 : Mettre en place les conditions nécessaires au développement du tourisme en Mauricie

Propositions :

- ▶ Outiller les mauriciens afin qu'ils puissent devenir des promoteurs de leur propre région.
- ▶ Trouver des façons d'éliminer les difficultés liées à l'accueil des touristes : accessibilité aux différents sites, offre et qualité des services, amélioration des outils de promotion, etc.

AXE 12 : MAURICIE OUVERTE SUR LE MONDE

Défi 1 : Réussir l'intégration des différentes communautés culturelles

Propositions :

- ▶ Organiser des activités facilitant l'échange et la connaissance entre nos différentes cultures.
- ▶ Mettre en place des mesures de support communautaire pour faciliter l'intégration des nouveaux arrivants.

EN CONCLUSION

Cette déclaration ne se termine pas ce soir, mais elle doit plutôt être vue comme le début de notre engagement à toutes et à tous de porter nos propositions aux acteurs régionaux concernés, et c'est seulement ainsi que l'on obtiendra La Mauricie que l'on veut se donner.



Bouche À Oreille^{MC/™}

Jeu citoyen mauricien



Consortium
en **développement social**
de la **Mauricie**



Québec 

Avec la participation de :
• Ministère des Affaires municipales, des Régions
et de l'Occupation du territoire
• Ministère de l'Emploi et de la Solidarité sociale

Agence de la santé
et des services sociaux
de la Mauricie
et du Centre-du-Québec

Québec 

