

Décoder la Belgique

Patricia Fernandez
Lire et Ecrire Bruxelles

Le Déroulement du projet, en détail

1. Nous avons commencé par découvrir la Belgique comme Etat fédéral, son découpage en régions, provinces et communautés. Nous avons situé les 4 points cardinaux sur une carte, le groupe s'est familiarisé avec les contours de la Belgique, ses frontières et les pays limitrophes, ses frontières intérieures : les trois régions et les frontières linguistiques. A la fin, les apprenants et apprenantes pouvaient situer et nommer les 3 régions et les dix provinces, les 3 communautés et les 3 langues officielles en Belgique.
2. Ensuite, nous avons abordé Bruxelles, ses 19 communes et les compétences communales. J'ai projeté sur grand écran les photos de plusieurs maisons communales en demandant au groupe « *Êtes-vous déjà allés dans ce lieu ? Si oui, à quelle occasion ?* ». A partir de là, nous avons commencé à identifier les différents services que la Commune rend aux habitant·es : déclaration de naissance, carte d'identité, passeport, inscription sur les listes électorales... pour compléter ce premier inventaire, les apprenant·es se sont connectés au site de leur administration communale et ont noté les différents services et compétences qu'ils pouvaient identifier. Ensuite, ils ont situé les communes bruxelloises sur une carte en papier.
3. Ensuite, je leur ai demandé de s'aider du site internet de leur commune pour répondre aux questions suivantes:
 - Comment ma commune s'appelle-t-elle?
 - Quelle est l'adresse de ma commune, son numéro de tél et son adresse email?
 - Quelles sont les heures d'ouverture de ma commune?
 - Combien de personnes habitent dans ma commune?
 - Quelle est la superficie de ma commune?
 - Quel est le nom du bourgmestre de ma commune?

- Combien il y a-t-il d'échevins dans ma commune?
 - Qu'est-ce qui me plaît ou me déplaît dans ma commune?
4. Le groupe a élargi sa réflexion en lisant des articles de presse et en parcourant divers sites internet consacrés au fonctionnement politique de la Belgique, à son histoire, à sa culture et à sa géographie. Durant ces animations, les participant·es ont pu découvrir de nouveaux mots de vocabulaire liés à la thématique, par exemple : système électoral, missions facultatives, suffrage universel, registre, électeur, conseils provinciaux communautaires ...
5. Au cours des plages horaires co-animées avec Valérie La Fontaine de Fobagra, nous avons demandé au groupe « *Imaginez un support pour partager avec un large public vos connaissances et découvertes sur l'histoire, la culture, l'organisation politique et la géographie de la Belgique* ». Après discussion, cinq propositions se sont dégagées et ont été notées au tableau :
- Jeu de rôle
 - Jeu de l'oie
 - Jeu style « Trivial Pursuit »
 - Livret
 - Bande dessinée

Nous avons alors apporté un jeu de l'oie et un Trivial Pursuit pour découvrir et se familiariser avec ces deux jeux, voir simplement découvrir le plaisir de jouer (certaines personnes n'avaient pas souvenir d'avoir joué à des jeux de société). Le groupe a finalement choisi de créer un jeu s'inspirant du jeu de l'oie et du « Trivial Pursuit ».

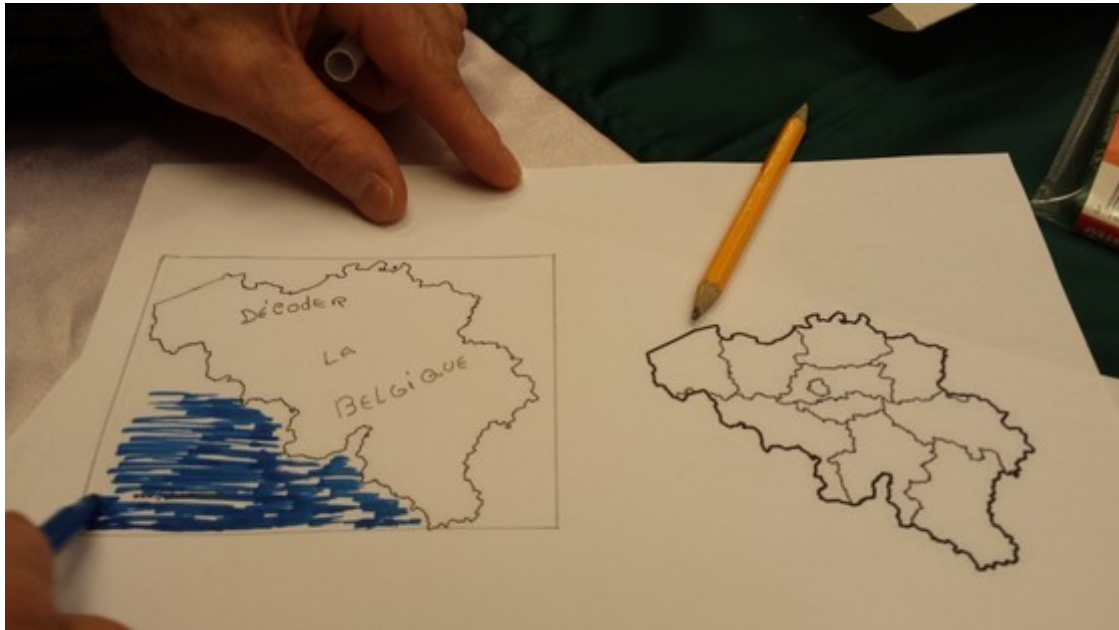


6. Les apprenant-es ont alors recherché sur internet différents plateaux de jeu pour s'en inspirer en reprenant à chaque fois les éléments qui leur paraissaient intéressants. Ils créeront ensuite leur propre plateau à l'aide des outils tableau du traitement de texte.
7. Le groupe a également choisi de créer des cartes sur lesquelles il y aurait des questions et des réponses concernant la thématique des élections communales en Belgique. Nous avons dû travailler la lecture des documents, l'extraction des informations et la formulation écrite de questions et de réponses. Plusieurs séances ont ainsi été consacrées à la manière de poser correctement une question et y répondre. Cette phase a également été l'occasion de travailler les verbes « avoir » et « être » sous 4 temps de l'indicatif.



8. Nous avons défini quatre grands thèmes relatifs à la Belgique et choisi une couleur propre aux thèmes :
 - Histoire et culture (en rouge)
 - Géographie (en bleue)
 - Politique (en mauve)
 - La Belgique fédérale (en vert)

Suite à un brainstorming, le jeu s'est vu attribué un nom, *Décoder la Belgique*, et un logo.



9. Pour la création du logo, dans un premier temps, nous avons travaillé avec des crayons de couleur et des feutres sur une photocopie de la carte de la Belgique vierge de toute légende. Après en avoir choisi une ainsi illustrée, les apprenant.e.s l'ont recrée en utilisant les outils « dessin » du traitement de texte. Une apprenante s'est proposée pour confectionner un sac de rangement pour le jeu.
10. Avant de clôturer le projet, le groupe a invité Helène Renglet du [projet Alpha-Jeux \(http://www.alphajeux.be/\)](http://www.alphajeux.be/) pour tester le jeu, détecter les questions doublons et les améliorations à apporter au déroulement.

