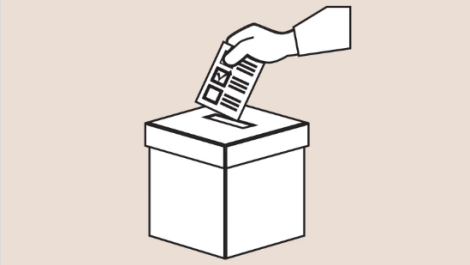


SOUMIS PAR
Ramba

ON
02/07/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Journée de la démocratie



Pendant une journée, les participants prennent la direction du camp. Un "gouvernement de camp", élu par l'ensemble du camp, décide pour une fois du déroulement de la journée, du programme, du menu...

On peut alors simplement faire élire par le camp un "chef de camp" pour cette journée, qui formera un "gouvernement de camp". Les préparatifs de l'élection : accords électoraux, intrigues électorales, alliances de listes et formations de partis, accords entre groupes et marchandages en coulisses peuvent alors être passionnants et constituent une bonne possibilité d'expérimenter sur un terrain visible les côtés positifs et négatifs des élections.

Mais ce système électoral a un gros inconvénient :

Tous les efforts d'attention sont concentrés sur le déroulement et le résultat des élections de la veille. Le risque est que personne ne réfléchisse à ce qu'il va faire de sa victoire électorale, c'est-à-dire à ce qu'il va entreprendre en tant que chef de camp élu. Le programme de la Journée de la démocratie est alors bien terne et ennuyeux. Pourtant, la journée de la démocratie devrait être une bonne expérience et donner aux participants du camp la confirmation qu'ils peuvent organiser quelque chose d'utile ensemble, même sans responsable.

Avec ce système, le succès est plutôt garanti. Dans ce cas, ce n'est pas un individu qui est élu, mais un groupe de 3 à 5 participants au camp. Les groupes candidats doivent au préalable présenter une "plate-forme électorale", c'est-à-dire des propositions très concrètes sur la manière dont ils souhaitent organiser le déroulement de la journée, le programme, les horaires, etc. s'ils sont élus au "gouvernement du camp". Lors de l'assemblée électorale, on n'élit donc pas en premier lieu des personnes précises, mais un programme.

Avec ce type d'élection, même les plus jeunes du camp ont une chance de faire une proposition convaincante et donc d'être élus. Dans le cas contraire, les plus jeunes sont tout au plus courtisés en tant qu'électeurs, mais ne peuvent guère être actifs en tant que candidats proposés.

Ne pas organiser la journée avant le milieu du camp

La journée de la démocratie ne devrait être organisée qu'après le milieu du camp, car ce n'est qu'à ce moment-là que les participants au camp ont les conditions nécessaires pour faire eux-mêmes des propositions de programme : ce n'est qu'à ce moment-là qu'ils connaissent les possibilités et les conditions-cadres de l'environnement du camp (salle de bain, place de jeu, grotte, lieux d'excursion ...). Ce n'est qu'au cours du camp que les participants se connaissent suffisamment bien pour savoir quels jeux et activités sont appréciés par les autres. Enfin, ce n'est qu'au cours du camp que se forment des groupes qui peuvent trouver et défendre ensemble une proposition.

Préparatifs

Dès le programme du camp, l'idée et les règles du jeu de la journée de la démocratie doivent être communiquées aux participants. Dans le camp lui-même, il faut annoncer à nouveau 2 à 3 jours avant l'élection le déroulement, les règles de vote, les conditions cadres (par ex. budget pour les repas, les excursions, les entrées ...) et les éventuelles consignes de sécurité.

Le temps jusqu'à l'élection ne doit pas être trop long (sinon tout perd son suspense), mais pas trop court non plus, afin que les groupes de candidats puissent se former et réfléchir ensuite à des propositions de programme.

Pendant cette phase, la direction du camp se transforme en "bureau de vote" et enregistre les "plates-formes de vote". Ce faisant, elle peut réduire les promesses électorales déloyales (p. ex. la promesse de trois desserts...) ou déconseiller les propositions de programme totalement irréalisables (généralement irréalistes en termes de temps). L'expérience montre cependant que les participants au camp trouvent en général des propositions très utiles et raisonnables.

Il est toutefois nécessaire de couper les parties du programme qui impliquent d'une manière ou d'une autre les responsables ou qui ont besoin d'eux en tant que "contre-partie" (p. ex. déclaration d'absence d'oiseau de la direction actuelle du camp...).

La journée de la démocratie ne doit pas être orientée d'une autre manière vers la direction du camp !

Les groupes de jeunes candidats ont tout au plus besoin de conseils sur la manière de présenter leur proposition en termes de "technique publicitaire". Un "conseil budgétaire" aide à calculer et à établir les menus, le "service publicité" fournit des affiches (papier d'emballage), des pinceaux et des couleurs pour la publicité de vote. Le programme doit prévoir du temps pour cette activité.

Réunion électorale :

Lors de l'assemblée électorale qui a lieu la veille de la journée de la démocratie, un "marché des idées" est organisé, au cours duquel chaque groupe présente sa plate-forme électorale avec des affiches, des tracts, des ombres chinoises, des "spots publicitaires"... présente son projet. Puis a lieu l'élection, au cours de laquelle chaque participant au camp dépose son vote dans une urne, en secret. Après la proclamation des résultats, le nouveau "gouvernement du camp" est bien sûr investi dans ses fonctions.

Le "marché des idées" qui précède la journée de la démocratie est toujours une sorte de hit-parade des activités les plus populaires du camp

Chaque groupe de candidats espère que ses propositions "plairont" au plus grand nombre possible d'autres participants au camp. C'est pourquoi ils écoutent autour d'eux ce qui pourrait être apprécié et réfléchissent eux-mêmes à ce qui leur plaît le plus dans le camp. Le "marché des idées" avant la journée de la démocratie est un spectacle amusant pour les participants au camp, mais pour toi, en tant que responsable de camp, c'est une sorte d'évaluation des besoins. Tu y verras ce qui a été

négligé jusqu'à présent dans le camp. Tu obtiendras ainsi des indications pour l'organisation du prochain programme de camp. A partir des propositions de menus, tu obtiens un hit-parade des repas les plus appréciés et également un enrichissement pour le prochain plan de menus.

Responsabilité et position des moniteurs

Même lors de la journée de la démocratie, les moniteurs sont responsables de tout ce qui se passe dans le camp. C'est pourquoi ils doivent négocier un droit de veto et, si nécessaire, introduire des règles de sécurité. Souvent, on organise cette journée de manière à ce que les chefs de groupe et les responsables puissent vivre une activité pour eux-mêmes (p. ex. une randonnée en montagne plus exigeante, une descente en radeau ...). Dans ce cas, selon la taille du camp, les responsables doivent rester avec les jeunes. Il convient de discuter ouvertement de leurs tâches et de leur position avec le "gouvernement du camp" : Quand doivent-ils, peuvent-ils, doivent-ils aider/intervenir en cas de difficultés ? Il ne faut pas seulement penser aux accidents qui nécessitent une action immédiate, mais aussi à d'autres situations imprévues dans lesquelles un responsable doit être présent dans le camp : Des parents visitent le camp en passant, un paysan a besoin de renseignements sur le démontage du camp, un propriétaire terrien se plaint des dégâts causés au terrain... De son côté, le "gouvernement du camp" a éventuellement besoin d'informations supplémentaires au cours de la journée, de matériel supplémentaire, d'instructions pour l'utilisation de l'imprimante.

Une bonne solution consiste à transformer l'équipe de moniteurs en équipe de cuisiniers : ils sont ainsi utiles au camp, s'occupent entre eux et peuvent être appelés en cas de besoin.

Indication de la source :

Photo de couverture : mise à disposition par www.canva.com

Weitere Informationen

Tags
Entrepôt

Vieux
13 à 16 ans

Nombre de participants
30 – 100

Bible
Cette information manque.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

KI Generierter Inhalt
Contenu
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/journee-de-la-democratie