

# Déroulé et dynamique du workshop BELville

Réparti·es autour d'une grande installation représentant une petite ville avec quelques bâtiments, les élèves ont pour mission de la faire évoluer. De courts films d'animation posent les dilemmes : "à cet emplacement au centre de BELville, souhaitez-vous placer un parc arboré ou une place pouvant accueillir un terrain de basket et des terrasses ?" Les élèves discutent en petits groupes puis prennent une décision collectivement. Ils et elles placent l'élément choisi sur leur ville. En fonction de leur décision, trois paramètres évoluent : le budget, le bien-être et le climat.

Encadré·es par un·e animateur·rice du BELvue, les jeunes discutent pour arriver à une décision commune. La dynamique du jeu mobilise des compétences différentes et complémentaires présentes dans un groupe : exprimer son avis, écouter les autres points de vue, argumenter dans le respect. Les profils plus créatifs seront mis à profit dans la personnalisation même de la ville, en emboîtant les bâtiments ou en leur donnant la forme de leur choix.

Plusieurs exercices seront mis en place pour éviter de décider par le vote. De cette manière, il n'y a pas de camps qui s'affrontent. Les décisions sont portées collectivement, et on avance ensemble dans une direction.

Certaines questions sont plus pointues : devons-nous accepter les lignes à haute-tension ? Préférons-nous une station de recharge pour voitures électriques ou une gare de bus électriques ? Acceptons-nous la construction d'un port qui peut accueillir les bateaux de croisière ? Les élèves sont alors réparti·es en commission d'expert·es. Ils et elles prennent leur décision après avoir travaillé différentes sources : résultats d'études scientifiques, articles parus dans les media mais aussi réactions et commentaires issus des réseaux sociaux.

Une autre particularité de BELville, c'est qu'il pousse les élèves à se projeter dans le temps. Les dilemmes interviennent ainsi avec des ellipses temporelles : 10 ans plus tard, puis encore 5 ans plus tard. Le groupe reçoit aussi des "alertes info" : de fortes précipitations ou une vague de chaleur s'abattent sur tout le pays... Ces événements auront-ils un impact sur BELville ?

À trois moments du workshop, les questions portent sur des décisions personnelles : vous devez aller à Berlin, prenez-vous l'avion ou le train de nuit ? Achetez-vous votre nouveau pantalon en ligne ou dans le magasin seconde main du centre-ville ? Choisissez-vous une box végétarienne ou avec de la viande ? Chaque élève doit alors se prononcer individuellement. La décision choisie en majorité influencera les paramètres. Ces étapes montrent aux élèves que les décisions collectives ne sont pas les seules à avoir une influence ; l'addition de décisions individuelles a aussi un impact.

À la fin du workshop, un bilan est fait sur base des trois paramètres. BELville est-elle une ville où il fait bon vivre ? Les catastrophes climatiques survenues ces dernières années ont-elles fait des dégâts ? Comment se portent les finances de la ville ? Ce bilan

est discuté avec les élèves. Ils et elles sont invité·es à donner leur avis et leur ressenti sur le workshop et les thématiques abordées.

### **Informations pratiques**

- BELville, un workshop sur la citoyenneté climatique
- Pour les classes des 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> degrés de l'enseignement secondaire, toutes orientations confondues, **dès octobre 2024**.
- Le workshop se déroule au musée BELvue, à Bruxelles. Il est animé par un·e animateur·trice du BELvue.
- Durée : 3h
- Min 12, max. 24 élèves
- À partir de début octobre, à dates fixes durant l'année scolaire
- Gratuit
- Informations et réservations : <https://www.belvue.be/fr/activities/belville>

BELville été développé par le service éducatif du BELvue, à l'initiative des programmes 'Démocratie' et 'Climat, environnement et biodiversité' de la Fondation Roi Baudouin. La réalisation du jeu a été confiée à Pièce Montée.