

**COMPTE RENDU de la RÉUNION TEAMS
du mercredi 3 mars 2021
Tous secteurs**

Conseillère déléguée en charge du Conseil Municipal des Enfants :

Nadia SOUSSI

Responsable de la Mission Animation du Projet et Partenariats Éducatifs :

Thierry CASSABEL

Coordinatrice du Conseil Municipal des Enfants : Virginie JOVER

Animateurs.trices: Nathalie BOUSCATEL, Marie-Claude DUFOUR, Himzo DZUDEVIC, Émilie LEGENDRE, Youssoufou MAKALOU, Marie SCHULZ, Rachid ZOUHAIRI

Enfants élus présents :

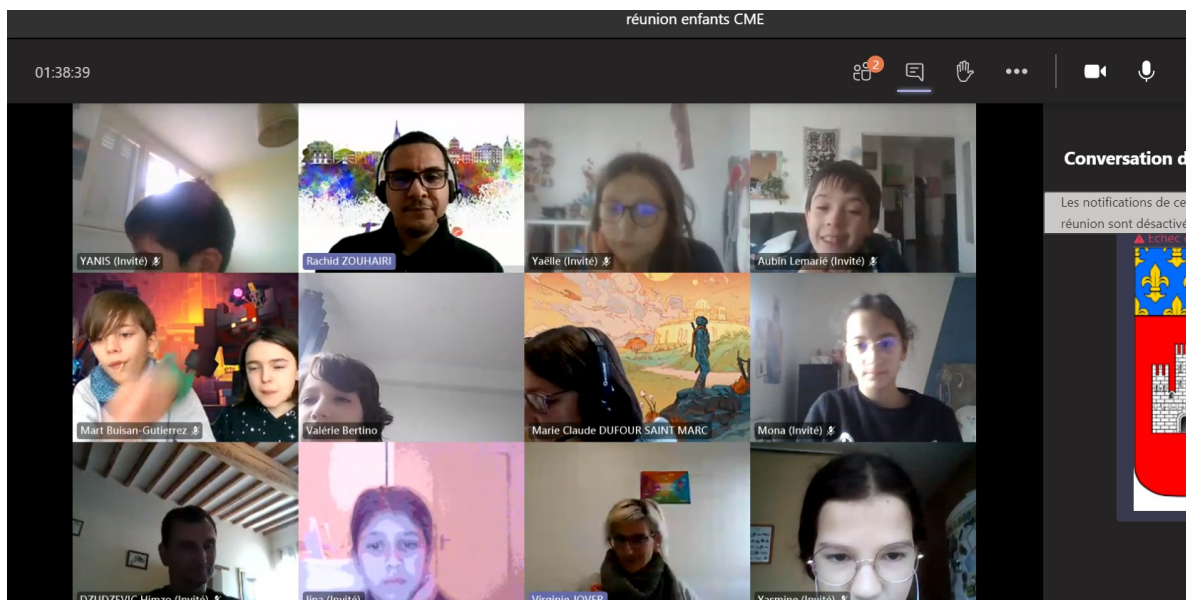
Secteur 1 : Max DURAND-DESMALADES, Robin DUPATY, Roxane SZWARCENSZTEIN, Armand ROUCH, Maxime ESCANDE, Arthur FABRE-PIREPINTE, Anatole JONCQUEZ, Alban HA MINH

Secteur 2 : Julia SIELI BUISAN, Guillaume JUILLEN, Fadel KLIMANE, Yasmine AOUF, Félix LEGRIS

Secteur 3 : Raphaël GODET, Yaëlle DIEVART, Martin LADUGUIE, Élias RODRIGUEZ, Lillyana ATTOUMANI, Ikram AZZARARI

Secteurs 4 et 5 : Hector SERENA, Amélia OUSSEDIK, Simon LAGARDELLE

Secteur 6 : Gwenn DUGROS



Ordre du jour :

- **Accueil des jeunes élus**
- **Introduction, rappel du cadre, présentation de l'avancée du projet commun**
- **Action choisie : la course d'orientation**
Présentation du périmètre du parcours sur la carte de la ville et des principales étapes retenues
- **Présentation des partenaires potentiels pour nous aider dans la réalisation du projet**
- **Questions diverses des jeunes élu.e.s**
- **Conclusion**

Information : Certains enfants du groupe thématique « les personnalités et les citoyens qui ont façonné Toulouse » ont pu prendre quelques photos pendant les vacances, elles seront envoyées par mail à tout le monde.

1. Merci à eux !

2. 14h00 : Accueil des jeunes élus

Nous sommes heureux de retrouver les enfants au retour des vacances, en espérant que tout le monde ait pu en profiter, se reposer, se promener...

3. 14h10 : Introduction, rappel du cadre, présentation de l'avancée du projet commun par **Virginie**

Séminaire d'équipe : c'est l'instance de réflexion pour les animateurs pendant les vacances scolaires.

Ils se sont réunis pour faire avancer le projet et trouver des solutions pour mettre en valeur les recherches menées par les enfants lors des séances.

Le projet « culture et citoyenneté » : tous les groupes thématiques sont tombés d'accord pour réaliser un grand jeu dans Toulouse.

L'idée d'une course d'orientation dans la ville est VALIDÉE

Mais attention à la crise sanitaire : même s'il devrait être réalisable dans Toulouse, le jeu sera proposé de préférence sur un support numérique à cause des contraintes sanitaires actuelles.

Les étapes du jeu (énigmes, défis, rébus, etc.) seront créées à partir des réflexions, des recherches, et de toutes les informations que les enfants auront cherchées.

Rappel du cadre du projet commun :

Thématique générale : **culture** (le patrimoine culturel, matériel et immatériel toulousain) et **citoyenneté** (les valeurs citoyennes)

Objectif général : Favoriser la participation citoyenne des jeunes élus à travers la réalisation d'un projet collectif : Découverte du patrimoine culturel toulousain.

Groupes thématiques :

- 1- l'Histoire de la cité (les lieux, les symboles)
- 2- Les personnages et les citoyens qui ont façonné Toulouse
- 3- Le sport, pour plus de citoyenneté

Objectif spécifique : Réaliser un grand jeu dans Toulouse à partir du travail mené par chaque groupe thématique, sur un support numérique et avec l'aide de plusieurs partenaires.

Questions, remarques des élus :

Robin : - « Le QR CODE, je ne suis pas tout à fait sûr, car ça ne sera pas accessible pour tout le monde, surtout pour ceux qui n'ont pas les moyens d'avoir un téléphone avec un scanner. »

Que peut-il se passer ?

Virginie JOVER : - « Nous allons essayer de faire appel à une entreprise qui propose de faire du photo codage pour plus de facilités d'accès. L'idée est de ne pas avoir besoin de mettre des panneaux avec un QR code.

Les participants au jeu auraient juste à trouver un lieu à partir de vos indices, et prendraient en photo une partie de ce lieu pour avoir accès aux informations et à un certain nombre de données afin de trouver l'étape suivante.

La photo permettrait d'accéder à un lien internet pour découvrir vos contenus, de répondre à une énigme et de trouver l'étape suivante »

Problématique : Il faut que les joueurs aient un téléphone avec un appareil photo et un accès à internet

Robin : - « Comment donner l'envie de faire le jeu, comment le reconnaître dans la rue ?

Virginie : - « Pour avoir l'idée d'y participer, il faudra aller sur le site internet de la ville, www.toulouse.fr, ou peut-être à l'office du tourisme, ou sur leur site internet, ou encore dans les Maisons de la citoyenneté.

Tout le monde ne le choisira pas forcément, si des personnes le choisissent, il faudra leur expliquer que c'est une course d'orientation ; peut-être faudra-t-il créer un document, avec une carte de la ville et les règles du jeu ? Il faudra aussi faire beaucoup de publicité ! »

Max : - « Le problème du QR code : je n'ai pas forcément envie d'aller savoir ce que sais »

Anatole : - « Des personnes mal intentionnées peuvent mettre des faux QR codes avec des virus, les gens ne voudront pas les flasher »

Virginie : - « C'est vrai qu'un QR code, ça peut disparaître et cela pourrait mettre en péril notre jeu, ou un faux QR code, mais cela me semble plus difficile...

C'est pour cela que le photo codage semble être une solution beaucoup plus simple, plus fiable et plus durable. »

Robin : - « Le photo codage oui, ça peut être un moyen, j'avais eu une idée : au lieu d'être numérique et compliqué, il faudrait mettre des panneaux dans la ville qui expliqueraient le jeu... »

Virginie : - « Un panneau est difficile à mettre en ville, car il faut des autorisations, ou bien il peut être abîmé, mais tu as de belles idées ! »

Max : - « Pour l'office du tourisme, c'est difficile d'accès à cause du COVID ! »

Virginie : - « Tu as raison, c'est pour cela qu'il nous faut trouver des solutions alternatives : des outils numériques, un accès au jeu par le site internet de la ville, une promenade virtuelle, etc. »

Simon : - « Pour les panneaux, ce qui ne fonctionnerait pas : que les joueurs soient bloqués sur un panneau ; les panneaux pourraient aussi être tagués...Il faudrait donner des coups de pouce !!!

Et s'ils n'ont pas terminé, comment faire avec le couvre-feu ? »

Virginie : - « Et oui il faudrait que chaque énigme soit assez difficile pour ne pas faire le parcours trop vite, mais pas trop difficile non plus, avec une aide si les joueurs sont en difficultés. »

Simon : - « Terraventura est une application pour faire des balades, on pourrait s'en inspirer; on pourrait aussi indiquer des lieux pour manger ou se reposer sur le parcours ?

Il faudrait aussi pouvoir couper le parcours s'il est trop long ou trop difficile ».

Martin : - « J'aimerais bien rester sur l'idée des QR code moi. Pour les énigmes : on pourrait mettre des indices pour aider s'ils ne trouvent pas... »

Idée : Imaginer une durée de jeu maximum, une demi journée est ce qui semble le plus adapté

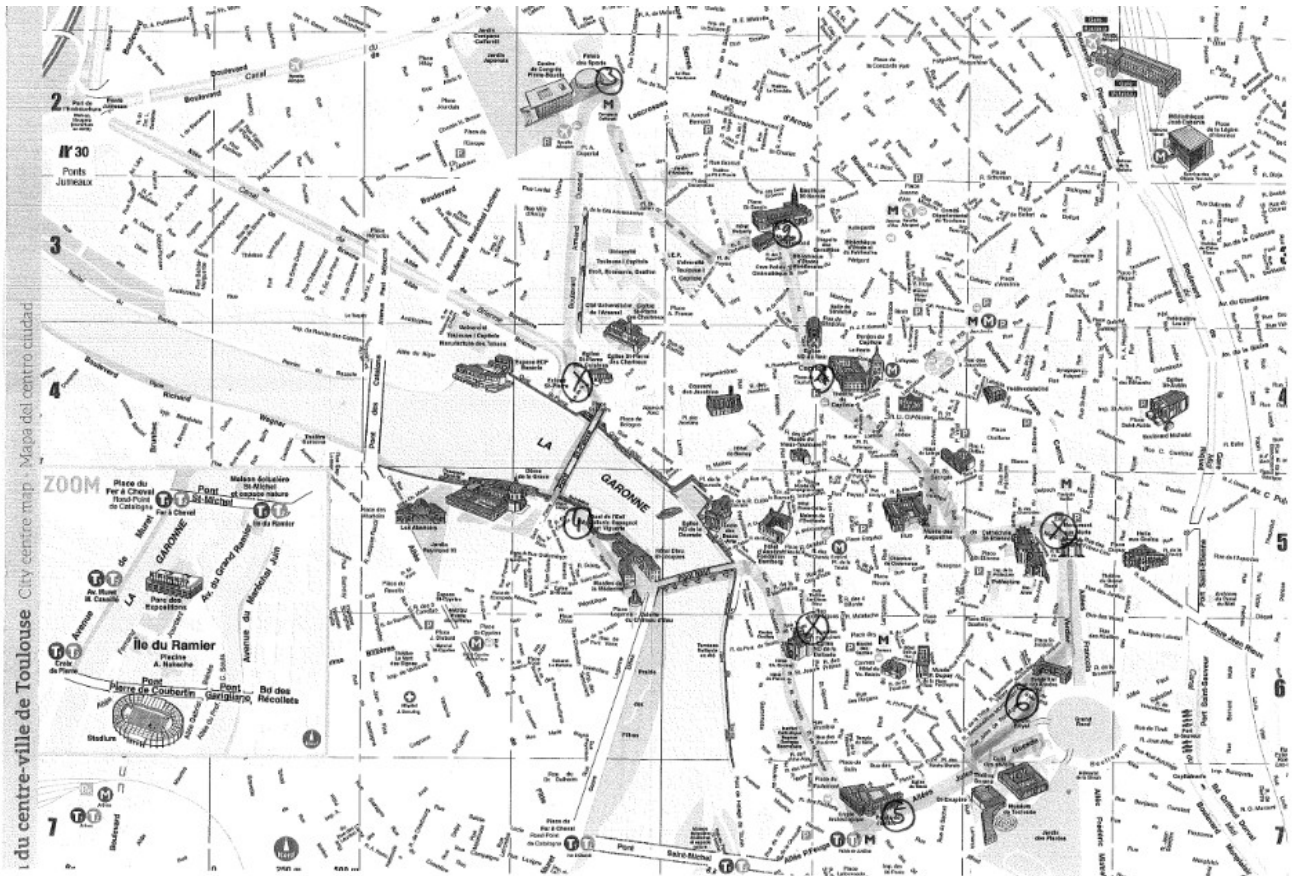
**4. 14h30 : Action choisie : la course d'orientation par Youssouf et Nathalie :
Présentation du périmètre du parcours sur la carte de la ville et des principales étapes retenues - partage d'écran par Rachid**

- Le périmètre délimité pour que le parcours soit viable (à partir des recherches des enfants)
- Les étapes retenues (6 minimum)
- Dans chaque étape, les recherches de chaque groupe thématique seront exploitées

Remarque : Toutes les informations réunies par les 3 groupes thématiques ont abouti sur un parcours très très long...

Il est important d'imaginer un parcours accessible au plus grand nombre de personnes, aux familles.

Rachid partage la carte vierge sur son écran. Le parcours étant trop long, nous avons dû le recentrer un peu. Du coup nous avons retenu 6 principaux lieux ou étapes, mais la plupart des propositions des enfants vont entrer dans les étapes du parcours qui fait une boucle.



Youssef : - « Nous avons testé le parcours en équipe, et en tant que nouveau toulousain j'ai pu découvrir plein d'endroits très intéressants »

Yaëlle : - « Est-ce que ce sera ce parcours ? »

Virginie : - « Oui, les joueurs découvriront le parcours au fur à mesure. Les croix sur la carte sont des lieux que vous avez ciblés. »

Robin : - « Je n'aurais pas directement fait le parcours : certains groupes ont trouvé plus d'éléments, ils en auront plus, non ? »

Virginie : - « Les étapes vont être partagées entre les groupes avec des entrées différentes : sport, lieux, personnages »

Martin : - « Je pensais qu'on aurait pu faire plus de parcours, si ce sont des enfants un plus petit ? »

Gwenn : - « On pourrait proposer plusieurs niveaux de difficultés ? »

Virginie : - « très bonne idée, mais malheureusement nous avons peu de temps pour tout faire... par contre vous pourriez peut-être proposer des niveaux plus ou moins difficiles pour les personnes qui vont découvrir le jeu, pourquoi pas ?

Par exemple 3 niveaux : enfants, ados, adultes »

Élias : - « On pourrait faire de la publicité pour le jeu »

Hector : - « De la pub à la télé ou sur YOUTUBE ? »

Virginie : « Il faudra beaucoup communiquer, c'est vrai »

Différentes idées partagées : panneaux publicitaires (panneaux sucette de la ville), parution dans « @ Toulouse » (le journal municipal), publicité à la radio, information sur le site internet de la ville, dans les Maisons de la Citoyenneté, etc.

La direction de la communication de la ville de Toulouse : les chargés de communication pourraient nous aider pour faire un maximum de publicité...

Les enfants vont se répartir les étapes du jeu dans chaque groupe thématique

Robin : - « Terrain, plan, mettre un peu plus d'énigmes, en mettre plusieurs. »

Information : Sur chaque photo vous devriez pouvoir mettre jusqu'à 10 liens (textes, photos, vidéos, interview, etc.), c'est-à-dire jusqu'à 60 possibilités !

Attention : il est préférable de ne pas trop vouloir en faire pour ne pas s'éparpiller, et faire quelque chose de bien...

Yaëlle : - « Si certains ne nous ont pas vus mais que des amis leur en parlent ; on pourra en parler ? »

Virginie : - « Oui, vous devrez en parler autour de vous, donner l'adresse internet de la ville pour faire de la pub aussi...on a tous notre réseau ! »

Martin : - « Au sujet des publicités ; on pourrait se mettre dans la rue avec un stand pour promouvoir notre projet... »

Pourquoi pas, mais on verra ce qu'il est possible de faire en fonction de la situation sanitaire.



5. 15h00-15h 15 : Présentation des partenaires potentiels pour nous aider dans la réalisation du projet par Marie-Claude

Nous allons peut-être faire appel à HEXAGONE : qui sont-ils ?

C'est une entreprise qui accompagne des projets de jeunes afin de développer la citoyenneté et le respect de l'autre à partir de chantiers sur le devoir de mémoire principalement.

Ils font de la numérisation de monuments mémoriels et créent des applications qui permettent d'accéder à toutes les recherches effectuées par les enfants. Ils prennent des photos d'un lieu (exemple : monument aux morts), puis entrent les données trouvées par les enfants dans l'application, afin que les personnes qui prendront à leur tour le monument en photo aient accès à toutes ces données par le biais de l'application numérique.

Dans notre projet, on pourrait donner accès au public à toutes vos données récoltées, à partir de photos numérisées par ce prestataire ; les personnes qui participeront à la course d'orientation photographieraient à leur tour les lieux correspondant à chaque étape du jeu et seraient redirigées vers des liens internet pour trouver les réponses à vos énigmes, puis à l'étape suivante, et ainsi de suite...



unicef

UNICEF : United Nations International Children's Emergency Fund : **Fonds des Nations unies pour l'enfance** - est une agence des Nations unies, créée en 1946, dont le siège est à New York, aux États-Unis.

Elle est chargée de défendre les droits des enfants dans le monde entier, de répondre à leurs besoins essentiels et de favoriser leur plein épanouissement.

La priorité est donnée aux enfants les plus vulnérables, notamment victimes de la guerre, de catastrophes naturelles, de la pauvreté extrême et de toute forme de violence ou d'exploitation dans les pays les plus démunis. Elle intervient également en cas d'urgence en coordination avec les organismes des Nations unies, les principales organisations humanitaires, et les gouvernements nationaux.

Pour appuyer son action au service des enfants en difficulté, UNICEF accrédite des comités nationaux dans les pays industrialisés. Des accords de coopération régissent les relations entre UNICEF et ces comités. UNICEF France, dont le siège est à Paris, est l'un de ces comités. Il s'agit d'une association de loi 1901, fondée en 1964 sur accord d'accréditation. Elle a été reconnue d'utilité publique par décret du 2 décembre 1970.

Source internet : [UNICEF Haute Garonne | UNICEF France](#)

Monsieur COLOTTO est le président du comité de la Haute-Garonne de l'UNICEF.

L'équipe d'animation l'a rencontré pendant les vacances scolaires.

Il trouve le projet très intéressant et propose de nous aider à le réaliser avec son équipe, surtout au sujet des valeurs citoyennes qu'on retrouve dans le sport, et pourquoi pas proposer une petite formation sur les droits de l'enfant ?

6. 15h15 : Questions diverses des jeunes élu.e.s

Martin ; - « Les 6 séances, ce sera tous les mercredis? Ou une semaine sur 2 ? »

Virginie : - « On va essayer de se retrouver tous les mercredis sur TEAMS »

Les enfants ont validé le parcours

7. Conclusion

Il reste 6 séances avant les vacances de printemps.

On va travailler le contenu des étapes par groupes, en réunion TEAMS

Mot de la fin des animateurs :

BRAVO !

Un bel engouement, de belles réflexions malgré la situation.

Continuez ainsi, c'est une belle avancée ! ...

Pour le prochain rendez-vous, vous recevrez un mail avec une invitation TEAMS