



BOÎTE À OUTILS

Événements d'une journée

PROGRAMME A

10.00 Accueil par le maire	Discours de bienvenue du maire.
10.15 Home groups: quiz	Activité qui aide à "briser la glace". L'idée est de permettre aux nouveaux arrivants de quitter l'événement en connaissant 5 nouvelles personnes. Les groupes sont créés de manière aléatoire et font ensemble un quiz de connaissances générales (sujet principal : commune ou Luxembourg).
11.00 Chasse au trésor	Méthode conviviale qui permet d'explorer le territoire local, de rencontrer de nouvelles personnes et de passer du temps dans le cadre d'une action collaborative.
13.00 Déjeuner	L'occasion de continuer à se mélanger et à discuter avec les habitants de la commune nouvellement rencontrés autour d'un verre ou d'un plat (si possible, quelque chose de local).
14.00 Bibliothèque vivante	La mise en place d'une bibliothèque où les livres sont remplacés par des personnes. Le public peut obtenir une personnalité locale « louée » pour une conversation sur un sujet intéressant (par exemple, l'activisme local, la vie politique dans notre localité, etc.).
14.00 Ateliers des associations	Ateliers préparés par les associations où les nouveaux arrivants ont l'occasion de voir ce que signifie la pratique d'un certain sport ou d'autres activités liées au travail de l'association.



14.00 Stands des associations	Les associations présentent leur travail et informent les visiteurs de leurs activités (avec des éléments visuels tels que des vidéos, des dépliants, etc.).
17.30 Clôture	Clôture de la journée et rappel aux participants de laisser leurs commentaires.

