



GUIDE D'ANIMATION DES ATELIERS



TAILLE DES GROUPES

- 5 à 6 personnes minimum
- 12 personnes maximum

OBJECTIFS DES GROUPES

Proposer soit une action concrète, soit un droit à conquérir et comment, soit une action de sensibilisation, pour faire tomber un préjugé.

RÈGLES



ASTUCES TOUT AU LONG DES DEUX SÉQUENCES

- Quand on patauge, faire une pause clope, etc... mais surtout laisser patauger 5-10 minutes avant de faire appel à une personne-ressource / un SOS ! C'est comme ça que les choses se débloquent, souvent.
- **TRÈS IMPORTANT !** Après chaque prise de parole, l'animateur doit montrer à la personne que sa parole a été entendue, même si elle n'est pas retenue par le groupe (dire merci par exemple).
- Régulièrement rappeler les règles définies en début de groupe : écoute, bienveillance, droit de se tromper, non jugement, etc...
- Toujours garder en tête et rappeler le cadre et l'objectif !

SÉQUENCE 1

SAMEDI APRÈS-MIDI
14H - 17H

Attention, la séquence 1 comprend le temps de présentation des thèmes et de distribution des personnes dans chaque groupe. Le temps 1 ne démarre donc pas à 14h mais plus vers 14h30.

TEMPS 1 : Inclusion & règles du groupe

15
MIN

Deux jeux sont proposés ci-dessous, mais vous pouvez utiliser d'autres méthodes. Vous pouvez également fusionner les temps 1 et 2 et faire un temps d'inclusion directement autour de la réaction au thème et de l'expérience vécue (si vous pensez que la dynamique de groupe et la confiance vont se mettre en place facilement).

JEU 1 : Recherche de point commun 2 à 2

Tout le monde marche, occupe l'espace, se croise. Au signal de l'animateur les personnes échangent 2 à 2 en 2 minutes et cherchent un point commun avec la personne qui se trouve en face. On reproduit la même chose plusieurs fois avec une personne différente à chaque fois.



ASTUCES

- L'animateur échange avec la personne restée seule si le nombre est impair
- Dans ce cas, il met un chrono sur son téléphone pour ne pas oublier le temps (2 minutes) !

JEU 2 : Le tour des prénoms avec anecdote

On se place en cercle. Chaque personne va donner son prénom tour à tour, avec une anecdote liée à son prénom (ou son nom) : jeu de mots, raisons qui ont amené ses parents à choisir ce prénom, etc...



ASTUCES

- On n'est pas obligé de parler dans l'ordre (un participant puis celui qui est à sa droite et ainsi de suite). Chaque personne peut prendre la parole au moment où elle a une idée.
- L'animateur peut commencer pour laisser aux autres le temps de réfléchir. On peut même prendre 5 minutes de réflexion avant de commencer.

RÈGLES DU GROUPE :

Prendre le temps de définir des règles de vie du groupe, partagées par tous : écoute, bienveillance, droit de se tromper, non jugement, etc...



ASTUCES

- Demander aux participants d'énoncer les règles que l'on peut se donner, leur participation contribuera à l'acceptation des règles par tous !

TEMPS 2 : Partage des expériences vécues

1H À 1H30

Partir des expériences vécues des personnes en lien avec les rêves et les colères regroupés dans ce thème. Il faut que ce soit concret.

« Pourquoi je pense que cette question est importante ? Pourquoi et comment je suis concerné ? »

Chacun écrit ou dessine sur un post-it (bonhommes-bâtons) ou construit une scène (légos) ou choisit une carte (photolangage, dixit) qui représente son expérience. Ensuite, tout le monde peut prendre la parole pour l'expliquer.



ASTUCES

- Il est conseillé à l'animateur de prendre des notes de ce que chacun dit, surtout en l'absence de trace écrite/dessinée (pour les scènes en légo, on peut leur donner un titre par exemple).

TEMPS 3 : Trouver une entrée commune dans la thématique

30 MIN

Il faut choisir entre les différentes anecdotes ou les réunir en fonction des difficultés qu'elles évoquent. Le sujet choisi doit pouvoir être traité par le groupe entier.

« Qu'est-ce qui se ressemble dans tout ça ? En quoi ces expériences parlent des mêmes problèmes ? Qu'est-ce qui fait le plus problème pour nous ? »



ATTENTION

Quelque soit la méthode choisie pour regrouper les anecdotes, le groupe va essayer de nommer les problèmes qu'on y a exprimé. Pour cela, il est important de se demander pour qui est-ce un problème (sachant qu'on ne traitera pas des problèmes qui ne nous posent pas problème => éviter de penser à la place des autres). L'animateur-trice doit bien demander : pourquoi c'est un problème ? Et pour qui c'est un problème ? Il prend des notes.

MOYEN 1 : Le regroupement patate

On classe ensemble les anecdotes qui tournent autour des mêmes difficultés. Ensuite on procède à un vote entre ces différents sujets, moins nombreux, ou on choisit celui qui revient en majorité dans la plupart ou toutes les histoires. Le sujet choisi constituera le sujet à traiter par le groupe.

MOYEN 2 : Les points communs

On peut inventer une histoire commune qui regroupe toutes les anecdotes et met en lumière le ou les problème(s) commun(s).
Variante : chacun donne tour à tour un mot issu de l'anecdote qu'il a raconté et l'histoire devient commune.
Cette histoire commune constituera le sujet à traiter par le groupe.

MOYEN 3 (SI LES PRÉCÉDENTS NE SUFFISENT PAS) : Le vote ou le vote pondéré

Chacun dit à voix haute l'anecdote qui lui parle le plus, la plus emblématique pour traiter la thématique. (Faire attention à ce que tout le monde puisse s'exprimer). L'anecdote qui obtient le plus de croix constituera le sujet à traiter par le groupe.

On peut aussi procéder à un vote pondéré grâce à des croix. Chacun a 3 croix et les distribue comme il le souhaite (les 3 croix sur la même anecdote, ou 2 croix pour une anecdote et 1 pour l'autre ; il peut aussi choisir de donner ses 3 croix à 3 anecdotes différentes). L'anecdote qui récolte le plus de voix lorsque tout le monde a distribué ses trois croix constituera le sujet à traiter par le groupe.



ASTUCES

- L'animateur doit garder l'objectif en tête : nous devons trouver un sujet commun à traiter. Mais sur les moyens à utiliser pour choisir ce sujet, il ne faut pas hésiter à demander au groupe, à lui faire confiance, à s'appuyer sur lui.
- Si on ne sait plus par quel bout prendre le sujet, quel problème choisir, on peut faire appel à une personne ressource.

PAUSE

TEMPS 4 : Pourquoi ça fonctionne comme ça ?



L'objectif ici est d'arriver à identifier d'où viennent ces problèmes, comment on peut les expliquer et les analyser.

« Quelles sont les causes de ce problème ? »

Pour cela, on peut commencer par lister et nommer les différents acteurs ou groupes impliqués. Les personnes ayant relaté cette anecdote sont impliquées, mais qui d'autre ? L'Etat ? Les entreprises ? Les institutions publiques (Education Nationale, Pole Emploi, CAF, Préfecture, etc.) ? Des associations ? Qui d'autre ?

Une fois cette liste effectuée, on se questionnera collectivement sur la responsabilité et l'implication de chacun-e dans le problème. Nous nous incluerons dans ce questionnement. L'objectif est de comprendre ensemble que derrière ces situations vécues individuellement, il y a un problème public et collectif dont nous ne sommes pas responsables individuellement.

Outil : vous pouvez faire une fiche-bristol ou un bout de papier pour chaque acteur impliqué, et un pour le problème, afin de les manipuler ensemble et de visualiser la place et les interactions des acteurs en jouant avec ces papiers.



ASTUCES

- Ne pas hésiter à revenir à un exemple concret, à faire appel au récit (histoire), à réutiliser les outils (bonhommes-bâton et légos : compléter un scène, photolangage...).
- On peut aussi faire des groupes de 3 ou 4 qui réfléchissent en 5-10 minutes à la question, puis mettre en commun
- On peut aussi demander aux participants : si vous êtes à la place de la personne/l'institution, feriez-vous pareil ? Pourquoi ? Si la réponse est non : quelle est la différence ?

SÉQUENCE 2

DIMANCHE MATIN
10H - 11H

L'inclusion se fera de manière collective avant de retourner en petits groupes.

TEMPS 7 : Qu'est-ce qu'on fait ?



Imaginer l'action concrète, le projet de loi, le moyen d'acquérir un droit, le moyen de faire tomber un préjugé...

Idéalement, il est mieux de repartir des explications du pourquoi du problème et de la place des acteurs, pour imaginer des solutions. Pour chaque élément de pourquoi, on pourra faire un mini brainstorming.

Est-ce qu'on pourrait aider à résoudre le problème en :

- Combattant un préjugé par une phrase-choc ou un outil de communication ?
- Menant une action collective pour changer les choses ?
- Changeant une loi ou en prenant une décision politique ?



ASTUCES

- Si on ne sait plus par quel bout prendre le sujet, quel problème choisir, on peut faire appel à une personne ressource.

Prendre des notes => réaliser une affiche qui synthétise le projet.

TEMPS 8 : Comment on le présente ?



Ça peut être :

Une photo/image figée : les participants miment une scène. Chaque statue (chaque participant) se met en place sur la scène tour à tour. La scène se fige. Le public doit deviner ce que cela représente.

Du théâtre-image : les participants miment une scène insatisfaisante. Chaque statue (chaque participant) se met en place sur la scène tour à tour. La scène se fige. Le public peut modifier la position des statues, la scène, de manière améliorer, résoudre la situation insatisfaisante.

Normalement, les statues ne bougent pas et ne parlent pas, mais si le groupe le souhaite, il est libre de le faire.

Une chanson, un poème, un slam, etc



ASTUCES

- Se lâcher ! Temps rigolo
- On peut se servir des outils de départ (bonhomme-bâton, légo, photolangage), s'en inspirer.

Pensez à préparer un paperboard pour présenter le projet si ce n'est déjà fait !