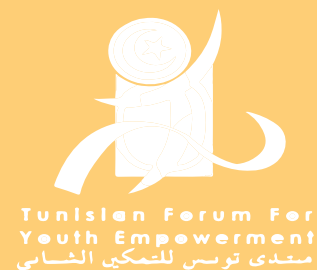


**ÉTUDIANTS
& DÉVELOPPEMENT**



TAJINE

Techniques d'animation pour une jeunesse internationale engagée

Avant - propos

Bienvenue dans ce guide TAJINE ! Comme tout bon guide – et accessoirement tout bon plat – il est une invitation au voyage et à la découverte de mille et une saveurs. Il est, comme disait Sartre, « une de ces aventures dont on ne connaît ni le chemin, ni la destination, seulement le point de départ ».

Et au point de départ, ce sont trois structures : le Carrefour Associatif au Maroc, le Tunisian Forum for Youth Empowrment en Tunisie et Etudiants et Développement en France. Trois structures qui partagent ce point commun – d’aucun diront cette exigence commune – permettre aux jeunes, dans leur diversité, d’être acteurs et actrices d’un parcours d’engagement citoyen et solidaire. Trois structures qui partagent également des valeurs : échange, réciprocité, confiance, inclusion, droits humains, interculturalité, et bien d’autres encore, toutes décrites dans les pages qui suivent. Enfin, ce sont trois structures qui se sont dotées de méthodes et de pratiques similaires : accompagnement de dynamiques collectives, formation et outils d’animation. Et une conviction commune : la nécessité de les partager avec d’autres, afin d’en faire des leviers de changement social.

Ce guide a un objectif : montrer que malgré des contextes différents, il est possible de co-construire un véritable partenariat permettant de relever ensemble des défis communs, et notamment celui de de l’accompagnement des parcours d’engagement des jeunes.

Ce guide se veut comme un livre de recettes. De ces livres qui ne vous parlent pas de recettes toutes faites ou prêtes à l’emploi, mais d’expériences culinaires, de tâtonnement, d’échecs et de succès. Mais surtout, de ces livres qui placent les lecteurs et lectrices au cœur de leurs propres expériences, de leurs propres chemins, et leurs propres aventures. En somme, un de ces livres confiant dans la capacité de celles et ceux qui les lisent à devenir acteurs ou actrices de leurs propres expériences gustatives.

C’est à tout cela que nous vous invitons par la lecture de ce TAJINE ! Désireuses de partager leurs expériences, les 3 structures y relatent donc les éléments les plus importants à prendre en compte quand on se lance dans une aventure d’accompagnement à l’international de groupes de jeunes. Elles y détaillent conseils et méthodes, tout en laissant l’opportunité à celles et ceux qui s’en emparent de les modifier, des les améliorer et de les partager à leur tour. Et surtout elles tentent modestement de contribuer, et à leur manière, à ce que Michel Sauquet appelle « l’intelligence interculturelle », à savoir la prise en compte de « l’autre » dans un monde en commun à gérer.

Animateurs et animatrices, éducateurs et éducatrices, militants et militantes de l’engagement des jeunes ou simples curieux et curieuses, de tous pays, n’hésitez à partager cette aventure à nos côtés !

*Vincent Pradier
Délégué Général
Etudiants et Développement*

Introduction

Selon l'UNESCO, les moins de 30 ans, représentaient plus de la moitié de la population mondiale en 2012. Si elle a toujours réussi à s'imposer par son poids démographique, qui ne cesse d'ailleurs d'augmenter, la jeunesse a été trop longtemps tenue à l'écart des sphères décisionnelles, laissant d'autres personnes s'exprimer en son nom.

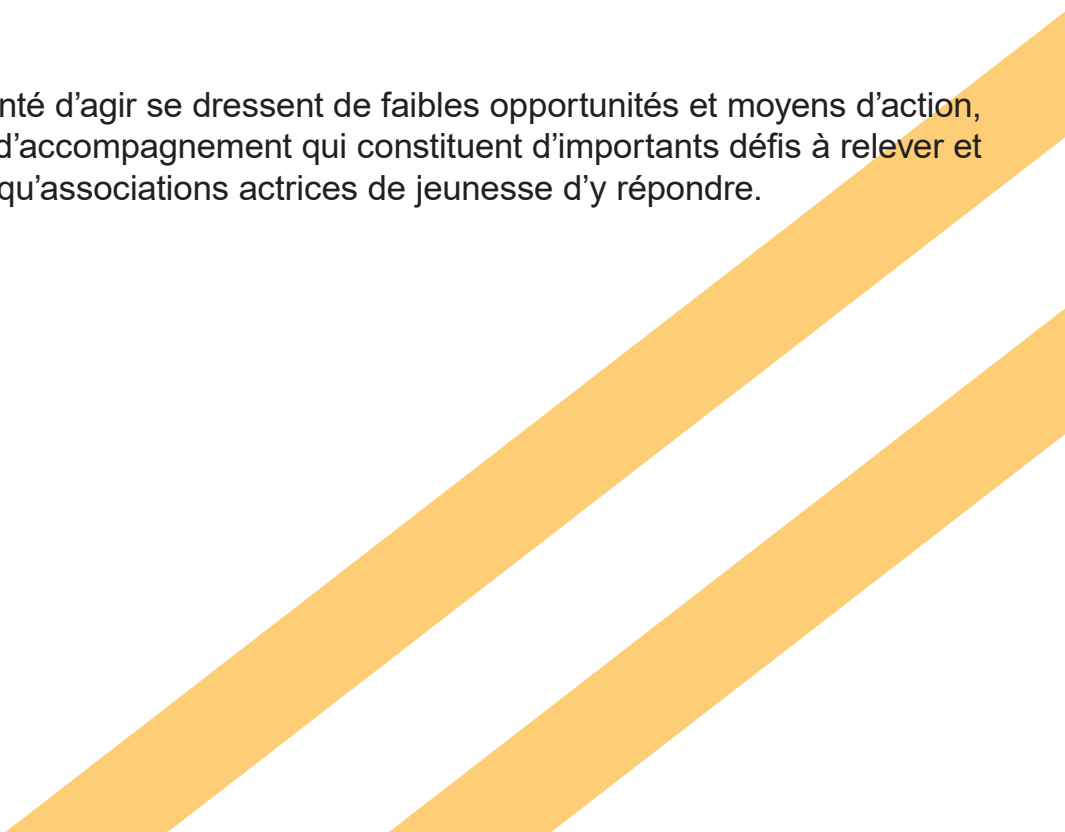
Pourtant, avec l'émergence des crises multiples globalisées, les jeunes ont pris conscience de la nécessité d'agir et d'être acteur·rices à part entière des décisions qui les concernent et concernent le monde.

Comme le stipule le rapport mondial sur l'engagement civique des jeunes, produit par le département des affaires économiques et sociales des Nations Unies en 2015, « en s'attaquant aux inégalités politiques et économiques, les jeunes, à travers le militantisme, ont redynamisé les notions d'autonomisation du public et de citoyenneté [...] Ils sont une force convaincante à la fois par leur poids démographique et leur pouvoir mobilisateur ».

Les jeunes n'ont pas seulement redonné un sens à l'engagement citoyen, il·elle·s ont aussi rompu avec les anciens systèmes des relations internationales qui ont longtemps entretenus la dichotomie entre le Nord et le Sud. Il·elle·s ont compris la nécessité d'une plus grande coopération internationale et son rôle important dans l'émergence d'une citoyenneté mondiale, vecteur d'un monde résilient, durable et solidaire. Cette acuité pour les questions transversales de solidarité se renforce à mesure que les enjeux de développement durable et de citoyenneté prennent davantage de place dans le débat public et transcendent les particularités nationales.

L'engagement associatif et en particulier dans les associations de solidarité internationale est une des formes majeures à travers laquelle les jeunes donnent un sens à cet engagement. Fortement investi·e·s dans ces associations, il·elle·s cherchent à se découvrir davantage et découvrir les autres ; construire des projets pertinents en lien avec le développement durable, ; promouvoir la citoyenneté et la solidarité internationale tout en construisant ensemble des solutions globales.

Cependant, face à cette volonté d'agir se dressent de faibles opportunités et moyens d'action, le manque de ressources et d'accompagnement qui constituent d'importants défis à relever et qu'il nous incombe en tant qu'associations actrices de jeunesse d'y répondre.



INTRODUCTION

Le renforcement des capacités structurelles et organisationnelles des associations d'étudiants et de jeunes en France, au Maroc et en Tunisie

Conscientes de la nécessité d'encourager et d'accompagner les associations de jeunes afin qu'elles soient en capacité de mener des projets pertinents, le Tunisian Forum for Youth Empowerment, le Carrefour associatif et Etudiants et Développement qui soutiennent les initiatives jeunes et étudiantes solidaires et citoyennes, dans des pays aux contextes différents, ont mis en place un projet commun pour susciter et structurer l'engagement citoyen des étudiant·es tunisien·e·s, marocain·e·s et français·es.

Ce projet vise à atteindre 3 objectifs majeurs :

- Sensibiliser et encourager l'engagement civique des jeunes tunisien·e·s, français·e·s et marocain·e·s par le biais d'activités de sensibilisation.
- Renforcer les capacités structurelles et organisationnelles des associations d'étudiant·e·s et de jeunes en France, au Maroc et en Tunisie à travers la formation et l'accompagnement.
- Développer les échanges réciproques entre les dynamiques française, tunisienne et marocaine et créer une voix internationale de la jeunesse sur le partenariat pour d'autres jeunes.

En effet, le renforcement des capacités des jeunes engagé·e·s et la sensibilisation des jeunes non engagé·e·s vont de pair avec la mise à disposition d'espaces d'engagements accessibles afin de soutenir les initiatives citoyennes et solidaires. Structurer et accompagner les jeunes dans le cadre de ce projet, c'est leur fournir à court terme les moyens et la formation nécessaires pour qu'il·elle·s soient sur le long terme autonomes dans la mise en œuvre de projets pertinents et durables, fondés sur les besoins réels des bénéficiaires et s'inscrivant dans un contexte mondial.

Tajine : un mélange de savoirs (et de saveurs !)

Dans le cadre de ce projet, le consortium a décidé de mettre en place un guide sur l'animation d'échanges de jeunes dans un contexte interculturel : Techniques d'Animation pour une Jeunesse Internationale Engagée (TAJINE).

Conçu dans une logique de capitalisation des pratiques d'accompagnement des jeunes porteur·euse·s de projets et d'organisation d'échanges interculturels sur les enjeux de citoyenneté active, Tajine se veut être une boîte à outils pour les acteurs et actrices de la solidarité internationale.

Ce guide souhaite proposer des éléments pratiques sur le portage de ce type de projet et mettre à disposition des jeunes eux-mêmes les outils et fiches pratiques pouvant leur permettre de mener à bien des actions de sensibilisation et de mobilisation, des échanges de jeunes et des temps d'échanges interculturels.

TAJINE s'adresse donc autant aux structures jeunes qu'aux jeunes souhaitant mettre en place au sein de leurs associations, clubs ou collectifs des outils de sensibilisation.

INTRODUCTION

Un tel guide paraît d'autant plus nécessaire et utile que les projets d'échange de jeunes se sont organisés de façon initialement ponctuelle, sous forme de « one shot » et d'expérimentation pour se structurer progressivement, et en s'intégrant dans un parcours d'accompagnement de l'engagement citoyen des jeunes de façon plus globale.

Il se structure en 5 chapitres :

Le chapitre 1 porte sur l'organisation d'un échange de jeunes dans un contexte partenarial. Les chapitres suivants regroupent des méthodes et activités à exploiter dans le cadre d'un tel échange.

En effet, tandis que le chapitre 2 donne des éléments méthodologiques et techniques de l'animation de groupe, le chapitre 3 propose des outils ludiques et participatifs d'animation : energizers ; jeux d'interconnaissance ; jeux pour évaluer son atelier.

Susciter le débat et la réflexion est tout l'intérêt du chapitre 4 qui présente des types et formes d'animation à utiliser pour sensibiliser et éveiller les esprits critiques des participant·e·s sur les enjeux de la citoyenneté et la solidarité internationale.

Enfin, pour aller plus loin dans l'animation, le dernier chapitre donne les références de trames de jeux pédagogiques prêtes à l'emploi en lien avec les thématiques sus-citées.



SOMMAIRE

Charte des valeurs	7
Les structures partenaires	10
CHAPITRE 1 - ORGANISER UN ECHANGE DE JEUNES	12
Retroplanning	13
Les différentes étapes de l'échange	14
CHAPITRE 2 - LA POSTURE DE L'ANIMATEUR-RICE	18
Le positionnement de l'animateur-rice	19
Les techniques d'animation	20
CHAPITRE 3 - ANIMER UN GROUPE	27
Les energizers	28
Les jeux d'interconnaissance	31
Les jeux pour évaluer	35
CHAPITRE 4 - SUSCITER LE DEBAT ET LA REFLEXION	37
Animer le débat	38
Animer dans l'espace public	46
CHAPITRE 5 - JEUX PEDAGOGIQUES ET THEMATIQUES	48
Montage de projet	49
Migration	50
Engagement	51
Solidarité internationale	52
Interculturalité	53
Inégalités	54
Objectifs de Développement Durable	55
Coopération et partenariat	56
REMERCIEMENTS	57

Charte des valeurs

Convaincu·e·s que la solidarité internationale se co-construit entre ici et là-bas, nous, Etudiants et Développement, Carrefour Associatif et Tunisian Forum for Youth Empowerment, nous sommes engagé·e·s à promouvoir cette idée commune à travers toutes les actions menées dans le cadre de notre partenariat.

Autour de cette idée forte, gravitent 7 valeurs essentielles qui nous définissent, nous réunissent et orientent nos actions.

Ce sont ces 7 valeurs que nous souhaitons transmettre à travers ce guide.

La solidarité comme objectif

Lien social unissant les êtres humains et permettant l'entraide, la solidarité renvoie également à l'assistance mutuelle, la collaboration, la coopération et le partage entre êtres humains qui a notamment pour objectif la lutte contre les inégalités. En tant qu'acteurs et actrices de la solidarité internationale, nous souhaitons que ces valeurs soient partagées dans le monde entier et que la solidarité soit basée sur la réciprocité des échanges.

Grâce à ce guide nous cherchons à conscientiser le plus grand nombre et nous nous engageons dans le but de transmettre l'importance de l'altruisme et de la fraternité humaine.

Réciprocité, co-construction, co-responsabilité et confiance comme principes d'action

Notre partenariat repose sur la réciprocité et nos actions sont basées sur un engagement mutuel, la confiance et le respect. Nous agissons dans une logique de co-responsabilité, persuadé·e·s que c'est ensemble et par l'implication de chacune de nos structures sans distinction aucune que nos initiatives auront un poids significatif et un fort impact. Ces principes d'action demeurent pour nous les garde-fous d'un travail efficace et d'une bonne gouvernance tout en favorisant notre rapprochement et nos échanges.

Transparence, échange, partage

Que cela soit entre les partenaires de ce projet mais d'une manière générale entre les humains, le dialogue, le partage et l'échange sont essentiels. Les échanges que nous avons, à propos de nos idées, de nos expériences différentes et communes, nous permettent de découvrir de nouvelles choses, de nous enrichir mutuellement de nos différences et de co-construire ensemble. Cette découverte de l'autre permet de briser la dichotomie Nord – Sud et de dépasser nos stéréotypes et préjugés. Nos structures, indépendantes de tout parti politique, se veulent transparentes les unes envers les autres. La transparence favorise la clarté de nos actions, permet d'éviter les problèmes d'asymétrie d'information et de bâtir ensemble une relation d'égalité. Comme le disait St Exupéry « celui qui diffère de moi, loin de me léser m'enrichit ».

Genre, inclusion et diversité

En nous basant sur les caractéristiques des droits humains qui sont universels, inclusifs, indivisibles et complémentaires, nos actions s'inscrivent dans le respect et la promotion de ces droits. Nous encourageons la participation de tous et toutes sans distinction aucune ni discriminations basées sur le genre, l'orientation sexuelle, la langue, la religion, l'opinion politique, le statut social, l'origine, l'âge, le handicap, etc.

Nous croyons fortement que l'acceptation des différences et le respect d'autrui sont une source d'enrichissement pour chacun et chacune d'entre nous.

Engagement – jeunesse par et pour les jeunes

L'engagement c'est la participation à des initiatives et à des échanges favorisant le renforcement des capacités pour une meilleure inclusion socio-économique. Il s'agit de participer à la vie de la cité, de s'intéresser aux autres et à la société. Au sein de nos structures, l'engagement se traduit par la participation des jeunes. Nos actions sont faites par et pour les jeunes qui sont impliqué·e·s dans toutes les étapes de nos actions. Conscient·e·s d'une responsabilité collective face aux inégalités, nous encourageons l'engagement de la jeunesse internationale. Pour nous, s'engager c'est lutter. S'engager c'est notre responsabilité.

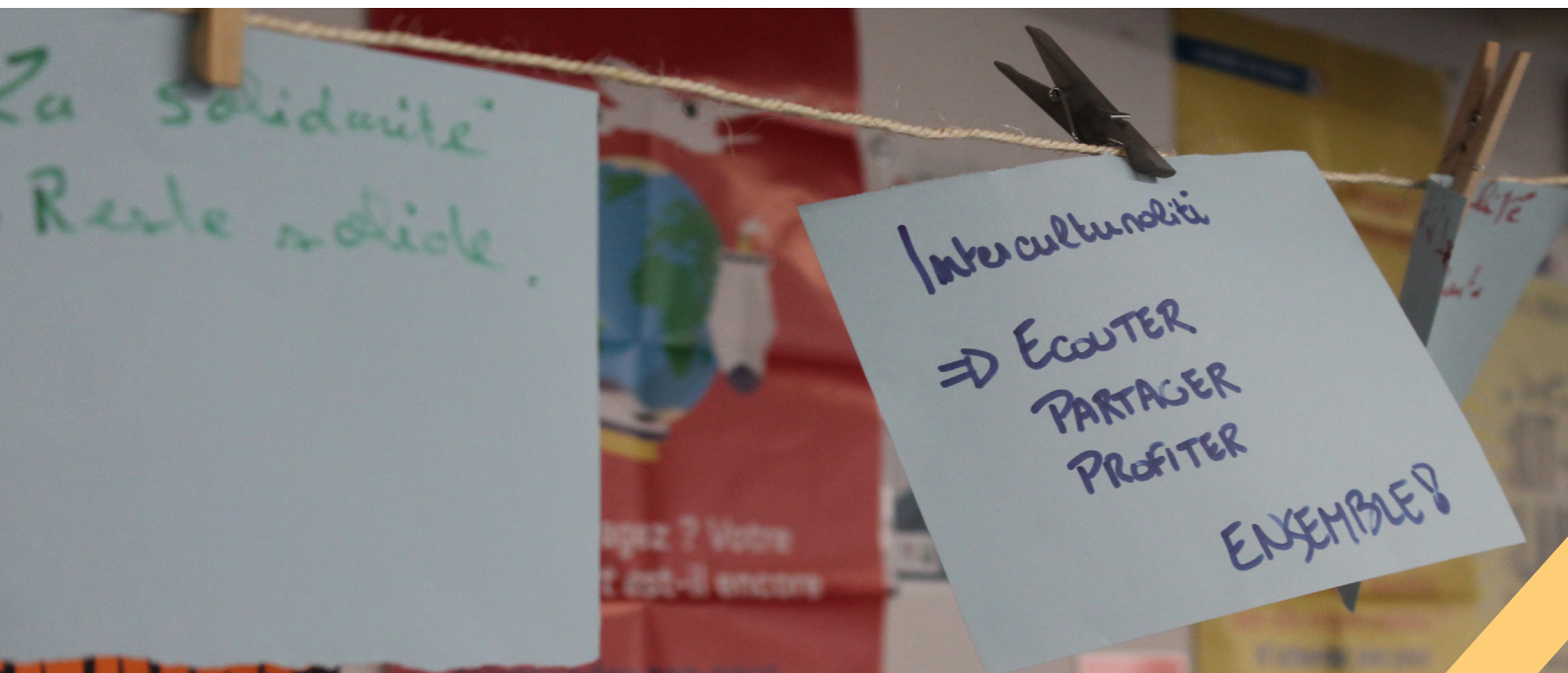
Droits humains et Objectifs du développement durable comme référentiels communs.

Des droits civils et politiques, aux droits socio-économiques et environnementaux, les droits humains sont universels et inaliénables comme l'atteste la Déclaration universelle des droits de l'Homme de 1948. Néanmoins, ces droits sont vécus et perçus différemment suivant les pays. Pourtant, nous, jeunes engagé·e·s, croyons fortement en leur universalité, nous croyons qu'ils sont interdépendants et que leur développement doit se faire en parallèle et dans une démarche égalitaire. Conscient·e·s que ce monde plus juste et plus solidaire auquel nous aspirons ne pourra se faire sans un changement de mentalité et de paradigme, nous nous engageons à agir dans et pour le respect des droits de la personne humaine sans distinction aucune. C'est dans cette optique que nos actions s'inscrivent dans la lutte contre les inégalités, pour la dignité de la personne et la justice sociale.

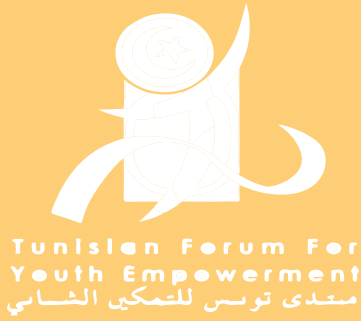
Ainsi, ce présent guide et toutes nos actions s'inscrivent dans la réalisation des objectifs de développement durable, adoptés par l'Assemblée Générale des Nations Unies en 2015, dont l'objectif est de parvenir en 2030 à un avenir meilleur et plus durable pour tous et toutes. Nous agissons particulièrement, dans le respect de l'objectif 1 « éradication de la pauvreté », de l'objectif 4 « accès à une éducation de qualité », de l'objectif 5 « égalité entre les sexes » et de l'objectif 10 « réduction des inégalités ». Ce guide nous permettra de sensibiliser les acteurs socio-éducatifs à la responsabilité sociétale.

L'interculturalité comme moteur de nos échanges

L'interculturalité, c'est savoir apprendre des différentes cultures à travers le partage et l'acceptation de l'autre. Cette interculturalité se vit à la fois au niveau international mais aussi au niveau local, dans la vie quotidienne. Nous sommes persuadé-e-s que c'est notre diversité qui fait notre force, que c'est à travers les rencontres, le dialogue et les échanges interculturels que nous nous renforçons mutuellement, dans le respect et l'inclusion de la culture de tous et toutes. Dans nos activités, l'interculturalité va de pair avec la promotion des valeurs de la solidarité internationale, des droits humains et du développement.



Les structures partenaires



Le **Tunisian Forum for Youth Empowerment (TFYE)** est une association indépendante apolitique à but non lucratif fondée le 12 Avril 2011 à l'initiative d'un groupe de jeunes tunisiens convaincu-e-s que la jeunesse a un rôle déterminant à jouer dans la construction de la nouvelle Tunisie post révolutionnaire.

Le TFYE possède une vision : celle de contribuer à la conception d'une approche qui s'intéresse aux affaires de la jeunesse en Tunisie. Une approche qui considère que l'auto-développement est le thème principal de la construction de la morale d'une jeunesse épuisée pendant de longues décennies. Une approche qui vise l'encadrement des jeunes, le développement de leurs capacités et l'amélioration

de leurs compétences afin de participer effectivement à la gestion des affaires publiques et au processus de développement du pays suivant une manière fondée sur des méthodes scientifiques et rationnelles.

La mission principale de l'association consiste au renforcement des capacités et amélioration des compétences des jeunes en se référant à l'approche des droits de l'homme. L'association suit une stratégie d'intervention basée sur :

- La diffusion de la culture des droits de l'homme
- L'éducation à la citoyenneté
- L'appui des jeunes pour une meilleure participation dans le processus de développement en se basant sur l'approche participative et l'approche inclusive

Les jeunes volontaires sont fortement impliqué-e-s dans la gestion des projets de l'association.

ÉTUDIANTS & DÉVELOPPEMENT

Etudiants & Développement (E&D) est une association nationale française de solidarité internationale et d'éducation populaire, animant un réseau d'associations dirigées par des jeunes et/ou des étudiant-e-s qui cherchent à créer des liens de solidarité à l'échelle internationale.

C'est un réseau national qui agit également à l'international, sur 7 missions :

- Animer un réseau national d'associations apprenantes dirigées par des jeunes partageant une vision de la solidarité internationale
- Accompagner un parcours d'engagement individuel et collectif dans la solidarité internationale
- Avec d'autres partenaires, participer à une nouvelle culture du partenariat à l'international
- Inspirer/influencer les ONG et les programmes de solidarité internationale tournés vers les jeunes
- Appuyer les dynamiques naissantes de collectifs de jeunes en France, en Europe et dans le monde
- Identifier, faire connaître, valoriser les associations du réseau/ les pratiques des jeunes dans le but d'inspirer d'autres acteurs
- Représenter la spécificité et la diversité des pratiques des associations membres au sein de coordinations, de plateformes, de collectifs ou autres regroupements d'intérêt général

Etudiants & Développement est dirigé par un Conseil d'Administration, composé de 16 associations étudiantes de Solidarité Internationale, élues pour un mandat de deux ans, renouvelé pour moitié chaque année. Les jeunes administrateur-ric-e-s participent à l'élaboration des grandes décisions qui influent sur l'orientation politique du réseau. Il-elle-s sont pleinement associés à la vie statutaire et garantissent la continuité du projet et des activités.

Une équipe permanente de 8 jeunes salarié-e-s met en œuvre le projet de la tête de réseau. Elle encadre la mission d'animation de réseau d'une dizaine de volontaires en service civique.



Le **Carrefour Associatif** est un réseau marocain créé en 2001 composé de 10 associations marocaines actives dans le domaine de développement, de la citoyenneté et du renforcement des capacités, travaillant dans différents territoires au Maroc. Il se veut un acteur de développement de forte capacité de mobilisation des potentialités citoyennes et d'accompagnement des initiatives locales. Il a pour mission de promouvoir l'impulsion et l'appui aux initiatives citoyennes, et au renforcement de capacités des membres du réseau et des acteurs locaux.

Reconnu et expérimenté en matière de projets de citoyenneté des jeunes, le Carrefour Associatif a pu développer des partenariats et des relations de coopération avec des associations et acteur·rice·s public·que·s marocain·e·s, des agences des Nations Unies, des ONG internationales, des associations et des organisations publiques d'autres pays.

Il est membre du Comité Directeur du suivi du programme de coopération Nations Unies - Maroc, il est impliqué dans le suivi de plusieurs dynamiques de travail sur la thématique de la jeunesse, le volontariat et l'enfance avec des agences onusiennes telles que l'UNICEF, l'UNESCO et le PVNU/PNUD.

La Dynamique au Maroc

Initiée dans le cadre du projet Etudiants et Citoyens co-porté par le Carrefour Associatif et Etudiants et Développement, la Dynamique regroupe des jeunes engagé·e·s, actif·ve·s, motivé·e·s et passionné·e·s par le travail associatif. Il·elle·s sont ouvert·e·s à apprendre et à échanger pour eux et elles- mêmes et pour le bien de leur communauté en s'impliquant dans les différentes activités de la dynamique afin de créer, d'innover et surtout de dynamiser la jeunesse et sensibiliser à l'engagement.



Témoignage de Mehdi El Malzoum, membre de la Dynamique «Etudiants et Citoyens»

Tout jeune motivé et passionné par le monde associatif à une place parmi les membres de la dynamique. Nous avons notamment une formation de formateurs organisée par le programme « Etudiants et Citoyens » qui vise l'initiation des participants aux différents outils et méthodes d'animation et de présentation des activités. Après la formation, un second temps consiste à mettre en application ce que nous avons appris en animant différents ateliers et activités proposés pour renforcer nos compétences au niveau de l'animation. Ce temps nous permet de nous pousser à sortir de notre zone de confort par la présentation des différentes animations et activités, en découvrant de nouveaux outils et méthodes d'animation afin de pouvoir créer et innover par la suite.

La dynamique encourage les participants à assister aux différents événements liés à l'action sociale et au travail associatif afin d'apprendre par l'échange, de faire connaître la dynamique... La dynamique est et restera toujours ce milieu d'apprentissage et de partage de connaissances, d'informations et d'expériences qui vise le renforcement d'engagement des jeunes passionnés par ce monde, en leur montrant que l'engagement n'est pas facile à vivre tous les jours, mais qu'il est une source de bonheur.

CHAPITRE 1

ORGANISER UN ECHANGE DE JEUNES

Organiser un échange de jeunes originaires de différents pays (ou régions) suppose une organisation préalable prenant en compte les différentes étapes de l'échange : avant, pendant et après.

L'avant échange est essentiel pour assurer le bon déroulement de la rencontre, favoriser un programme vraiment qualitatif et des participant·e·s impliqué·e·s. Il y a toujours beaucoup d'éléments à penser (logistique, contenu, capitalisation), il est donc important d'anticiper la préparation le plus tôt possible.

L'après-échange est trop souvent négligé par les organisateur·rice·s. Dans une volonté de pérenniser l'engagement des jeunes et de les accompagner dans ces démarches de citoyenneté active, il semble essentiel de penser ces temps de rencontre interculturelle comme une première étape d'un parcours d'engagement pérenne. Il faut donc également anticiper et programmer « l'après » dès la phase de conception du projet.

Co-construire un échange de jeunes entre partenaires et aussi avec les participant·e·s suppose de prendre le temps et de planifier bien en amont la préparation de l'échange. Dans le cadre de notre partenariat, nous avons pu développer une méthodologie d'accompagnement et identifier des pistes de pérennisation. Il s'agit des conditions « idéales » selon nous de préparation d'un échange. Il est peu probable que vous puissiez le suivre à la lettre et vous rencontrerez sûrement des contraintes qui vous en empêcheront mais ces conseils vous aideront sans doute à anticiper certaines difficultés.

Retroplanning

Il permet de prendre conscience du temps à prévoir dans le cadre d'un échange multipays. Il prend également en compte le temps des démarches administratives telles que les demandes de visa, et la logistique (réservation des salles, des hébergements, etc.)

Timing indicatif	Participant·es	Logistique	Contenu de l'échange
J - 6 mois		Fixer les dates et le lieu (pays au moins) de l'échange	Identifier la / les thématiques de l'échange
J - 3 mois (en cas de demande de visa) à J-1 mois (si pas de visa)	Mobilisation et sélection des participant·e·s	*Pays d'envoi : Entamer les procédures de demande de visa + achat des billets de transports *Pays d'accueil : réservation des hébergements et du lieu de l'échange	Travail en commun sur le contenu de l'échange et répartition des tâches. Si possible, implications des participant·e·s dans la conception
J - 1 mois	*Identification du profil des participant·e·s et recueil des attentes (ex: via un questionnaire en ligne) *Partage de ces informations entre partenaires	*Pays d'accueil : Planification des repas, réservation des traiteurs, etc.	Finalisation du programme en fonction de la logistique et des retours des participant.e.s
J - 10 jours	Préparation des participant·e·s au départ : interculturelité + infos logistiques et pays d'accueil • Session de prépa au départ ou échange par mail • Prévoir des « spécialités » (culinaires, costumes, etc.) et des activités pour la soirée interculturelle • Répartition des tâches / missions en interne dans chaque structure.	Création de la feuille de route de l'échange	
Echange			
Après l'échange	*Temps de debrief par délégation à prévoir au retour *Temps de réutilisation / mise en pratique des outils développés pendant l'échange	Evaluation de la logistique et capitalisation pour le prochain échange	Evaluation du contenu et capitalisation pour le prochain échange

Les différentes étapes de l'échange

L'AVANT

Quelques conseils pour collaborer entre structures de plusieurs pays à la préparation d'un échange

Identifier et se répartir les tâches :

1. Identifier les compétences et connaissances de chacun·e pour ensuite les mobiliser.
2. Identifier les tâches à réaliser
3. Se répartir les tâches + créer un retroplanning (et le suivre !)

⚠ *Attention à bien dissocier les tâches logistiques/animation/traduction pour qu'une personne ne se retrouve pas à cumuler 2 ou 3 tâches à la fois au même moment.*

⚠ *Nommer une personne chargée de la capitalisation (éventuellement une par structure organisatrice).*

Utiliser des outils pour travailler ensemble : ex : plateforme TRELLO ou autres applis mobiles.

Organiser une réunion par structure organisatrice pour réfléchir aux outils/ressources existants qui pourraient être utiles lors de l'échange puis les mettre en commun.

Impliquer et préparer les participant·e·s avant l'échange

Choisir un format de sélection des participant·e·s basé sur la motivation : ex : un formulaire avec des questions.

- Veiller à avoir un titre et une présentation claire de la thématique de l'échange, et éventuellement le niveau de connaissance attendu (ex : préciser « initiation » si l'échange s'adresse à des néophytes).

Les informer du programme, du contexte et des conditions matérielles de l'échange des conditions et du pays d'accueil. Prévoir une session de préparation au départ ou à défaut envoyer un mail.

- Mettre l'accent sur les questions d'interculturalité et la vie en communauté lors de l'échange.
- Préciser les conditions d'accueil (nourriture, organisation des chambres, etc.) pour préparer les participant·e·s à la différence ou à un éventuel manque de confort.

⚠ *Les participant·e·s peuvent signer un document qui récapitule ces informations qui peut servir d'engagement à respecter les règles de vie du lieu d'accueil et de la vie de groupe.*

⚠ *On peut demander à d'ancien·ne·s participant·e·s de témoigner de leur expérience.*

Impliquer les participant·e·s dans la préparation du programme

- A minima : s'informer sur leur profil et leur connaissance de la thématique, pour pouvoir adapter le contenu à leur profil.
- Leur demander quels sujets ils aimeraient aborder en lien avec la thématique, s'il·elle·s connaissent des animations, etc.
- Donner des « missions » aux participant·e·s en amont de l'échange afin qu'il·elle·s puissent partager leur expérience autour d'eux une fois de retour (ex : rôle de « reporter » pour faire un article au retour.)

Interconnaissance : animer un groupe facebook ou une page avec les personnes impliquées dans le projet (1 ou 2 administrateur·rice·s par structure).

Prévoir la traduction

C'est un élément essentiel d'un échange interculturel : des traducteur·rice·s (dans l'idéal plusieurs) doivent être identifiés pour toute la durée du séjour ! Attention, les traducteur·rice·s ne doivent pas animer ou assurer la logistique en même temps (mais les rôles peuvent tourner).

PENDANT : Favoriser la participation active des jeunes dans l'animation de l'échange

Les chapitres suivant du guide vous permettront de découvrir différentes techniques d'animation et de débat, ici nous nous vous présentons les étapes importantes d'un échange

Dès le début

Présenter le programme et les règles de vie, récolter les attentes des participant·e·s.

Commencer l'échange par un temps de « mise à niveau », de discussion autour de la thématique, etc., qui permet de clarifier la thématique pour tou·te·s.

Donner des informations sur les activités et les intervenant·e·s de l'échange.

Tout au long de l'échange : impliquer les jeunes

Identifier les espaces vides et les soirées dans le programme et demander aux participant·e·s de les animer (on peut laisser exprès des temps non programmés).

Créer des groupes d'animation et de logistique et leur attribuer différentes tâches :

- Animation d'energizer, restitution du travail mené la veille, mise en place des pauses café, etc. (Attention à impliquer tou·te·s les participant·e·s sur des tâches variées).
- Traduction : si des participant·e·s sont en capacité de le faire (en prévoir plusieurs pour pouvoir tourner).

Prévoir de vrais espaces de débrief et de discussions (ne pas trop charger le programme).

Prévoir une soirée conviviale (ex soirée interculturelle) et proposer aux jeunes de l'animer.

Partager et communiquer autour de l'activité et de l'échange en parallèle

Prévoir des temps d'évaluation

Quotidienne

- Entre accompagnateur·rice·s et leurs jeunes par pays (15-30 min) : feedback sur la journée.
- Entre animateur·rice·s : partage des retours des jeunes et des ressentis de chacun. (Attention à ne pas se couper des temps conviviaux avec les jeunes pour faire ces retours)

Évaluation en plénière : en milieu et fin d'échange ou tous les 2-3 jours. Pour la dernière, faire d'abord un bilan par nationalité, puis en plénière.

Prévoir un temps de bilan entre accompagnateur·rice·s à la fin du séjour ou quelques jours après.

Quelques conseils / idées :

- Intégrer l'aspect logistique dans l'évaluation
- Créer une boîte à recommandations et la consulter tous les jours
- Faire un sondage à l'issue du séjour pour proposer des thématiques pour les prochains échanges.

L'APRES

Pour les participant·e·s

Faire un bilan à froid avec les jeunes : fixer une date soit pour une rencontre de retour, soit les avertir de la sollicitation qui viendra par mail.

Valoriser les savoir-faire, savoir-être, savoirs acquis par les participant·e·s. (via des outils comme la plateforme [Global Steps](#), le [passeport bénévole de France](#), Bénévolat, le portfolio [Bénévolat et Compétence d'Animafac](#))

Prévoir un temps de mise en pratique et de réutilisation des outils créés et/ou un temps de diffusion des animations et ressources découvertes pendant l'échange à d'autres jeunes.

Pour les structures organisatrices

Partage des outils créés au sein de la structure

Chaque personne qui avait une mission de capitalisation fait son reporting + prévoir un temps de restitution auprès des autres membres de l'association (conseil d'administration, bureau, bénévoles, etc).

Faire un bilan entre partenaires pour voir comment on a atteint les objectifs et en tirer des recommandations/idées pour les prochains échanges.

INTERCULTURALITE ET INCLUSION DE TOU·TE·S

Points d'attention à garder en tête tout au long de la préparation et de l'échange lui-même

Prendre en compte les profils, cultures et spécificités de chacun·e

- régime et interdits alimentaires spécifiques
- interdits religieux
- handicaps
- genre et relations genrées (en particulier s'il y a des couples dans l'échange).
- dans la mesure du possible, préparer les participant·es à la découverte d'une nouvelle culture

D'où l'intérêt de questionner en amont les participant·e·s sur leurs profils et de se concerter entre animateur·rice·s de chaque pays.

Préparer les participant·e·s à la rencontre interculturelle et au contexte du pays d'accueil (cf ci-dessous)

! Attention à penser la question de l'interculturalité et de l'inclusion sur tous les aspects de l'échange (de la logistique au contenu) !

Exemple de recommandations dans le cadre d'un échange entre Marocain·e·s, Tunisien·ne·s et Français·e·s :

- Prévoir de la nourriture halal et / ou une alternative végétarienne
- Organiser des chambres non mixtes
- Eviter des thématiques d'échange trop ethno-centrés ou les adapter pour inclure tout le monde : (ex : l'échange se passe en France et porte sur l'Europe),
- Prévoir des traducteur·rice·s
- Penser à l'accessibilité des lieux pour les personnes handicapées

Prévoir une soirée interculturelle pour que chacun·e puisse présenter des spécialités culinaires, traditions, costumes, etc. de son pays

CHAPITRE 2

LA POSTURE DE L'ANIMATEUR·TRICE

LA LEGITIMITE DANS L'ANIMATION A L'EDUCATION A LA CITOYENNETE

L'éducation à la citoyenneté s'inspire des principes de l'éducation populaire qui cherche à promouvoir en dehors de l'éducation formelle (système éducatif traditionnel), une éducation visant l'amélioration du système social à travers l'émancipation individuelle et collective. Elle permet à tout individu, quel que soit son âge et sans aucune autre forme de discrimination, d'acquérir de nouvelles connaissances.

Cette démarche se reconnaît par l'utilisation d'outils ludiques et interactifs, la pratique volontaire, l'égalité de tou·te·s les apprenant·e·s, un cadre d'échange participatif, un apprentissage et enrichissement mutuels...

Le progrès social et la mise en place d'alternatives citoyennes étant les principales finalités, les thématiques sociales sont au cœur de l'éducation à la citoyenneté. Contrairement à l'éducation formelle, dans l'animation il n'y a ni enseignant·e ni enseigné·e. L'individu est actif, produit de la connaissance et développe son esprit critique par sa propre réflexion et l'intelligence collective.

Partant de ce constat, la question de la légitimité dans l'animation à l'éducation à la citoyenneté ne se pose pas, encore moins pour l'animateur·rice : tout le monde est là pour apprendre et personne ne détient la vérité. Tout le monde est légitime à animer dans cette démarche.

Le positionnement de l'animateur·rice

De façon générale et qu'importe le domaine d'action, on pourrait identifier 3 postures de l'animateur·rice vis-à-vis du groupe et de l'action :

Porteur·euse de l'action

L'animateur·rice s'identifie à l'action : le succès de celle-ci conditionne son propre succès en tant qu'animateur·rice. La réussite de l'action justifie son existence vis-à-vis de lui ou elle-même, vis-à-vis de son employeur·euse, vis-à-vis du groupe. L'action étant son affaire, il-elle sera tenté·e d'imposer ses normes pour la conduire et ses critères pour l'évaluer.

Cogestionnaire de l'action

L'animateur·rice aménage les conditions de l'action, il provoque la réflexion, soulève le problème qui est à l'origine de l'action. Mais celle-ci est portée par le groupe. Il peut y avoir cogestion, l'animateur·rice étant partie prenante dans la réussite. Mais sa réussite en tant qu'animateur·rice n'est possible que s'il y a réussite aux yeux du groupe. En un sens l'animateur·rice s'identifie -dès lors s'évalue- au succès du groupe. L'action est en même temps son affaire et celle du groupe, elle est partagée.

Facilitateur·rice de l'action

L'animateur·rice se situe en dehors de l'action. Ce n'est pas par rapport à elle qu'il-elle justifie sa présence dans le groupe. Il-elle s'y intéresse dans la mesure où on le sollicite (logique de consultation). Il-elle peut éventuellement être à son origine, mais ne s'implique pas dans sa finalisation. C'est l'affaire du groupe, à lui ou elle d'en faire ce qu'il-elle veut. Cependant, il-elle veillera à ce que le groupe soit en situation d'exploiter le potentiel d'apprentissage et d'innovation que l'action recèle. L'action est l'affaire du groupe.

Dans l'éducation populaire plus spécifiquement, animer c'est refuser de se placer dans une démarche autoritaire. C'est être médiateur·rice. L'animateur·rice n'a pas vocation à apporter des réponses mais à susciter la réflexion, le questionnement. Dès lors, l'animation du groupe est co-gérée par toutes les parties prenantes.

L'animateur·rice se doit d'être bienveillant·e, disponible, neutre, attentif·ve et facilitateur·rice de l'expression. Au-delà de ces qualificatifs, il y a certaines règles à respecter et techniques à adopter pour mener à bien l'animation afin qu'elle produise les résultats escomptés.

Les techniques d'animation

COMMENT REALISER UNE ANIMATION : LE PARADIS

Mener une animation ne s'improvise pas. Il faut du temps pour la préparer afin qu'elle soit adaptée au public et à l'objectif visé, car au-delà du « jeu » qui sert la plupart du temps de prétexte, la finalité de l'animation est de faire apprendre et éveiller les consciences sur un sujet donné.

L'animateur-riche de la formation étant le facilitateur-riche, il.elle doit adopter une posture qui peut se résumer en un mot à garder en mémoire lors de l'animation d'un événement : le PARADIS.

Conjugaison remercier



Verbe

relation, dire merci, savoir gré, rendre grâce, louer, dédommager, fonction, congédier, destituer, renvoyer, évincer, révoquer, abandonner, bénir, chasser, contester, décliner, défendre, expier, gratifier, récuser, refuser, venger

P comme préparer la formation

- prise de contact avec les co-animateur-riche-s (référence, fiabilité...), la structure accueillante, les participant-e-s
- savoir le nombre de participant-e-s et connaître son public (âge, provenance, ...)
- prévoir la gestion du temps
- connaissances/caractéristiques des participant-e-s, gérer l'homogénéité ou l'hétérogénéité
- savoir dans quel projet pédagogique la formation s'insère/cycle de formation
- place des partenaires dans l'animation
- lister le matériel, le vérifier

A comme animer

Il s'agit d'une étape globale qui est composée de toutes les étapes de la journée de formation, de l'accueil des participant·e·s à leur départ. Pour cette étape, il est important :

- de prévoir des supports ludiques et interactifs, adaptés au public
- de valoriser les compétences et les connaissances de chacun·e
- d'envoyer des signaux positifs d'encouragement car tout le monde peut apporter quelque chose de plus
- de veiller à ce qu'il n'y ait pas de position hiérarchique entre animateur·rice·s et participant·e·s

R comme revenir à la formation

Il est important de revenir sur la formation une fois celle-ci terminée afin d'analyser ce qui a fonctionné ou non. Les questionnaires ou jeux d'évaluation réalisés à la fin de la formation peuvent aider lors de cette étape. Il est ensuite possible de modifier la trame de la formation pour la prochaine fois.

A comme accueillir les participant·e·s

L'accueil doit être un moment convivial qui doit rassurer les participant·e·s et les intégrer au groupe. Pour cela, l'animateur·rice peut utiliser les éléments suivants :

- être souriant·e, détendu·e (le mimétisme émotionnel joue sur la dynamique groupale)
- accueillir les participant·e·s individuellement et les inviter à la table du petit déjeuner
- faire un brise-glace
- moduler sa voix, montrer qu'on est disponible (sourire, corps, gestes, voix)
- poser des questions ouvertes
- définir les règles de la formation (pas de téléphone ; ne pas interrompre la personne qui parle ; ne pas faire d'aparté à haute voix ; etc...)

D comme définir les objectifs

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il convient d'indiquer aux participant·e·s le contenu de la formation. Il est aussi intéressant de leur demander quelles sont leurs attentes afin de mieux cadrer le contenu de celle-ci.

Pour que cette étape se déroule au mieux, il est important d'avoir déjà une idée de ce qu'attendent les participant·e·s. Cela peut se faire par la demande d'une lettre de motivation, par échange de mails, par téléphone, ...

Si, malgré tout, un·e participant·e n'a pas sa place au sein de la formation, il ne faut pas l'exclure mais essayer de le·la faire participer : ses connaissances peuvent très bien compléter le contenu de la formation !

I comme interagir avec les participant·e·s

Une formation, ce n'est pas un exposé ; il n'y a pas une personne qui sait et les autres qui apprennent. Il s'agit avant tout d'une interaction entre participant·e·s et animateur·rice où chacun·e apprend de l'autre.

Il est également important de veiller au bon déroulement de la formation. Pour cela, il faut :

- avoir la trame sous les yeux
- penser à la part d'imprévu pour anticiper le moment venu
- gérer le timing
- savoir écouter
- savoir distribuer la parole
- savoir écouter certaines interventions de manière pédagogique
- savoir clore.

Aussi, pour chaque activité, il convient de préciser les règles avant qu'elle ne commence et s'assurer que tou·te·s les participant·e·s les ont comprises.

Il ne faut pas oublier que tout le monde ne participe pas de la même manière. Il faut donc veiller à ce que chacun·e puisse poser ses questions et clarifier auprès de tou·te·s si certains points restent obscurs.

S comme sortir de la formation

La fin d'une formation est une étape essentielle. Il faut la prévoir dès le début. Elle permet de se repositionner par rapport aux objectifs et aux attentes et de rappeler les points essentiels.

Réaliser un jeu d'évaluation ou remplir un questionnaire afin d'évaluer la formation est très important pour pouvoir connaître le ressenti des participant·e·s. Ne pas oublier de remercier le groupe.

Le PARADIS est une méthode pédagogique d'animation qui est dérivée du PSADRAFRA, une fiche produite par EDUCASOL sur la posture de l'animateur·rice, elle-même inspirée du travail de l'association LA CASE.

COMMENT REGULER ET DISTRIBUER LA PAROLE

Permettre l'expression de chacun·e fait partie des missions les plus importantes de l'animateur·rice. En effet, la participation des membres du groupe est le moteur de l'animation. Si personne ne parle, hormis la personne en charge de l'animation, on se retrouve dans un rapport inégalitaire et on sort de l'éducation populaire.

Toutefois, permettre à chacun·e de s'exprimer, c'est aussi savoir susciter l'envie de s'exprimer (sans forcer ou être intrusif·ve) mais également réguler et distribuer la parole pour éviter que certaines personnes ne la monopolisent ou que d'autres au contraire hésitent à s'exprimer.

Pour cela, il existe diverses techniques :

Le tour de table

Indémoudable ! Généralement utilisé en début de formation pour une présentation des participant·e·s, le tour de table permet à chacun·e de s'exprimer à tour de rôle suivant un sens bien défini. On peut également l'utiliser juste après un jeu ou une animation pour recueillir le ressenti de tou·te·s avant de laisser la place au débat.

Le bâton de parole

Le plus souvent matérialisé par un stylo ou un objet quelconque, le bâton de parole consiste à faire parler celui ou celle qui reçoit l'objet désigné comme bâton de parole sans interruption. En d'autres termes, seule la personne qui a le bâton de parole est habilitée à s'exprimer tout le temps qu'elle le garde avant de le lancer à une autre personne. L'objectif est de favoriser, de façon ludique, l'écoute et l'attention.

Le ticket de parole

Au début de la séance, on distribue un même nombre de tickets à tout le monde et on définit une durée maximum d'intervention par ticket. Avant de prendre la parole, on rend un ticket à l'animateur·rice. Quand on a plus de tickets, on n'a plus droit à la parole. Cette technique permet d'éviter la monopolisation de la parole.

Attention ! Il faut être sûr·e de pouvoir gérer les frustrations.

Les doigts de la main

Lorsqu'on désire s'exprimer après quelqu'un, on lève 1 doigt pour signifier qu'on sera le·la premier·ière à prendre la parole après cette personne. La personne suivante lèvera 2 doigts pour signifier qu'elle est la deuxième à prendre la parole ; la personne après elle lèvera 3 doigts pour signifier qu'elle est la troisième et ainsi de suite. A la prise de parole de la personne qui nous précède, on baisse 1 doigt, pour signifier qu'on passe de deuxième à premier, de troisième à deuxième et ainsi de suite.

Cette technique permet de respecter l'ordre de demande de prise de parole.

COMMENT GERER LE TIMING

Avant de faire une animation, il est nécessaire d'en connaître les différentes étapes et d'évaluer le temps que chacune prendra. Il faut aussi tenir compte des temps de pause.

Dans la mesure du possible, exposer clairement l'ordre des étapes et le temps imparti au groupe. Pendant l'animation, avoir obligatoirement une montre, un téléphone, ou tout autre outil qui permettra d'avoir l'heure et de contrôler la durée des interventions.

L'animateur·rice doit savoir interrompre avec diplomatie lorsque cela s'avère nécessaire. On peut également désigner un·e gardien·ne du temps.

COMMENT DEBRIEFER

À l'issue d'une animation ou d'un jeu, il est essentiel de débriefer avec les participant·e·s pour sortir de l'abstrait et faire le lien entre le vécu de l'animation et la nécessité d'aller vers un changement social. Débriefer c'est s'inscrire réellement dans la démarche « déclencher-comprendre-agir » en permettant aux participant·e·s, en sortant du jeu, de se réapproprier le sens de ce qui vient d'être mis en scène, d'en comprendre la portée et les enjeux dans le monde qui les entoure.

Le débriefing, tout comme l'outil, est aussi au service de l'objectif de la séance. On ne fait pas le même débrief selon l'objectif pédagogique qu'on s'est fixé.

Le débrief peut se réaliser sous diverses formes : oral / écrit ; individuel / collectif ; rédigé / schématisé / expression libre (patates du ressenti/smileys, prise de parole devant le groupe, petit texte, axes des alternatives (individuel/collectif- facilement réalisable, difficilement réalisables, local-international, individuel-collectif), saynètes théâtrales, boîte à messages, flèches et cibles d'évaluation ou débat...).

Il existe une technique de débriefing simple et efficace : le **3-2-1 RDA** !

Résultats

Annoncer les résultats du jeu ou les constats (ex : nombre de points de chaque équipe ; répartition finale des produits du jeu ; photo finale avec légende pour le jeu des chaises ; vote final ; délibération ; félicitation des joueurs...) ou sortir du jeu par une phrase comme « Le jeu est fini », ou qui laisse l'imaginaire de côté pour faire place à la réalité « ex : nous allons laisser cette usine de fabrication pour revenir à notre réalité »

Objectif : Clore le jeu pour permettre aux participant·e·s d'en sortir. Phase de transition.

Ressenti

Inciter les participant·e·s à exprimer leur ressenti / émotions à chaud à la fin du jeu (ex : chaque participant·e exprime son ressenti par 1 mot, ou choisit une patate du ressenti...).

Objectif : 1er sas de décompression sur le vécu/les tensions accumulées pendant le jeu.

Retours de l'observateur·rice

L'observateur·rice aura au préalable noté les phrases clés prononcées par les participant·e·s pendant le jeu, pendant le débriefing il ou elle les relit telles quelles aux participant·e·s sans les nommer. Il peut aussi raconter ce qu'il ou elle a observé sans que ce soit des citations comme par exemple : comment se sont organisés les groupes, qui a pris des initiatives, comment les joueurs ont réagi face à telle consigne...

Objectif : prendre conscience de ses propres réactions pendant le jeu. Se regarder en tant que joueur·euse permet de sortir du jeu. 2ème sas de décompression.

Déconstruire le système-jeu

Questionner les participant·e·s sur le jeu (en plénière ou en sous-groupes) : Qu'est-ce qui s'est passé ? Quelles organisations, quelles stratégies ont été mises en place ? Quelles difficultés ont émergé ? A quelles représentations du monde ce jeu renvoie-t-il ?

Objectif : identifier le processus mis en œuvre et comprendre les mécanismes (excluants, discriminants, compétitifs...) représentés dans le jeu.

Liens avec la réalité / mise en débat

Inciter les participant·e·s à faire le lien entre le jeu vécu et la réalité. Organiser un débat autour d'une question centrale posée par le jeu (ex : notion de justice sociale, travail des enfants, équité vs. égalité...). Il est préférable de se concentrer sur une question, en fonction de l'objectif de la séance plutôt que d'essayer de tout débriefer sans aller en profondeur. Il est possible aussi de questionner les similitudes ou les différences du jeu avec la réalité (« cette situation vous paraît-elle réaliste/exagérée, pourquoi » ?)

Objectif : faire le lien entre le jeu vécu et les enjeux sociaux/de développement dans lesquels nous sommes pris.

Quelles alternatives ?

Terminer sur une impasse suite à la représentation d'inégalités et d'injustices réelles dans le monde peut entraîner un défaitisme général. L'enjeu est donc ici au contraire de construire ou de réfléchir à des alternatives avec les participant·e·s, des alternatives à leur échelle, réalisables et concrètes ! Ces alternatives à créer et inventer ensemble peuvent être :

- Individuelles ou collectives...
- Locales ou internationales...
- Au quotidien, ponctuelles ou sous forme de projet à moyen ou long terme...

Objectif : rebondir de manière positive et faire le lien avec l'engagement du ou de la participant·e. En effet, il ne subit pas le système, il est acteur de changement.

En synthèse, le débrief « 3-2-1 RDA » ça donne :

LE DEBRIEF

3 R (résultats + ressenti + retours)

2 D (déconstruire + débat)

1 A (alternatives)

LES INDISPENSABLES

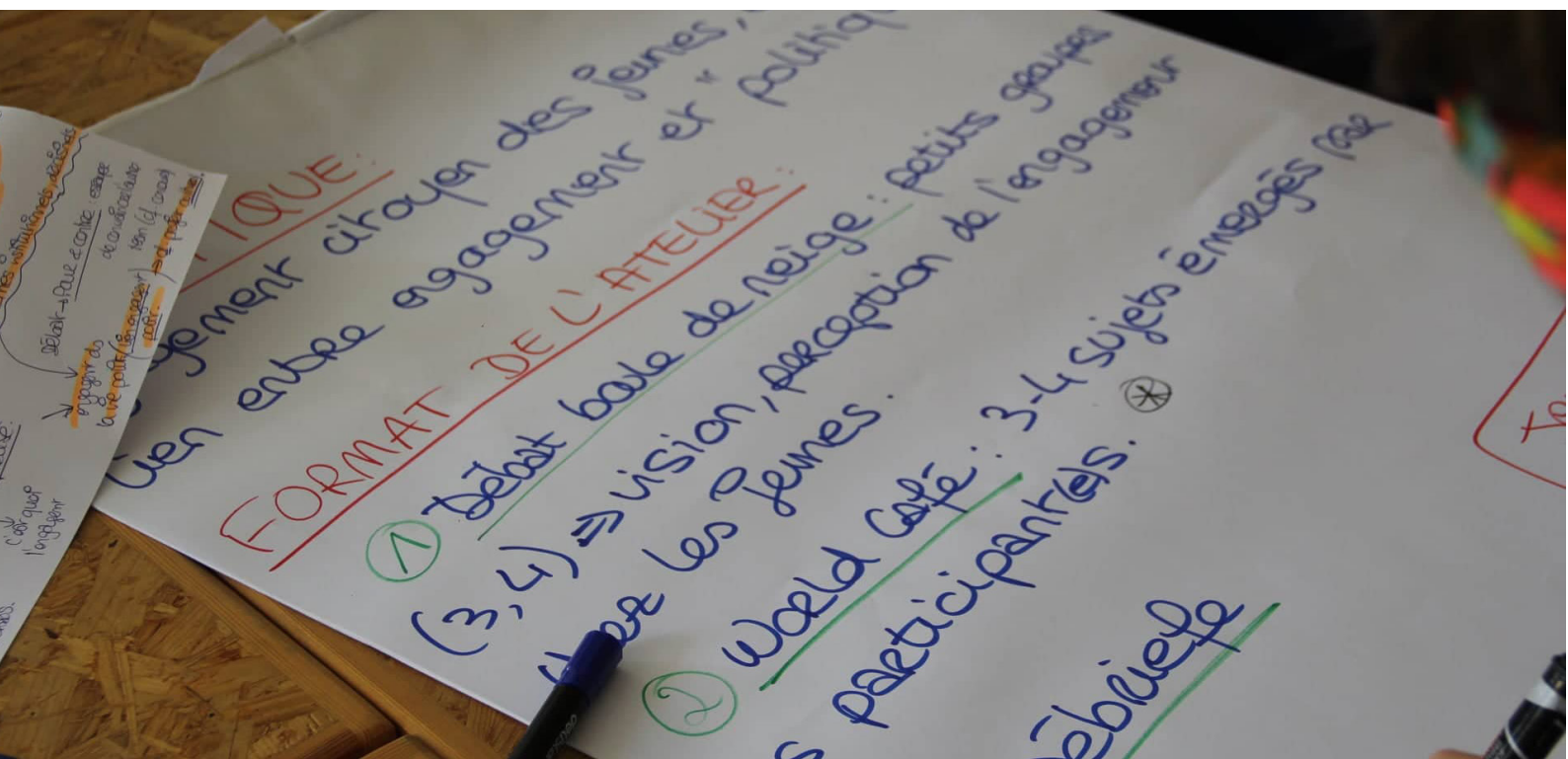
Faire une animation c'est bien, mais avoir le matériel nécessaire c'est encore mieux !

Dans la préparation de l'animation, il faut toujours prévoir un temps « travaux pratiques » pour préparer les supports ludiques et ranger le matériel dont on aura besoin.

Bien évidemment, le matériel doit correspondre à l'animation à réaliser. Mais de façon générale, il y'a des outils à toujours avoir sur soi au cas où :

- Post-it, feutres, markers, stylos, ruban ou pastilles ou gommes adhésives, feuilles de papier rame et vierge de préférence, de la ficelle, etc.

Il faut également avoir les trames de son animation pour être sûr-e de ne rater aucune étape.



CHAPITRE 3

ANIMER UN GROUPE

Après avoir pris connaissance des éléments méthodologiques de l'animation d'un groupe dans le chapitre précédent, il s'agira dans ce troisième chapitre de proposer des outils ludiques et participatifs d'animation.

Ces outils seront classés selon « la fonction » qui leur est attribuée et illustrés par des exemples de trames d'animation.

Les energizers

Un energizer est une animation qui a pour but de dynamiser le groupe avant de démarrer une activité ou stimuler la créativité des participant·e·s.

D'une durée généralement comprise entre 5 et 15min, l'energizer doit porter sur des actions assez simples qui ne nécessitent pas une trop grande préparation ni une trop grande logistique.

LE SAMOURAI



Informations pratiques

Durée de l'animation : 10 minutes

Nombre de participant·e·s : à partir de 6

Nombre d'animateurs·trice·s : 1

Matériel : aucun

Disposition de l'espace : espace suffisamment grand pour former un cercle

Objectifs de l'animation

Détendre l'atmosphère en début d'activité ou relancer l'énergie

Déroulé de l'animation

Les participant·e·s sont réuni·e·s en cercle puis l'animateur·trice leur explique les consignes suivantes.

Tou·te·s les participant·e·s sont des frères et sœurs samouraï, et leur objectif est de s'entraîner au sabre pour se préparer au combat (on peut ici rajouter la thématique du reste de la formation). Un·e premier·e samouraï devra commencer en levant des bras, mains jointes, et en lançant une fausse attaque au sabre à un·e de ses collègues en baissant les bras en direction de quelqu'un·e et en criant « SAH ». La personne qui reçoit l'attaque doit se protéger en levant les bras, mains jointes, et en criant « MOUH ». Et les deux personnes aux côtés du samouraï qui a tenté de se défendre donnent le coup de grâce en le-la coupant de chaque côté et en criant « RAÏ ».

Une fois un tour achevé, la personne qui a crié « MOUH » attaque une autre personne en la visant et en criant « SAH », et ainsi de suite.

Le groupe peut commencer avec deux ou trois tours d'essai sans éliminations. Une fois que tout le monde a bien compris les consignes, l'animateur·rice annonce que toute personne qui oubliera de faire un geste lorsque ce sera à son tour devra sortir du cercle. Jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 gagnant·e·s.



Informations pratiques

Durée de l'animation : 10 à 15 minutes

Nombre de participant-e-s : à partir de 16 participant-e-s – nécessité d'un nombre pair (l'animateur-riche peut jouer ou non pour réguler)

Nombre d'animateurs-trices : 1 animateur-riche

Matériel : aucun

Disposition de l'espace : espace assez grand

Objectifs de l'animation

Dynamiser les participant-e-s

Introduire les thématiques de prise de décision, gouvernance, intelligence collective, inertie de groupe...

Déroulé de l'animation

L'animateur-riche demande aux participant-e-s de se positionner debout dans la salle en lignes, chaque personne devant être alignée avec ses voisin-e-s de devant, derrière et des côtés. Chaque ligne doit contenir le même nombre de participant-e-s. Les participant-e-s sont donc aligné-s en lignes et en colonne, c'est la « jungle urbaine ».

Il existe deux positions dans la jungle urbaine : « couloir » et « rue ».

En position « couloir », tou-te-s les participant-e-s se donnent la main en regardant à midi (droit devant). La position « rue » est quand tous les participants effectuent un quart de tour vers la droite et se donnent la main (en regardant vers 3h, donc).

Il peut être nécessaire de tester ces deux positions plusieurs fois avant de commencer le jeu. Deux participant-e-s sont Tom et Jerry. Ils ne se positionnent pas dans la jungle urbaine mais sont en dehors !

Jerry se met à courir dans la jungle urbaine. L'animateur-riche donne 5 secondes d'avance à Jerry, puis Tom peut se mettre à lui courir après. L'objectif pour Tom est d'attraper Jerry dans la jungle. Pour le bloquer, Jerry peut invoquer à n'importe quel moment la position « rue » ou « couloir ». Ni Tom ni Jerry n'ont le droit de passer sous les bras des participant-e-s, ce qui oblige Tom à faire de grands détours pour attraper Jerry.

Le jeu se termine lorsque Tom a réussi à attraper Jerry, ou si la course dépasse 3min.

Puis deux nouveaux participant-e-s deviennent Tom et Jerry et le jeu recommence. Il peut être répété un maximum de 5 fois (en fonction de l'envie des participant-e-s de jouer les rôles de Tom et Jerry).

LE JUGEMENT

Informations pratiques

Durée de l'animation : 10-15 minutes en fonction du nombre de participant-e-s

Nombre de participant-e-s : 10 à 25

Nombre d'animateurs-trice-s : 1

Matériel : post-its

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Briser la glace avec humour

Déroulé de l'animation

Distribuer des post-it a tou-tes les participant-e -s.

Annoncer que chaque participant-e doit écrire un gage sur le post-it pour celui ou celle qui est à sa droite (5 minutes).

Une fois les gages écrits, la consigne est modifiée.

En plénière, les participant-e -s doivent faire le gage qu'ils et qu'elles ont eux-mêmes et elles-mêmes écrits.

**RETROUVEZ D'AUTRES ENERGIZERS DANS LA BOÎTE A OUTILS D'ETUDIANTS &
DEVELOPPEMENT !**



<https://www.etudiantsetdeveloppement.org/outils>

Les jeux d'interconnaissance

Les jeux d'interconnaissance ou « brise-glace » permettent aux membres du groupe de se connaître. Dans un groupe de personnes qui ne se connaissent pas ou peu, qui viennent d'horizons différents, ces jeux vont contribuer à l'instauration d'un climat de confiance.

Dans le cadre d'un échange interculturel en particulier, il existe des animations linguistiques qui vont stimuler la communication et donner l'envie d'apprendre la langue et la culture de l'autre.

LUCKY LUKE



Informations pratiques

Durée de l'animation : 10 minutes

Nombre de participant·e·s : à partir de 10

Nombre d'animateurs·trice·s : 1

Matériel : aucun

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Mémoriser les prénoms des un-e-s et des autres

Déroulé de l'animation

Les participant·e·s sont réuni·e·s en cercle puis l'animateur·trice leur explique les consignes suivantes.

L'animateur·trice est le ou la maître·sse du jeu. Il ou elle va dire à tour de rôle les prénoms des participant·e·s. Lorsqu'un·e participant·e entend son prénom, il ou elle doit se baisser. Les deux personnes à ses côtés sont alors en duel : elles doivent dégainer leur arme imaginaire (faire un pistolet avec les mains) en direction de l'autre et dire le prénom de l'autre le plus rapidement possible. La personne la plus lente est éliminée et sort du cercle. Si la personne dont le prénom a été appelé ne s'est pas baissée, elle sort également du cercle.

Attention, même si elle ne s'est pas baissée, les personnes à ses côtés sont tout de même en duel !

Quand il ne reste plus que deux participant·e·s, ils ou elles se placent dos à dos puis avancent de trois pas au signal de l'animateur·trice qui compte.

Puis, l'animateur·trice lance un signal (« go », « pan », « top » ...etc.) et les participant·e·s se retournent et doivent dégainer et dire le prénom de leur adversaire le plus rapidement possible.

Variantes

Si les participant·e·s se connaissent déjà, il est possible de faire ce jeu en utilisant les noms d'associations ou de projet à la place des prénoms.



Informations pratiques

Durée de l'animation : 20 minutes

Nombre de participant·e·s : 5 à 25 personnes

Nombre d'animateur·trice·s : 1

Matériel : chaises

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Permettre aux participant·e·s de se présenter de façon ludique, créer une ambiance conviviale et repérer les points communs entre les participant·e·s.

Preparation de l'animation

Dans un premier temps, placer les participant·e·s en cercle, assis sur des chaises. Il faut prévoir une chaise en moins que le nombre de participant·e·s.

Déroulé de l'animation

La personne sans chaise se place au milieu du cercle et commence à se présenter :

« Je m'appelle Fatima, je fais partie d'une asso de SI, je parle espagnol, etc. »

Si une personne entend une caractéristique qui lui correspond aussi, elle doit se lever de sa chaise en criant « moi aussi ».

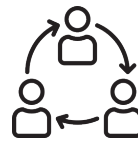
- Si une seule personne se lève, elle échange sa place avec la personne au milieu.
- Si plusieurs personnes se lèvent, elles doivent toutes échanger de place en trouvant une nouvelle chaise vide. La personne au milieu doit alors en profiter pour s'asseoir sur une des places libérées. La personne qui se retrouve sans chaise reste au milieu du cercle.

Attention, si une personne se lève, elle est obligée de changer de chaise. Il n'est pas possible de se rasseoir sur la même chaise.

Variantes

L'animateur·rice impose des thèmes de présentation qu'il ou elle va régulièrement changer, par exemple : thème présentation (âge, prénom, ville, origines, études...), thème loisirs (sports, littérature, voyages, art...), thème association (objectifs et actions de l'association...), etc.

JEU DES PAQUETS



Informations pratiques

Durée de l'animation : 20 minutes

Nombre de participant·e·s : de 10 à 30 personnes

Nombre d'animateur·trice·s : 1 animateur·rice

Matériel : aucun

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Permettre aux participants de se présenter de manière ludique, créer une ambiance conviviale, créer des dynamiques de groupe.

Déroulé de l'animation

L'animateur·rice énonce les règles aux participant·e·s : « Vous allez devoir vous regrouper par paquets/ groupes selon un critère que je vais vous énoncer. Chaque paquet devra être clairement identifiable et avoir un nom ».

Exemple : « si je vous demande de vous classer selon votre âge, c'est à vous de discuter entre vous pour choisir les échelles que vous mettrez en place. Vous pouvez choisir de faire deux paquets « moins de 30 ans/ plus de 30 ans » ou encore de faire trois paquets « 15-20 ans – 20 – 25 ans – 25 – 30 ans », etc.

Un paquet est constitué d'au moins 2 personnes. Si une personne se retrouve toute seule, il faut trouver un moyen de l'intégrer à un autre groupe (et donc d'en changer le nom) OU cette personne peut être à l'initiative d'un autre paquet en modifiant les critères de division et rallier ainsi d'autres personnes.

Exemple : Vous avez 30 ans et vous ne pouvez donc ni aller dans le paquet « moins de 30 ans » ni dans le paquet « plus de 30 ans » et êtes la seule personne dans cette situation. Vous pouvez soit rejoindre le premier groupe qui s'appellera alors « 30 ans et moins » ou décider de chambouler tous les groupes en créant un nouveau paquet « âge pair ».

Si le nombre de participant·e·s est très élevé, il est possible d'ajouter une règle. Par exemple, « pas plus de 20 personnes par paquet » ou « au moins 4 paquets » ce qui poussera les participant·e·s à plus échanger entre eux sur le critère donné.

Exemple : si la règle « pas plus de 20 par paquet » est appliquée et que les « plus de 30 ans » sont 24, il est possible de diviser le groupe en deux : les « entre 30 et 40 ans » et « plus de 40 ans ».

Les critères peuvent être variés, n'hésitez pas à en créer de nouveaux !

LE ROULEAU DE VERITE



Informations pratiques

Durée de l'animation : 5 à 20 minutes

Nombre de participant·e·s : de 5 à 20 personnes

Nombre d'animateur·trice·s : 1 animateur·rice

Matériel : un rouleau de papier toilette

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Permettre aux participants de se présenter de manière ludique et créer une ambiance conviviale.

Déroulé de l'animation

1. Demander à chaque participant·e de couper des tissus de papier toilette.
2. Chaque participant·e doit compter combien de carrés de papier il/elle a dans sa main.
3. Annoncer que chaque participant·e doit dire une vérité sur lui ou elle par carré de papier qu'il ou elle a en sa possession

RETROUVEZ D'AUTRES ENERGIZERS DANS LA BOÎTE A OUTILS D'ETUDIANTS & DEVELOPPEMENT !



<https://www.etudiantsetdeveloppement.org/outils>

Les jeux pour évaluer

Après le débriefing qui permet d'analyser le jeu et réfléchir collectivement, il est toujours important de faire une évaluation de l'activité. Cela permet de recueillir les impressions des participant·e·s sur toutes les étapes de l'animation afin de savoir si les attentes ont été comblées, si les participant·e·s sont satisfait·e·s et avoir des pistes d'améliorations.

LA MAIN



Informations pratiques

Durée de l'animation : 15 minutes

Nombre de participant·e·s : illimité

Nombre d'animateur·trice·s : 1 animateur·rice

Matériel : feuilles et stylos

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Permettre à chacun·e de faire un retour critique, à chaud, du temps d'animation qu'il ou elle a vécu et recueillir des éléments d'information afin de mesurer la pertinence de l'action évaluée

Déroulé de l'animation

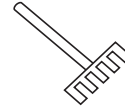
Chaque participant·e dessine le contour de sa main sur une feuille de papier. Chaque doigt de la main représente quelque chose :

- Pour le pouce : c'est le moment d'exprimer ce que l'on félicite... « pouce en l'air » !
- Pour l'index : c'est le moment de dire ce qui nous questionne, ce que l'on « pointe du doigt ».
- Pour le majeur : c'est le moment de parler de ce qu'on n'a pas aimé du tout (on vous laisse faire le lien avec le majeur).
- Pour l'annuaire – le doigt qui porte l'anneau - : c'est le moment de dire ce que l'on garde précieusement.
- Pour le petit doigt : il est maintenant temps de dire ce qu'on propose ... « mon petit doigt m'a dit ».

Chaque participant·e note tout d'abord ces réponses sur sa feuille, autour de sa main. Conseil aux animateur·rice·s : vous pouvez demander aux participant·e·s d'écrire lisiblement pour pouvoir ramasser les mains par la suite, même si elles restent anonymes.

Un tour de table peut ensuite être proposé si certain·e·s souhaitent partager les éléments de leur main.

LA PEPITE ET LE RATEAU



Informations pratiques

Durée de l'animation : 10 minutes

Nombre de participant·e·s : entre 1 et 20 participant·e·s

Nombre d'animateur·trice·s : 1 animateur·rice

Matériel : aucun

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Permettre à chacun·e de faire un retour critique, à chaud, du temps d'animation qu'il ou elle a vécu et recueillir des éléments d'information afin de mesurer la pertinence de l'action évaluée

Déroulé de l'animation

Chaque participant·e est amené·e à livrer un point négatif (râteau) et un point positif (pépite). Chacun·e a le droit de ne livrer qu'une seule pépite et qu'un seul râteau. Cette animation permet alors de limiter le temps de parole de chaque participant·e et ainsi de permettre à chacun·e de s'exprimer, même les plus timides.

Lorsqu'une personne livre un point positif, elle doit se saisir de la pancarte « pépite ». Lorsqu'un point négatif est exprimé, la personne doit à l'inverse se saisir de la pancarte « râteau ».

Variante

L'animateur·rice propose à chaque participant·e de choisir ou de retrouver un moment ou une phrase entendue ici ou là pendant le temps partagé ensemble, que ce soit au moment d'une pause, du repas, en aparté pendant un temps de formation, dans un petit groupe de travail ou en plénière.

Puis les participant·e·s, tour à tour, sont invité·e·s à livrer ce moment ou cette phrase au groupe, et éventuellement, à dire pourquoi cette phrase l'a touché (pépite/râteau).

**RETROUVEZ DE NOMBREUSES AUTRES FICHES DANS LA BOÎTE A OUTILS
D'ETUDIANTS & DEVELOPPEMENT !**



<https://www.etudiantsetdeveloppement.org/outils>

CHAPITRE 4

SUSCITER LE DEBAT ET LA REFLEXION

Pour favoriser l'engagement citoyen, l'ouverture à l'autre, la compréhension des déséquilibres mondiaux et la proposition d'alternatives solidaires, il est essentiel de sensibiliser et d'éveiller les esprits critiques des individus sur les thématiques et enjeux sociaux.

Compte tenu de la complexité et de la sensibilité de ces sujets, il est nécessaire d'utiliser des outils ludiques et interactifs pour faciliter les échanges, donner aux gens l'envie et la possibilité de s'exprimer tout en développant des connaissances.

Toutefois, pour se donner le maximum de chances d'atteindre les objectifs visés, l'on doit adapter son animation au contexte (lieu, public, thématique, etc.).

Nous vous proposons à travers ce chapitre, différents styles/ formats d'animation que vous pouvez reproduire ou adapter à votre guise.

Animer le débat

Debats type forums

FORUM OUVERT

Informations pratiques

Durée de l'animation : 2 heures

Nombre de participant-e-s : illimité

Nombre d'animateurs-trices : en fonction du nombre de participant-e-s

Matériel : tables et chaises, paperboard et marqueurs, feuilles blanches A4 et pâte à fixe

Public : tout public / public habitué aux méthodes participatives

Disposition de l'espace : un grand espace permettant de faire plusieurs « îlots » de débats

Objectifs de l'animation

Mettre en place en peu de temps, avec un grand nombre de personnes, une ambiance propice à la créativité et à l'action autour d'un thème complexe et approfondir ce dernier.

Créer un cadre le plus libre possible, où chacun-e devient force de propositions et acteur-riche à la fois de l'organisation des échanges et du choix des thématiques de débats.

Préparation de l'animation

On installe tout d'abord des espaces de débats. Dans chaque espace, une table et des chaises sont installées. Il sera nécessaire pour la suite de nommer chaque espace de débats pour que les participant-e-s puissent s'y rendre facilement. Le nombre d'espaces de débats sera décidé en fonction du nombre de participant-e-s : on compte environ 8 participant-e-s par table, même si cela ne sera pas nécessairement le cas dans la suite de l'animation.

Un planning est ensuite préparé et affiché au mur. On prévoit deux créneaux de 45 minutes pendant lesquels plusieurs thématiques de débats seront proposées en parallèle. Le planning doit contenir : les horaires et les espaces de débats disponibles et les thématiques proposées sur chaque espace. Le planning est créé pour les 2 créneaux de 45 minutes.

Les animateur-rices peuvent proposer des thématiques qu'ils-elles ont identifiées pendant les ateliers précédents (notamment si on anime un Forum Ouvert lors d'un week-end de formation ou d'ateliers plus large). Les thématiques/problématiques doivent contenir un questionnement auquel les participant-e-s n'ont pas de réponse et pour lequel ils-elles comptent sur l'apport du groupe. Des créneaux et des espaces doivent rester vides car les participant-e-s seront invité-e-s à proposer des thématiques de débats.

Accueil des participant-e-s et règles du jeu

Le Forum Ouvert a 4 grands principes, à rappeler aux participant-e-s (on peut créer des panneaux à afficher dans la salle) :

- Les personnes présentes sont les bonnes personnes.
- Quoiqu'il arrive, c'est la seule chose qui pouvait arriver.
- Quand cela commence, cela commence !
- C'est fini quand c'est fini !

Les participant-e-s sont invité-e-s à lire les thématiques de débats déjà affichées sur le planning. Ils-elles ont ensuite un temps pour compléter le planning en proposant de nouvelles thématiques sur les espaces vides. Ainsi, le planning se complète.

Pour chaque thématique, un-e participant-e se propose comme « porteur-se de sujet » :

- Soit parce que la thématique l'intéresse particulièrement,
- Soit parce que c'est lui-elle qui l'a proposée.

Le-la porteur-se de sujet s'engage à rester sur la thématique pendant tout le créneau et à animer le débat. Il-elle inscrit son nom sur le planning : il-elle va assurer, ou faire assurer par délégation, les rôles et responsabilités suivants :

- Animateur-riche et facilitateur-riche de la réunion. Il-elle gère la prise de parole, le respect et la qualité des interactions entre les participant-e-s.
- Gardien-ne du temps. Il-elle s'assure du temps de parole imparti à chacun-e et veille à terminer dans le créneau horaire défini.
- Rapporteur-euse. Il-elle prend note des éléments clés de la discussion, réalise des schémas éventuels, écrit un résumé de la conversation (éventuellement sur des nappes ou des paperboards posés sur la table)

Déroulé

Une fois le planning complet pour les deux créneaux de 45 minutes et les porteur-ses de sujet désigné-e-s, les participant-e-s rejoignent les espaces de débats en fonction de leur intérêt pour les thématiques proposées. Tous ceux et celles qui partagent cet intérêt ou cette préoccupation se rassemblent pour y travailler. Une telle démarche facilite l'émergence de solutions. De plus, l'environnement très rassurant favorise la communication. Si une table ne rassemble pas ou pas assez de participant-e-s, la thématique n'est pas traitée. Au contraire, s'il y a trop de monde autour d'une table, on propose de scinder le groupe en deux tables traitant de la même thématique.

Deux règles sont importantes :

- La loi des deux pieds. Les participant-e-s se rendent là où leurs pieds les conduisent. Dès qu'ils-elles sentent qu'ils-elles ne peuvent plus contribuer au sujet ou que le sujet ne leur apporte plus rien, libre à eux-elles de quitter la conversation et de se rendre à une autre table.
- Les participant-e-s peuvent être soit papillon soit abeille : le papillon se déplace au gré de ses élans et envies, sans domicile fixe, en passant même par le bar éventuellement, et l'abeille va butiner d'un côté puis de l'autre tout en assurant une fertilisation croisée des conversations.

Au terme de l'atelier, les participant-e-s reçoivent un rapport écrit du travail accompli par les groupes, ainsi que la liste des personnes qui y ont contribué. Il se crée ainsi des réseaux où la diversité et la richesse d'expériences appuient et guident le cheminement.

À l'issue d'un Forum ouvert, des priorités sont fixées, des plans d'action sont élaborés et des groupes d'action sont organisés. Tous repartent avec de nouvelles connaissances, un regain d'énergie et le sentiment réel d'avoir progressé.

WORLD CAFE OU TABLES TOURNANTES



Informations pratiques

Durée de l'animation : 1 heure

Nombre de participant-e-s : jusqu'à 30 participant-e-s

Nombre d'animateurs-trices : 2 animateur-rices dans l'idéal

Matériel : tables et chaises, paperboards et marqueurs

Disposition de l'espace : salle assez spacieuse

Objectifs de l'animation

Susciter et favoriser la réflexion collective.

Valoriser les savoirs et expériences des participant-e-s et s'en servir comme point de départ pour alimenter les temps d'échanges.

Préparation de l'animation

L'animateur-riche choisit 3 problématiques que les participant-e-s auront successivement à traiter, en petits groupes.

Par exemple : « A quoi penser en amont d'une animation ? » « Comment favoriser la participation de toute-s pendant l'animation ? » « Comment conclure une animation ? »

Pour chaque problématique, une table est installée. On prépare 3 feuillets de paperboards par table, pour les trois phases de l'animation.

Déroulé

Les participant-e-s se placent au hasard sur les tables thématiques. L'animateur-riche précise que chacun-e traitera durant l'animation de toutes les problématiques.

Une fois les participant-e-s installé-e-s, on explique les trois phases de l'atelier.

Dans un premier temps de 15 minutes, les participant-e-s brainstorment sur la problématique de leur table. Toutes les idées sont annotées en vrac sur le premier feuillet de paperboard.

Au bout des 15 minutes, les participant-e-s changent de table. Ils-elles ont alors de nouveau 15 minutes pour poursuivre le brainstorming initié par le premier groupe. De nouveau, toutes les idées sont annotées en vrac sur le deuxième feuillet de paperboard.

Au bout des 15 minutes, les participant-e-s rejoignent une troisième table. Ils-elles ont alors 15 minutes pour synthétiser les idées des deux premiers groupes. Il ne s'agira pas de compléter en ajoutant de l'information mais bien de synthétiser en réorganisant les idées déjà inscrites. On utilise alors le troisième feuillet de paperboard qui sera par la suite affiché dans la salle.

A la fin de ces trois phases, chaque groupe élit un-e rapporteur-euse qui présentera en 5 minutes les travaux des différents groupes sur la thématique de sa table.

Exemples de questions :

1. L'accessibilité universelle est-elle possible ?
2. Est-il compliqué d'accueillir des personnes handicapées dans mon association ?
3. Une association a-t-elle une responsabilité dans l'intégration des personnes handicapées ?

Variante

Le même principe de tables tournantes peut être utilisé pour lister les arguments favorables et défavorables vis-à-vis d'une situation. Le premier groupe réfléchira alors aux arguments favorables, puis le deuxième groupe aux arguments défavorables, le troisième groupe synthétisera et rapportera les travaux de sa thématique.

DEBAT BOULE DE NEIGE



Informations pratiques

Durée de l'animation : 45 min

Nombre de participant-e-s : illimité

Nombre d'animateur-trices : 2 animateur-rices dans l'idéal

Matériel : chaises, tables et paperboard

Disposition de l'espace : un espace assez grand en fonction du nombre de personnes

Objectifs de l'animation

Récolter la parole et les avis de chaque individu d'un groupe

Construire une réponse collective à une question ou un problème

Synthétiser des avis multiples au sein d'un groupe

Déroulé

Le groupe de départ – qui doit être un multiple de huit – doit se diviser en petits groupes de deux personnes. À partir d'une problématique posée, chaque petit groupe débat pendant environ dix minutes. À la fin de cette première phase, chaque petit groupe rejoint un autre petit groupe, ce qui forme des groupes de quatre personnes qui débattent pendant environ quinze minutes.

Enfin, chaque groupe de quatre personnes en rejoint un autre, ce qui constitue des groupes de huit personnes, qui vont débattre vingt minutes. À l'issue de ces trois temps, chaque groupe de huit restitue les résultats de ses débats à l'assemblée plénière.

Des animateur-rices doivent prendre des notes de ce qui se dit dans les groupes de 8. A la fin, chaque groupe fait une restitution sur un paperboard en faisant apparaître trois colonnes : une concernant les «causes» de la situation problématique présentée, une concernant les «freins» à sa résolution, et une concernant les «leviers» à sa résolution. Cela permet d'avoir une restitution visuelle par groupe pour chaque question, à présenter aux autres groupes par l'animateur.

DEBAT EN DEUX DIMENSIONS



Informations pratiques

Durée de l'animation : 10 minutes de débat par affirmation

Nombre de participant-e-s : jusqu'à 25 participant-e-s

Nombre d'animateurs-trices : 2 animateur-rices dans l'idéal

Matériel : pancartes pour les 4 coins de l'espace d'animation

Public : tout public

Disposition de l'espace : un espace assez grand

Objectifs de l'animation

Permettre aux participant-e-s de s'exprimer en se positionnant dans l'espace et donc, pour les plus discret-e-s, de participer et prendre position sans forcément prendre la parole.

Preparation de l'animation

On place des chaises aux 4 coins de l'espace d'animation, afin de permettre aux participant-e-s de s'installer lorsqu'ils se seront positionnés. Les chaises doivent toutes regarder vers le centre de l'espace.

On place également différentes pancartes sur les 4 murs de la pièce. L'intitulé des pancartes peut varier en fonction du thème du débat. Nous donnons ici un exemple.

Exemple : Légitime / Illégitime – Ferais / Ne ferais pas



Légitime



Ferais

Ne ferais pas



Illégitime



De cette manière, chacun des coins de la salle correspond à un couple de mots :

- Légitime / Ferais : ce projet est légitime et j'aimerais y participer
- Légitime / Ne ferais pas : ce projet est légitime mais je n'aimerais pas y participer
- Illégitime / Ferais : ce projet n'est pas légitime mais j'aimerais y participer
- Illégitime / Ne ferais pas : ce projet n'est pas légitime et je ne voudrais pas y participer

Accueil des participant-e-s et règle du jeu

L'animateur-riche indique aux participant-e-s la signification de chaque pancarte et explique comment se placer dans la salle en fonction de son opinion. Il-elle annonce ensuite une affirmation en fonction de la thématique du débat. Par exemple, pour un débat sur l'environnement : « Les habitants du monde entier devraient être obligés de trier leurs déchets ».

Conseils aux animateur-rices : les affirmations peuvent être volontairement choisies pour leur capacité à susciter le débat, il ne faut pas hésiter à choisir des affirmations « chocs ». Ceci peut être expliqué aux participant-e-s. De même, il faut faire attention à ce que chaque affirmation soit bien formulée, afin de ne pas avoir trop de débat sur la forme de l'affirmation et ainsi d'orienter les débats sur le fond.

Déroulé

Les participant-e-s se placent en fonction de leur choix dans l'un des 4 coins de l'espace d'animation. L'animateur-riche lance ensuite le débat en demandant aux participant-e-s de justifier leur placement.

- Pourquoi cette affirmation les amène-elle à se positionner dans cet angle de la pièce ? Pour quelles raisons trouvent-ils-elles cela légitime ? pas légitime ? etc.

L'animateur-riche poursuit ainsi l'animation du débat et rebondit ensuite sur les arguments des un-e-s et des autres, jusqu'à ce que tous les groupes aient donné leur avis et réagissent à celui des autres. Pendant tout le débat, il est possible de changer d'avis, et donc de changer de place !

Le but de chaque groupe est même de « convaincre » les autres participant-e-s afin que le groupe s'agrandisse ! Une personne peut également décider de ne pas se positionner clairement dans un angle mais entre deux angles, car elle n'est pas tout à fait sûre ou souhaite nuancer son propos. Lorsqu'une personne change de place, elle n'est pas obligée de prendre la parole et de se justifier. Pour autant, l'animateur-riche peut décider de lui demander d'expliquer son choix.

Conseils aux animateur-rices

- Veillez à bien répartir la parole entre tou-te-s les participant-e-s et entre tous les groupes.
- Il est important que l'animateur-riche reste neutre et n'exprime pas son avis. Ainsi, il-elle ne prend pas part au débat mais l'anime, en rebondissant sur les arguments des un-e-s et des autres sans jamais montrer son propre positionnement. Cela permet en effet aux participant-e-s de se positionner et de s'exprimer librement sans souhaiter s'aligner sur l'animateur-riche et empêche de penser qu'il y a une « bonne réponse » au débat.
- Il peut être utile de revenir sur la notion de légitimité pendant l'animation du débat. Voici quelques définitions :
 1. Qui se justifie, que l'on peut admettre ou excuser
 2. Est légitime un projet qui est en phase avec les compétences de ceux qui y prennent part
 3. Est légitime une action fondée en droit, c'est-à-dire menée par des personnes en ayant le pouvoir et la compétence
 4. Vu comme objectif vers lequel doit tendre tout projet solidaire, la légitimité est synonyme de justice, de reconnaissance, et d'équité
 5. Est légitime une action dont le sens est compréhensible / intelligible / appropriable / acceptable par l'ensemble des personnes concernées par ladite action



Informations pratiques

Durée de l'animation : adaptable selon la situation.

Matériel : paperboard et marqueurs pour le débrief, désigner une personne qui anime et une personne qui prend les notes à la fin de chaque situation

Objectifs de l'animation


Amener à réfléchir sur les thématiques sociales.

Déroulé

Introduire en expliquant le théâtre de l'opprimé : 5min

Consignes : 5 min

Chaque saynètes sera jouée 2 fois. La première fois, cela permet poser la situation. La saynète s'arrêtera sur une situation/un conflit non résolu. La scène est jouée une 2e fois à l'identique. Le public peut à tout moment, frapper dans les mains pour faire une pause dans la scène et venir remplacer sur scène l'un des personnages afin d'améliorer la situation ou de résoudre le conflit. Cela peut être fait plusieurs fois au courant de la même saynète.

 Il faut remplacer les personnes auxquelles on s'identifie : par exemple, si une ministre intervient dans une scène, ce n'est pas la peine de chercher à la remplacer car on ne peut pas vraiment imaginer les réactions qu'elle peut avoir et se mettre à sa place.

Déroulé :

Chaque scène va être jouée par des membres de l'équipe d'animation une 1ère fois (5')

L'anim' laisse 2-3min de digestion et de murmures dans le public et rappelle qu'il doit entrer en scène car la scène est rejouée, pour la dénouer (2-3')

- La scène va être rejoué une 2e fois et quand elle veut, n'importe quelle personne du public pourra taper dans les mains pour entrer sur scène et changer le cours de la situation (10')
- Possibilité de jouer la scène une 3e fois si besoin/si le public le demande
- Une fois la saynète terminée, prendre quelques minutes de débrief' pour identifier les problématiques soulevées et les situations proposées (les écrire sur un paper board) (10') :
 - Quelle était la situation jouée ?
 - Qu'est-ce qui vous/t'a donné envie d'intervenir ? De ne pas intervenir ?
 - Pensez-vous êtes amenés à vivre cette situation ? Quelles solutions ont été ou peuvent être imaginées, mises en œuvre ?
- La saynète suivante est jouée selon le même déroulé, et ainsi de suite.

Débrief' général (10') : revenir sur les différentes thématiques en les mettant en lien avec la réalité.

Animer dans l'espace public

PHOTOMATON



Informations pratiques

Durée de l'animation : celle qu'on souhaite

Nombre de participant-e-s : infini

Nombre d'animateurs-trices : 1 ou 2

Matériel : grande toile ou carton ou tissus + appareil photo ou téléphone + autorisation de diffusion de l'image

Public : Passant-e-s

Disposition de l'espace : Convient à tout type d'espace il faut juste pouvoir positionner le photomaton.

Objectifs de l'animation

Permettre de sensibiliser à une thématique.

Avoir un support de communication pour la suite afin de sensibiliser à une plus grande échelle (les photos réalisées pourront être réutilisées dans une expo par exemple).

Déroulé

1. Création du photomaton par les jeunes. Décoration de la toile/carton, message ou thématique écrit dessus.
2. Placer le photomaton dans un lieu fixe.
3. Aller à la rencontre des personnes pour qu'elles viennent voir votre création où laissez les venir à vous.
4. Leur parler du message que vous espérez faire passer à travers cet outil.
5. Le prendre en photo.

Variante

Le photomaton peut être accompagné d'un support effaçable (ex : ardoise) sur lequel le·la passant·e peut écrire le message qu'il·elle souhaite en rapport avec la thématique choisie.

PORTEUR DE PAROLE OU MUR D'EXPRESSION



Informations pratiques

Durée de l'animation : celle qu'on souhaite

Nombre de participant-e-s : infini

Nombre d'animateurs-trices : 1 ou 2

Matériel : grande toile ou carton ou tissus + post-it + feutres

Public : passant-e-s

Disposition de l'espace : convient à tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Permettre de sensibiliser à une thématique.

Avoir un support de communication pour la suite afin de sensibiliser à une plus grande échelle (les messages/ mots des passant-e-s pourront être réutilisés pour un plaidoyer par exemple).

Déroulé

Le porteur de parole ambulant va à la rencontre des gens en leur posant la question et en facilitant la discussion. Il-elle leur demande par la suite d'écrire leur avis sur un post-it qu'on collera sur le support.

Si le porteur de parole est fixe, une personne peut interpellier les passant-e-s pendant que l'autre tient le support.

Variante

Vous pouvez également aménager un espace artistique où chaque participant-e doit signer sur un drap en recouvrant sa main de peinture.

**RETROUVEZ DE NOMBREUSES AUTRES FICHES DANS LA BOÎTE A OUTILS
D'ETUDIANTS & DEVELOPPEMENT !**



<https://www.etudiantsetdeveloppement.org/outils>

CHAPITRE 5

JEUX PEDAGOGIQUES ET THEMATIQUES

Par l'exercice de simulation ou le jeu de rôles, les jeux pédagogiques ont vocation à apporter des connaissances au public sur une thématique précise, en le rendant acteur de son apprentissage. Parce qu'ils sont ludiques, ces outils attirent plus facilement et les messages qu'ils portent passent plus subtilement.

Dans ce chapitre, vous retrouverez un ensemble de jeux pédagogiques en lien avec les thématiques de la solidarité internationale et de l'éducation à la citoyenneté. Elles pourraient vous être utiles si vous prévoyez une formation sur le montage de projets de Solidarité Internationale, l'interculturalité, les ODD, etc...

Montage de projet

MONTONS NOTRE PROJET



Informations pratiques

Durée de l'animation : 1h20

Nombre de participant-e-s : entre 12 et 24

Nombre d'animateurs-trices : 3

Matériel : impressions se trouvant dans la trame, échelle et étapes en papier, pâte à fixe, tubes de colle

Disposition de l'espace : convient à tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Appuyer les collectifs dans la construction et la formulation de leurs projets : objectifs, résultats, activités.

Trame complète ici  <http://etudev.org/MontonsNotreProjet> 

THEATRE FORUM «ALLONS LES AIDER»



Informations pratiques

Durée de l'animation : 1h30

Nombre de participant-e-s : entre 12 et 30

Nombre d'animateurs-trices : 6

Matériel : scénarios, paperboards, feutres

Disposition de l'espace : un espace « scène » et un espace « public »

Objectifs de l'animation

Sensibiliser à l'importance du diagnostic de terrain et de l'identification participative des besoins et des solutions, permettre aux participant-e-s de lister eux-mêmes/elles-mêmes les bonnes questions à se poser lorsque l'on monte un projet

Trame complète ici  <http://etudev.org/TheatreForumEetC> 

JEU DES CHAISES VERSION MIGRATIONS



Informations pratiques

Durée de l'animation : 1h

Nombre de participant-e-s : entre 12 et 30

Nombre d'animateurs-trices : 1 ou 2

Matériel : chaises, affichettes de la trame, pâte à fixe

Disposition de l'espace : convient à tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Le Jeu des Chaises est un classique des outils de sensibilisation à la solidarité internationale, il permet de visualiser de façon interactive et frappante la répartition de la population mondiale et les inégalités de richesse entre différentes régions du monde. Dans sa version « Réfugié·e·s », il permet de faire les liens entre les inégalités mondiales et les déplacements des personnes, de déconstruire les représentations et d'approfondir les contextes variés des migrations.

Trame complète ici  <http://etudev.org/JeuDesChaisesRefugies> 

Engagement

L'ENGAGEMENT CITOYEN ET SOLIDAIRE C'EST...?



Informations pratiques

Durée de l'animation : 1h

Nombre de participant-e-s : entre 10 et 40

Nombre d'animateurs-trices : 2

Matériel : 4 tables, 4 paperboards, feutres, chronomètre

Disposition de l'espace : suffisamment d'espace pour que le groupe circule et puisse se regrouper sous les affichettes

Objectifs de l'animation

Définir collectivement les notions de citoyenneté, solidarité, engagement citoyen, projet citoyen et solidaire, favoriser l'échange entre pairs, partager des valeurs communes

Trame complète ici  <http://etudev.org/EngagementCitoyenEetC> 

JE M'ENGAGE POUR...



Informations pratiques

Durée de l'animation : 1h

Nombre de participant-e-s : entre 10 et 40

Nombre d'animateurs-trices : 2

Matériel : affiches A4 de la trame, scotch

Disposition de l'espace : suffisamment d'espace pour que le groupe circule et puisse se regrouper sous les affichettes

Objectifs de l'animation

Identifier les motivations personnelles d'engagement, favoriser l'échange entre pairs

Trame complète ici  <http://etudev.org/JemengageEetC> 

Solidarité internationale

CHAMBOULE TOUT DE LA SOLIDARITE INTERNATIONALE



Informations pratiques

Durée de l'animation : 2 à 4 minutes par participant-e

Nombre de participant-e-s : indéterminé

Nombre d'animateurs-trices : 1 ou 2

Matériel : affiches A4 de la trame, 2 tables, une dizaine de boîtes de conserve, une balle, des stylos et marqueurs, des post-its

Disposition de l'espace : stand avec de la place devant pour tirer

Objectifs de l'animation

Cette animation permet aux participants de s'interroger de façon ludique sur les différentes idées reçues de la solidarité internationale et d'en "chambouler" les clichés, au sens propre comme au sens figuré, en proposant de nouvelles idées.

Trame complète ici  <http://etudev.org/ChamboultoutEetD> 

GEO CHALLENGE



Informations pratiques

Durée de l'animation : 30 minutes

Nombre de participant-e-s : à partir de 6

Nombre d'animateurs-trices : idéalement, 2 animateur-rices

Matériel : questions du quizz (en sélectionner une vingtaine en fonction de l'objectif de l'animation), carte de Peters plastifiée, post-it coupés (éviter les gommettes qui ne s'enlèvent pas facilement), 11 post-it « animateur » numérotées blanches et pâte à fixe

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Le Geo Challenge est un quizz interactif visant à interroger les participant-e-s sur les enjeux de la solidarité internationale et sur leurs représentations géographiques. Ce jeu permet également aux participant-e-s de se familiariser avec la Carte de Peters. Les participant-e-s sont divisé-e-s en équipes, le but du jeu étant de répondre au plus grand nombre de questions.

Trame complète ici  <http://etudev.org/GeoChallengeEetD> 

Interculturalité

ALBATROS



Informations pratiques

Durée de l'animation : 1h30

Nombre de participant-e-s : à partir de 8 (avec un groupe mixte hommes et femmes)

Nombre d'animateurs-trices : 3 ou 4 animateur-rices

Matériel :

- une salle assez sombre, que vous pouvez décorer à l'abri des regards en amont de l'animation
- des éléments de décors pour créer une ambiance particulière (grands tissus, bougies, encens, etc.) et des déguisements pour les deux animateurs (un homme qui garde ses chaussures et une femme qui sera pieds nus)
- une chaise par participant masculin, installées en cercle
- une coupelle remplie d'eau et une coupelle contenant des graines comestibles
- un paper-board ou tableau

Disposition de l'espace : 2 salles séparées

Objectifs de l'animation

Jeu de rôle pour expérimenter une situation de rencontre interculturelle et appréhender l'écart entre nos interprétations et la réalité, prendre conscience par une mise en situation que pour découvrir une culture il est nécessaire d'aller au-delà de l'observation et du ressenti, et que cela nécessite du temps.

Trame complète ici



<http://etudev.org/AlbatrosCCFDTS>



Inégalités

SI LE MONDE ETAIT UN VILLAGE



Informations pratiques

Durée de l'animation : 30 à 60 minutes

Nombre de participant-e-s : 5 à 25 participant-e-s

Nombre d'animateurs-trices : 1

Matériel : la liste des questions, feuilles, stylos, tableau ou paper board pour inscrire les questions/réponses

Disposition de l'espace : des tables et des chaises

Objectifs de l'animation

Cette animation permet aux participant-e-s de s'interroger et de débattre sur leurs représentations du monde mais aussi de les sensibiliser aux inégalités qui existent. Elle permet aussi de sensibiliser les porteurs-euses de projets aux inégalités auxquelles ils/elles seront confronté-e-s lors d'un voyage de solidarité internationale.

Trame complète ici



<http://etudev.org/SilemondeEetD>



LE PAS EN AVANT



Informations pratiques

Durée de l'animation : 1 heure

Nombre de participant-e-s : idéalement 20

Nombre d'animateurs-trices : 1

Matériel : des « cartes de rôle » (autant de « cartes de rôle » que de participant-e-s). Si le groupe est inférieur à 20 personnes, veillez à choisir des personnages en variant au maximum les profils. Une liste d'énoncés de situations ou événements.

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Faire prendre conscience des inégalités face aux droits humains et, parallèlement, montrer combien certains jeunes (notamment) sont privilégiés par rapport à la majorité de la population mondiale. Faire comprendre ce qu'implique parfois l'appartenance à certaines minorités sociales ou ethniques pour une personne, et les conséquences que cela induit.

Trame complète ici



<http://etudev.org/PasenavantEetD>



Objectifs de Développement Durable

QUIZ DES ODD



Informations pratiques

Durée de l'animation : 30 minutes

Nombre de participant-e-s : à partir de 6

Nombre d'animateurs-trices : 1

Matériel : aucun

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Ce quizz permet de faire connaître et de sensibiliser le public sur les ODD.

Trame complète ici  <http://etudev.org/QuizzODDEetD> 

Coopération et partenariat

JEU DES PYRAMIDES



Informations pratiques

Durée de l'animation : 1 heure

Nombre de participant-e-s : groupes de 5 personnes

Nombre d'animateurs-trices : 1

Matériel : stylos, feuilles, fiches symbole et fiches personnage

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Ce quizz permet de faire connaître et de sensibiliser le public sur les ODD.

Trame complète ici  <http://etudev.org/PyramidesEetD>



JEU DES CHAISES ALIGNEES



Informations pratiques

Durée de l'animation : 10 minutes

Nombre de participant-e-s : illimité

Nombre d'animateurs-trices : 1 animateur-riche

Matériel : environ 20 chaises

Disposition de l'espace : un espace assez spacieux

Objectifs de l'animation

Permettre la cohésion du groupe, prendre conscience des mécanismes de compétition et de coopération et de ses propres comportements au sein d'un groupe et de sa place dans celui-ci.

Trame complète ici  <http://etudev.org/ChaisesaligneesEetD>



REMERCIEMENTS

Nous remercions tout d'abord pour la publication de ce guide les trois partenaires et leurs équipes qui ont permis de mener à bien ce projet : le Tunisian Forum for Youth Empowerment, le Carrefour Associatif et Etudiants et Développement.

Bien sûr nous remercions également l'Agence Erasmus + et l'Agence Française de Développement qui ont permis l'organisation des échanges qui sont venus alimenter les réflexions et les supports pédagogiques présentés dans ce guide. Un grand merci par ailleurs à tous les participants à ces mobilités qui ont contribué par leur regard critique, leur créativité et leur imagination à alimenter ce guide.

Enfin, nous sommes reconnaissants plus spécifiquement à Natacha Touré et Muriel Boga qui ont coordonné la rédaction du guide et de la charte des valeurs, Syrine Kheder pour la préparation de la traduction en arabe de ce guide et Lucie Goguillot pour la mise en page.

Et merci à vous, lecteurs et lectrices, futur.e.s animateurs et animatrices qui répliquerez ou ré-adapterez à votre guise les animations proposées dans ce guide dans vos actions sociales et citoyennes !

Disclaimer:

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission Européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de son auteur et la Commission ne peut être tenue pour responsable de l'utilisation des contenus présents dans ce document.