

An illustration on an orange background shows a large white puzzle being assembled. A man with a beard in a teal shirt and green pants stands on a ladder on the left, holding a puzzle piece. A woman in a yellow top and teal skirt stands on a ladder on the left, also holding a piece. A man in a yellow shirt and blue pants leans against the puzzle on the right. A child in a green shirt and orange shorts is painting a piece in the center. A girl in a blue dress is painting a piece on the right. A boy in a green shirt and yellow hat is lying on the ground on the right. A speech bubble with three dots is on the right. The text 'D'accord? ... Ou pas?' is written in a teal, hand-drawn font across the puzzle.

D'accord?
... Ou
pas?

A white puzzle piece graphic on the left side of the text box.

L'outil au service de la
participation des jeunes

A green puzzle piece graphic containing the text 'VERSION 2'.

VERSION
2

Coordination de Centres de Rencontres et d'Hébergement ASBL

Avenue de Ripont, 38 - 1330 Rixensart
BELGIQUE
02/354.26.24

N° d'entreprise : 0826.973.302
RPM, Brabant Wallon

www.coordination-crh.be
coordination@coordination-crh.be

Éditeur responsable

Tanguy Vandeplas – Président de la Coordination-CRH ASBL
Avenue de Ripont, 38– 1330 Rixensart - Belgique

Coordination du projet

Émeline Cornet
Bénédicte Wilhelmi

Illustrations

Laure Gengoux

Édition

Janvier 2021



Remerciements

Nous remercions toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à la conception de cet outil, et tout particulièrement les membres de la Coordination-CRH.

Pour obtenir un copie de l'outil, vous pouvez contacter l'ASBL Coordination-CRH au 02/354.26.24 ou par mail à l'adresse secretariat@coordination-crh.be.

La Coordination-CRH ASBL encourage toute publication, diffusion et usage de l'ouvrage à condition de mentionner la source de vos informations ou illustrations.

« Participer signifie s’impliquer, avoir des tâches à réaliser, partager et prendre des responsabilités. Autrement dit, être admis et intégré. »

— Peter Lauritzen

Cet outil a été créé suite aux besoins des équipes d’animation de nos centres. Ils étaient, en effet, à la recherche de méthodes pour favoriser la participation et rendre davantage les jeunes actifs dans la gestion d’un projet à court, moyen et long terme tout en posant un cadre, point de départ de toutes actions collectives.

En 2018, la Coordination-CRH et ses membres-partenaires travaillaient sur la construction de la première version de l’outil « D’accord ? Ou pas ? Un outil pour construire ensemble un R.O.I. », publié en janvier 2019 et diffusé dans les secteurs de la jeunesse, de l’aide à la jeunesse, de l’enseignement.

Cet outil nécessitait un approfondissement afin d’impulser l’élan participatif et accompagner davantage les jeunes qui désirent s’impliquer durablement dans les centres de jeunes ou dans toutes autres institutions, mais aussi leur permettre individuellement de définir leur propre projet et/ou un projet de groupe.

Concrètement, l’outil a été évalué et adapté pour répondre aux besoins identifiés par les jeunes et les professionnels de terrain. Le respect des gens et des choses, la sécurité, la consommation des ressources, le cadre légal sont des points à aborder tant pour poser un cadre que pour veiller à la cohérence et à la gestion d’un projet. Aller au-delà d’un règlement, du civisme et du vivre-ensemble, poser un regard critique, se questionner sur soi, sur les autres et sur le monde, ouvrir la discussion, s’investir à sa juste mesure selon ses aspirations, ses besoins et ses compétences, et donner aux jeunes une part de responsabilité via des engagements qu’ils auraient eux-mêmes choisis, telles sont, entre autres, les missions de l’outil.

Cette seconde édition propose ainsi une revisite de l’outil où la participation et l’évaluation viennent en appui pour poser un cadre et gérer un projet avec/par et pour les jeunes. De nouvelles fiches d’animation voient également le jour et alimentent l’outil tant dans la réflexion que dans la pratique.

Nous vous souhaitons de prendre du plaisir à explorer de nouvelles perspectives et méthodes. Puissent-elles répondre aux besoins des jeunes et s’adapter à vos diverses réalités de terrain.

Ana Etxaburu,
Coordinatrice

Tanguy Vandeplass,
Président

Table des matières

Objectifs de l'outil	6
Présentation de la Coordination-CRH	8
PARTICIPER	11
Pourquoi et comment travailler la participation des jeunes au sein d'un projet ou lors d'un séjour ?	12
1. Qu'est-ce que la participation ?	14
2. Echelle de participation	15
3. Analyse des différents facteurs favorisant la participation des jeunes	17
4. Profil et compétences du responsable de groupe	19
5. Moments clés et outils - Favoriser le vivre-ensemble et la participation	20
CADRER	23
1. Charte ou R.O.I., plusieurs noms pour une même destination	24
2. À quel moment travailler les règles de vie ?	26
3. Comment responsabiliser et impliquer les différents groupes ?	28
4. Sanctions, conséquences ou solutions ?	29
5. On a tous déjà entendu ça... Que répondre ?	30
CADRER – PARTIE PRATIQUE	33
Mode d'emploi	34
Fiche n°1 : Papote	36
Fiche n°2 : Question de bon sens ?	38
Fiche n°3 : Impro mimo-cata	40
Fiche n° 4 : Utopire	42
Fiche n°5 : Méli-mélo	44
Fiche n°6 : Relais	46
Fiche n°7 : Tempête des cerveaux	48
Fiche n°8 : Battle	50
Fiche n°9 : Course aux idées	52
Fiche n°10 : Cache-cache de Post-it	54
Fiche n°11 : État des lieux	56

Fiche n°12 : Facteur fou	58
Fiche n°13 : Envolée d'idées	60
Fiche n°14 : Règles en couleur	62
Fiche n°15 : Myster'ROI	64
VIVRE ET ÉVALUER	67
1. De l'évaluation à la participation...Il n'y a qu'un pas !	68
2. Un conflit... comment le surmonter ?	71
2.1. Points d'attention de l'animateur en cas de conflit	72
2.2. Pistes et bonnes pratiques pour un climat serein	73
VIVRE ET ÉVALUER – PARTIE PRATIQUE	75
Les incontournables	76
Fiche n°16. La toile d'araignée	76
Fiche n°17. Avancer ou reculer... il n'y a qu'un pas !	77
Fiche n°18. Remue tes méninges !	78
Fiche n°19. Cadavre exquis	79
Les fiches	80
Fiche n°20. À la cime ensemble !	80
Fiche n°21 : Et cirqu'on se disait tout	82
Fiche n°22 : Carte sur table	84
Fiche n°23 : Métaphore de la montgolfière « Envolons-nous ! »	86
Fiche n°24 : La bande à Bono	88
Fiche n°25 : Hollywood Boulevard	90
MÉMO	93
Favoriser le vivre-ensemble	94
Favoriser la participation	95
Ligne du temps de l'évaluation	96

Objectifs de l'outil

Les objectifs de cet outil sont multiples et visent à accompagner tous les acteurs et surtout les jeunes souhaitant s'engager, se mobiliser et/ou participer à un projet, un séjour ou autre... Pratique et accessible, chacun peut, à son échelle et selon le rôle ou la fonction qu'il occupe, trouver sa place de façon collective et/ou individuelle et ainsi apporter sa pierre à l'édifice.

Par des méthodes d'éducation permanente, la pédagogie active et la gestion de projets, cet outil vise à **permettre progressivement aux enfants et aux jeunes de :**

- Définir et activer leur projet personnel au sein d'un groupe.
- Être acteur dans la prise de décisions collectives.
- S'évaluer et évaluer le projet afin de réaliser les ajustements nécessaires.
- Découvrir la vie en groupe, en collectivité, au sein d'un projet commun.
- Co-construire les règles et objectifs à poursuivre tout au long d'un projet.
- Comprendre et intégrer les règles pour ensuite les transférer (au besoin, les adapter) dans leur quotidien.
- Se responsabiliser, se mettre en action et s'engager.
- Créer du lien, expérimenter le vivre-ensemble et s'épanouir.

Exprimer ses besoins, ses attentes, ses craintes à différentes étapes du projet sont aussi des points d'attention pour lesquels l'outil pourra venir en soutien tant au niveau du groupe et qu'au niveau de chaque individu pris dans son intégralité quel que soit son rôle.

C

Citoyen

Contribuer et permettre le vivre-ensemble en connaissant ses droits et devoirs vis-à-vis de la société.

R

Responsable

S'informer et s'impliquer en prenant conscience de ses droits et devoirs.

A

Actif

Participer, s'engager concrètement dans l'élaboration d'un projet.

C

Critique

Analyser, évaluer et se remettre en question pour se forger sa propre opinion en s'informant et en partageant ses idées.

S

Solidaire

S'entraider et coopérer pour ensemble créer un monde plus juste.

S'engager et participer est l'une des missions principales de cet outil. Il doit impulser, à son niveau, l'envie chez les jeunes de construire un monde meilleur dans lequel ils sont appelés à prendre place et être de vrais **CRACS !**

Par cet outil, les jeunes, les animateurs et encadrants scolaires trouveront des pistes et activités dont ils pourront s'inspirer et/ou adapter aisément à leurs diverses réalités de terrain. Son objectif principal est de mettre en valeur tout le processus mené avec les jeunes et les compétences acquises afin d'éviter de se focaliser uniquement sur le résultat final du projet mené.

Présentation de la COORDINATION-CRH

Fondée le 3 février 2010, la Coordination-CRH est une Organisation de Jeunesse pluraliste reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles comme Fédération de Centres de Rencontres et d'Hébergement. Elle se distingue par son engagement à sensibiliser les jeunes aux enjeux de société via le tourisme social, la solidarité, la citoyenneté, l'éducation au développement durable et l'accessibilité pour tous.

Elle rassemble des Centres de Rencontres et d'Hébergement, des fermes d'animation et des centres de tourisme social œuvrant dans le cadre du tourisme durable et citoyen des jeunes, des groupes et des familles. L'association a pour but de coordonner, fédérer, accompagner et représenter des initiatives contribuant à favoriser les actions socioculturelles, l'hébergement, le tourisme social, l'éducation et l'apprentissage des jeunes.

Le but de la Coordination-CRH est d'offrir à tous les jeunes les meilleures conditions d'accès réel à ces activités et de promouvoir leur développement en tant que CRACS – citoyens responsables, actifs, critiques et solidaires – par le biais d'une éducation citoyenne, durable et globale.



Qu'est ce qu'un Centre de Rencontres et d'Hébergement ? Quelles sont ses missions ?

Un CRH accueille tout public qu'il soit local ou qu'il vienne de loin, en groupe ou individuellement : jeunes, familles, groupes scolaires ou à besoins spécifiques. Il organise des animations diverses, des formations, des activités artistiques pour la journée ou en résidentiel. On peut aussi le fréquenter pour y loger et faire du tourisme. Il remplit des missions pédagogiques reconnues par la Fédération Wallonie-Bruxelles et favorise la rencontre et les échanges multiculturels entre les groupes accueillis et la communauté locale.

Les jeunes, groupes de jeunes et écoles qui le fréquentent sont invités à être acteurs et porteurs de projets au sein de la structure et au-delà !

LA PRAIRIE

CENTRE ARC-EN-CIEL
«LA MARMITE»

VILLAGE DU
SAULE -
MMER

DOMAINE DE PALOGNE

LE FAGOTIN

LES CASTORS DES
HAUTES FAGNES



LE LOGIS
D'ARGENTEUIL

LA FERME DES
CASTORS

DOMAINE DE
MOZET

VILLA SAINT-
SERVAIS

CENTRE LORYHAN

CENTRE ARC-EN-CIEL
«LA FERME»

DOMAINE
DE FARNIERES



Participer

Pourquoi et comment travailler la participation des jeunes au sein d'un projet ou lors d'un séjour ?

Quels adultes de demain laisserons-nous sur notre Terre ? Comment outiller nos nouvelles générations en matières de savoir-être et savoir-faire afin qu'ils puissent évoluer, s'épanouir et trouver leur juste place dans la société ? Quelles compétences leur offrir pour qu'ils deviennent des adultes émancipés, responsables, capables de vivre-ensemble autour de valeurs telles que le respect, l'ouverture à soi, aux autres et au monde qui les entoure ? Comment les accompagner au mieux tout en posant un regard éclairé et informé face aux enjeux planétaires actuels ? Comment susciter leur curiosité, solliciter leur esprit critique tout en cultivant la bienveillance et la solidarité ? Comment leur apprendre à se mettre en projet, participer, s'engager mais aussi évaluer leurs actions, prendre du recul, réajuster, rebondir et ainsi relever de nombreux défis de façon individuelle mais aussi collective ? Comment contribuer à faire de nos jeunes les CRACS de demain : des Citoyens Responsables Actifs Critiques et Solidaires en favorisant leur participation afin qu'ils deviennent des acteurs à part entière dans notre société ?

Autant de questions auxquelles cet outil tente de répondre de façon non-exhaustive et le plus concrètement possible afin que tout éducateur, animateur ou enseignant puisse trouver des pistes didactiques accessibles, ludiques et adaptées à son groupe et au contexte.

Favoriser la participation des jeunes, c'est d'abord s'outiller afin d'amorcer plusieurs approches parfois bien différentes mais tellement complémentaires ! Parce que poser un cadre sécurisant et bienveillant est tout aussi essentiel que participer au projet collectif lui-même, parce que prendre du recul et évaluer de façon continue à différents moments clés d'un projet ou d'un séjour renforce la mise en réflexion et en action des jeunes... Et qu'en unissant les forces conjointes de ces deux processus que sont la co-construction d'une charte et l'évaluation continue, on actionne ainsi deux leviers puissants capables de maintenir et renforcer la cohésion d'un groupe pour ainsi activer la participation et la responsabilisation de tous les acteurs présents dans le projet mené et au-delà !

Poser un cadre, constitue la meilleure des fondations sur laquelle un groupe doit s'établir. Apprendre à s'écouter, collaborer, argumenter, débattre pour arriver à un consensus est le premier pas indispensable afin de garantir la participation des jeunes lors d'un projet, en assurer la pérennité et la réalisation. Se sentir responsabilisé et acteur dans la prise de décisions tout en étant épanoui dans le groupe avec lequel on s'investit est la meilleure des assurances pour démarrer un projet sur des bases solides. Montrer aux jeunes qu'ils ont réussi à trouver un accord ensemble est une preuve supplémentaire que, quel que soit le projet ou la difficulté rencontrée, ils seront capables de rebondir ensemble, car ils l'ont déjà fait.

L'évaluation vient alors s'imposer d'elle-même afin d'assurer une cohérence et une structure tout au long du projet et encore après... Elle vient, tel un outil complémentaire, impulser des temps de réflexion, de concertation mais aussi de prise de recul sur les actions à mettre en œuvre et celles déjà accomplies. Elle permettra également de veiller à la cohésion du groupe et au bien-être de chacun au sein de celui-ci, afin que toutes les conditions soient ainsi optimales pour faire de n'importe quel projet, séjour ou activité une pleine réussite.

Grâce à ces deux processus tellement complémentaires, chacun pourra évoluer, s'engager et développer de nouvelles compétences au fil du temps et des expériences vécues... Cela permettra aussi à chacun dans son individualité de gagner en confiance en soi mais aussi en le groupe !



1. Qu'est-ce que la participation ?

« Partager, collaborer, coopérer, contribuer, se joindre »

Tout d'abord, **participer c'est prendre part** à une action, un sentiment, une activité ou un projet au sein d'un groupe déterminé. C'est assumer une partie ou la totalité d'une action, d'une tâche.

La participation des jeunes peut être définie comme l'action de participer activement à un projet au sein d'un groupe, de s'y impliquer à sa juste mesure selon ses besoins et envies.

Dans cette même optique, la participation s'insère dès lors tel un levier d'apprentissage permettant aux jeunes de développer et d'affiner de nouvelles compétences au sein du groupe dans lequel il vient apporter sa touche pour *in fine* pouvoir exporter ses actions vers le monde extérieur.



Pourquoi favoriser la participation des jeunes ?

- Assurer une meilleure implication de tous (au sein de l'activité ou du projet).
- Permettre à chacun de devenir acteur à part entière et de s'engager dans le processus.
- Veiller à la cohérence des actions menées et à respecter les décisions prises.
- Développer la confiance en soi et en l'autre.
- Prendre conscience de la force du groupe comme moteur d'action.
- Porter un autre regard sur le monde, se questionner, évaluer et prendre du recul pour ainsi mieux rebondir et/ou ajuster ses actions (individuelles ou collectives).

Favoriser la participation des jeunes est donc une mission essentielle, car ils sont les graines d'aujourd'hui mais aussi de demain. Ils ont un rôle à jouer dans la société, dans leur communauté locale, dans leur vie quotidienne.

2. Échelle de la participation

Le modèle d'Arnstein, complété et adapté par Roger Hart autour de la question de la participation des jeunes et des enfants, est un outil de réflexion inspirant.

Selon ce dernier : *« La participation est un droit fondamental du citoyen parce qu'elle est le moyen d'apprendre ce que signifie être citoyen et comment le devenir. La participation des jeunes peut aussi être envisagée comme une forme de partenariat entre les jeunes et les adultes. »*

Il existe ainsi 8 niveaux de participation possibles, permettant aux jeunes de s'impliquer et se responsabiliser autour d'un projet, une organisation ou une communauté, selon la situation locale, les ressources, les besoins et le niveau d'expérience. Au niveau le plus bas de l'échelle, la participation demeure faible voire quasi inexistante (les 2 premiers échelons étant à éviter), tandis qu'au plus haut, celle-ci se révèle complètement investie par les jeunes.

En s'inspirant de ce modèle et en l'adaptant à nos réalités de terrain, cette échelle peut être un outil vivant permettant à un jeune ou un groupe de jeunes de se situer dans un projet.

- Où le jeune se place-t-il dans le projet ?
- À quel échelon se situe-t-il ?
- A-t-il envie de « gravir » des échelons ?
- Veut-il se responsabiliser davantage ?
- Souhaite-t-il être porteur de projet et devenir acteur dans les décisions prises ?

Cette échelle peut servir à éclairer la réflexion du jeune et à étayer l'expression de ses envies, besoins, attentes pour le projet, mais aussi la place et la fonction qu'il souhaite y prendre. Cela évitera également bien des malentendus quant à la participation plus ou moins grande de l'individu dans le projet mené : le cadre posé, chacun est respecté et légitime dans le projet.

Cet exercice peut se dérouler à diverses étapes du projet : soit en amorce, en cours ou au terme de celui-ci. C'est un temps d'intériorisation, de prise de conscience de son potentiel participatif et de ses envies (ou attentes) pour la suite, un temps d'évaluation mais aussi de projection.

Niveau 8 Prise de décision en commun

8

Les jeunes initient et gèrent un projet ou des idées en autonomie. Les adultes sont invités par les jeunes à participer au processus décisionnel en tant que partenaires.

Niveau 7 Initiative et direction des jeunes

7

Les jeunes initient et gèrent une idée ou un projet. À leur demande, les adultes peuvent apporter le soutien nécessaire selon les besoins.

Niveau 6 Initiative des adultes, partage de la décision avec les jeunes

6

Le projet demeure initié par les adultes, mais les jeunes sont conviés à participer au processus décisionnel et à prendre des responsabilités en tant que partenaires égaux.

Niveau 5 Consultation et information des jeunes

5

Le projet reste initié et géré par les adultes, mais les jeunes expriment leur avis, proposent des suggestions et sont informés de l'impact de celles-ci sur les décisions finales ou sur les résultats.

Niveau 4 Information des jeunes et délégation de certaines fonctions

4

Les jeunes occupent certaines fonctions spécifiques ou réalisent certaines tâches autour du projet, mais les adultes en sont les initiateurs et gèrent celui-ci. Les jeunes sont conscients des limites de leur réelle influence.

Niveau 3 Participation symbolique

3

Les jeunes remplissent certaines fonctions dans le projet, mais n'exercent aucune influence réelle sur les décisions. Il s'agit alors d'une fausse impression de participation des jeunes (délibérée ou non).

Niveau 2 Participation à titre décoratif

2

Les jeunes sont là comme des représentants du projet mais ne jouent aucun rôle significatif dans le projet (en dehors de leur présence).

Niveau 1 Manipulation des jeunes

1

Les jeunes sont conviés au projet mais n'ont aucune opportunité d'influer sur les décisions et les résultats. Leur présence est utilisée pour arriver à d'autres fins, pour servir d'autres intérêts.

3. Analyse des différents facteurs favorisant la participation des jeunes

Une enquête menée auprès des acteurs de terrain a mis en lumière les facteurs, mais aussi les freins, auxquels porter notre attention lors de la gestion de projet pour, avec et/ou par les jeunes.

- Comment favoriser leur participation individuelle et/ou collective ?
- Comment les rendre acteurs ?
- Comment les tenir en haleine afin d'éviter l'essoufflement et assurer la concrétisation du projet en cours ?
- Comment maintenir la motivation des troupes, l'envie d'aller plus loin et se projeter vers de nouvelles aventures ?

Au regard des réponses obtenues, on peut dégager les conclusions suivantes : la participation des jeunes dans les projets, mais aussi leur implication et responsabilisation, dépendent de nombreux facteurs tels que :

- **L'ambiance et la cohésion de groupe** seront des clés essentielles... Créer du lien, développer une écoute bienveillante, organiser des rencontres fréquentes pour maintenir une dynamique de groupe constructive et ainsi progresser en toute sérénité dans la même direction...
- **Le choix du projet et de sa thématique** détermineront l'engagement mais aussi la motivation du ou des acteurs concernés. Plus la thématique est proche de leur réalité, plus le projet aura des chances d'aboutir. De plus, si le choix de celle-ci n'a pas été imposé mais bien concerté ou amené directement par le jeune ou le groupe, le projet sera alors porteur de sens pour lui, pour eux, et donc plus susceptible de favoriser sa (leur) participation active.

Attention néanmoins à ce que ce projet reste réalisable ! Un projet trop ambitieux risquerait de compromettre sa finalisation ! Il s'agira alors de baliser chaque étape par des réalisations intermédiaires suivies d'évaluations adaptées qui éviteront que le projet, trop long ou trop complexe, ne s'essouffle avant terme. Ramener du concret valorisera le travail déjà réalisé et maintiendra la dynamique.

- **L'envergure du projet et sa bonne gestion** sont, par conséquent, des éléments à ne pas négliger. D'où l'importance d'exploiter différentes pistes et outils permettant d'évaluer de façon continue avec les jeunes l'état d'avancement de celui-ci mais également d'en évaluer sa faisabilité : envisager les tenants et aboutissants, évaluer les risques mais aussi les leviers et ressources dont on dispose.
- **Une planification efficiente et la répartition des tâches de chacun** selon sa volonté, son envie de s'engager et/ou de se positionner dans le projet, sont autant de points pour lesquels la mise en place d'une méthodologie de travail sera aussi à ne pas perdre de vue.

La gestion du temps, l'alternance et le juste équilibre entre la réalisation du projet et les rencontres plus informelles pour la cohésion de groupe seront des points sur lesquels il faudra rester vigilant.

- **La communication, interne comme externe, doit être claire et bien ciblée.** Une bonne communication évite les malentendus tant pour les jeunes que pour leurs parents qui doivent être informés du projet dans lequel leur enfant s'investit. Il en sera de même pour les partenaires et personnes ressources à qui on fait appel.
- **La place de l'animateur ou du responsable de groupe est d'une importance capitale...** Il guide, écoute, conseille, évalue avec les jeunes, tout en veillant à l'équilibre et au bien-être de chacun au sein du projet (comme dans le groupe).



4. Profil et compétences du responsable de groupe

La complexité du rôle est d'être présent pour épauler le groupe et de laisser aux jeunes suffisamment de liberté pour créer, se tromper, réessayer afin de participer pleinement.

Ici, il ne s'agit pas d'être parfait mais de tendre vers un idéal. De plus, il y a autant de groupes différents que de profil de jeunes, le responsable devra donc sans cesse jouer l'équilibriste pour être à l'écoute et répondre aux besoins de chacun. Les aptitudes à développer avec les jeunes et le groupe sont :

- Apporter un regard extérieur, pour permettre de s'interroger sur leurs pratiques.
- Être le guide, soutenir et aiguiller.
- Accorder sa confiance, pour responsabiliser et autonomiser.
- Cultiver la bienveillance, pour grandir et s'épanouir au sein du groupe.
- Garder une certaine souplesse, en évitant d'être directif, et réussir à « amener à ».
- Connaître les membres du groupe, comprendre leurs interactions et motivations (personnelles et collectives) pour favoriser le vivre-ensemble.
- Encourager la solidarité et l'entraide.
- Être le garant de la bonne communication et proposer des outils pour avancer ensemble.

Le responsable garde en tête le fil rouge du projet : temporalité et objectifs. Les ajustements sont concertés avec le groupe lors des évaluations.

L'important n'est pas la destination mais le voyage ! Le chemin parcouru par chacun est une pierre de l'édifice et compte autant (si pas plus) que la réalisation finale.



Si le choix du groupe est de ne pas avoir de « chef », il est essentiel de prendre conscience que l'ensemble des responsabilités du projet incombe au groupe. « Pas de responsable » signifie « TOUS RESPONSABLES », et c'est bien aussi...

5. Moments clés et outils – Favoriser le vivre-ensemble et la participation

Si les étapes d'un projet peuvent être clairement établies, souplesse et flexibilité sont de mise. Un projet est un va-et-vient perpétuel entre feedbacks, questionnements et ajustements afin d'arriver à la concrétisation finale.

Se mettre en projet avec les jeunes c'est :

1. **Rêver**

Dans un idéal, le projet est imaginé et initié par les jeunes. Il faut donc leur laisser l'espace pour le rêver, le construire, le modifier et le bâtir sur des bases solides. Toutefois, celui-ci peut aussi être suggéré par une équipe d'animation afin d'impulser et de susciter l'envie chez les jeunes d'y participer et de se responsabiliser progressivement. Un temps d'appropriation sera également nécessaire.

Cette première étape n'empêche pas l'accueil de nouvelles personnes au sein du groupe par la suite, mais il faudra leur prévoir un accompagnement individualisé afin de mettre ces nouveaux jeunes en confiance et leur permettre de bien comprendre le projet et sa dynamique.

2. **Rencontrer**

L'animateur ou le responsable du groupe, tel le manager du projet, doit connaître ses recrues. Quelles sont leurs motivations ? Leur cadre et lieu de vie ?

Répondre à ces questions permettra à chaque membre de se sentir écouté et compris mais également de ne pas avoir sur leurs épaules des attentes irréalistes.

3. **Cadrer**

Poser et co-construire (dans la mesure du possible et selon l'âge des participants !) le cadre des rencontres, du projet et des missions de chacun en fonction des besoins et envies. Rester réaliste !

Appelez ça « charte », le « R.O.I. » ... L'important c'est de mettre les choses au clair pour tout le monde. Quel est le rôle de chacun, ses forces, ses faiblesses ? Cela afin de définir les attentes et les objectifs.

Les règles de vie du lieu de rencontre peuvent être définies à cette étape.

4. **Lier**

Construire et préserver du lien entre les membres du groupe, créer une ambiance agréable.

Ce point sera l'une des clés essentielle à la réalisation et la concrétisation du projet. Tout au long du projet, on privilégiera des temps où partages et activités récréatives permettront de souder le groupe : moments de détente tels des sas de décompression. Un groupe dans lequel on se sent intégré, écouté et épanoui entretiendra la motivation et l'envie de réaliser, ensemble, les objectifs fixés.

5. Activer, autonomiser et responsabiliser

Permettre aux jeunes de faire des choix actifs dans le programme du projet, qu'ils puissent chercher en eux et dans leur entourage les ressources pour faire avancer celui-ci.

Le rôle de l'animateur est alors d'amener les jeunes à se poser des questions, prendre du recul pour déconstruire les étapes et trouver par eux-mêmes des solutions afin de faire évoluer le projet.

6. Accompagner et guider

Rester à l'écoute des possibles mais aussi des craintes et des doutes tant individuels que collectifs.

Sans imposer une bonne parole, guider les jeunes pour qu'ils trouvent eux-mêmes les solutions qui leur conviennent.

7. Évaluer

Prendre du recul, mesurer l'atteinte des étapes et objectifs du projet en cours, brainstormer afin de faire émerger de nouvelles idées, résoudre une problématique...

L'évaluation continue se révèle comme réel point d'appui au service du groupe et du projet.

À chaque étape du projet, et selon les difficultés et besoins rencontrés, correspond une évaluation spécifique qui ouvrira le champ des possibles sur les plans organisationnels et relationnels.

Dans cet outil, les points « CADRER » et « ÉVALUER » sont développés en profondeur : ils constituent les bases essentielles et incontournables à travailler. La co-construction du cadre pose les fondations sur lesquelles bâtir le projet, tandis que l'évaluation vient consolider et structurer l'édifice. Ces deux processus sont par conséquent au service des autres moments-clés rencontrés ci-dessus : favorisant ainsi la participation et facilitant la gestion de projet avec les jeunes.



Cadrer

1. Charte ou R.O.I., plusieurs noms pour une même destination

Quel que soit le vocabulaire employé, la mise en place des règles reste bel et bien une nécessité! Susciter l'envie de les aborder n'est pas toujours simple et l'engouement pas toujours au rendez-vous... Qu'à cela ne tienne! L'outil propose des pistes ludiques et créatives afin d'aborder cette thématique avec les jeunes... Mais tout d'abord, remettons-nous au clair.

Différents noms

Certaines personnes trouvent le mot règlement trop strict et trop scolaire. Elles lui préfèrent des termes comme « **charte** » ou « **plan de vie en groupe** » qui induisent une participation des jeunes.

Un R.O.I. Pourquoi?

Pour définir un cadre sécurisant pour tous afin de: veiller à la cohésion du groupe, éviter et/ou anticiper les conflits, impulser une dynamique de groupe, responsabiliser « soi et les autres », ouvrir le dialogue et la réflexion, créer une relation de pouvoir collectif partagé, construire un projet commun et donc, *in fine*, favoriser une meilleure participation de tous les acteurs.

R.O.I., charte ou plan de vie en groupe... A quoi être attentif ?

Pour définir un cadre, il faut avant tout distinguer deux types de règles :

- ▶ **Les règles non-négociables** protègent la vie et sont communes à la société. Les consignes et règles de sécurité inhérentes à un lieu spécifique en font partie. Elles veillent à la non mise en danger physique et psychique de l'individu. Elles anticipent les risques pour soi et/ou pour autrui. Elles sont des obligations « absolues » et ne se négocient pas ou peu. Néanmoins, il est utile de les expliquer clairement afin d'assurer la sécurité de tous et la cohérence entre les responsables encadrants mais aussi avec les participants.

Ex : l'interdiction de fumer dans les lieux publics, plus de nuisance sonore après 22h, le code de la route, les lois, le respect...

- ▶ **Les règles négociables** quant à elles peuvent, comme elles le sous-entendent, être co-construites ensemble. Elles aident à grandir, favorisent la vie en collectivité et à atteindre un objectif commun. Elles régulent

l'organisation de la vie quotidienne dans une structure déterminée, tout en veillant au respect du groupe et de chacun en particulier.

Ex: le vivre-ensemble et la communication avec le groupe, l'organisation des tâches quotidiennes, l'heure du coucher...



Il sera opportun d'accorder un point d'attention à ce sujet afin de susciter le questionnement avec l'équipe d'animation mais aussi avec les jeunes :

- *Quelles sont les règles non négociables, pourquoi ?*
- *Quelles sont celles qui sont négociables ?*
- *Comment se concerter et les définir ensemble ?*
- *Comment se les approprier, les présenter ?*
- *Comment les suivre, les respecter ?*
- *Quelles seront les décisions prises si elles sont transgressées ?*

Le principe des 6 C.

Pour qu'une règle soit efficace, elle doit être :

- ▶ **C**onnu(e) : explicite.
- ▶ **C**laire : concrète.
- ▶ **C**omprise : porteuse de sens et de valeurs
- ▶ **C**onstante : appliquée de la même manière pour chacun.
- ▶ **C**ongruente : appliquée et respectée pour tous ! Adultes responsables compris !
- ▶ **C**onséquence : si transgression alors sanction et/ou réparation.

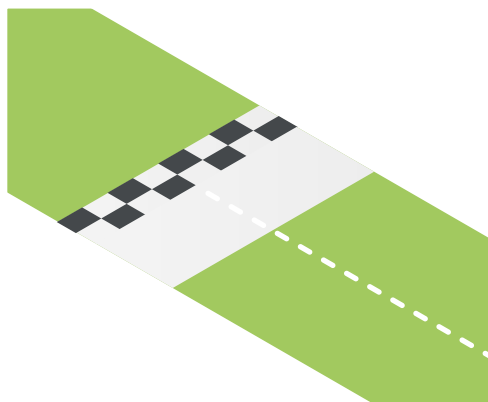
2. À quel moment travailler les règles de vie ?

On a tendance à croire que les règles de vie sont à travailler uniquement en début de projet ou de séjour. Est-ce le cas ? Certes, elles sont évidemment à discuter en amont lors de la rencontre pour présenter les participants, s'approprier les lieux, et poser le cadre, définir le projet. Mais les règles de vie, de fonctionnement sont vivantes et évoluent en même temps que le groupe. Le but étant de mieux vivre ensemble, il est donc fondamental de prévoir, si le besoin s'en fait sentir, des moments d'évaluation de ces règles afin qu'elles puissent garantir toujours mieux le respect de chacun.

Attention, le responsable du groupe (qu'il soit animateur, enseignant ou un jeune désigné par l'ensemble du groupe) est le garant de la charte établie et les jeunes, les membres du groupe, les décisionnaires. Dans ce cadre, le responsable veillera aux points d'attention suivants :

Au commencement

- Créer un espace de parole.
- Présenter et expliquer les règles de vie non-négociables.
- Inviter les jeunes à discuter des règles de vie négociables via une animation, un jeu, un débat pour respecter les besoins de chacun.
- Définir ensemble les « solutions et/ou sanctions » qui seront prises en cas de non-respect de celles-ci.
- Faire signer la charte par tous les acteurs pour finaliser l'accord entre le groupe (et l'équipe d'animation s'il y en a une). La signature confirme l'accord et l'engagement de chacun. Il est utile de garder une trace visible par tous, tout au long du projet pour y faire référence en cas de besoin.



En cours de route

- Être vigilant aux besoins du groupe, des animateurs et du centre ou lieu de vie et ouvrir un cercle de parole si besoin. Cela peut se faire via des évaluations quotidiennes qui permettent d'observer, entre autres, si la charte répond aux objectifs de bien-être des jeunes et du projet.
- Évaluer et faire évoluer les règles tout en restant ferme sur ce qui ne peut être remis en question.
- Ajuster les éventuelles sanctions mises en place lors du non-respect des règles.



En fin de course

Proposer un tour de paroles ou une évaluation à la fin du projet pour permettre à chacun de verbaliser son expérience de vie en communauté, prendre une fois encore conscience de l'utilité d'un cadre commun, et voir comment ils ont vécu la gestion de ces « règles ».

3. Comment responsabiliser et impliquer les différents groupes ?

L'accompagnateur, l'enseignant... Un acteur clé !

- L'accompagnateur faisant partie du groupe a donc le droit et le devoir d'être dans la construction des règles de vie au même titre que les jeunes. Il sera, comme l'animateur, le garant de la bonne tenue des règles et de la sécurité. N'oublions pas que l'accompagnateur reste le responsable légal du groupe quoi qu'il arrive.
- Partir des règles du groupe ou de la classe pour les adapter à celles du lieu peut être un point de départ.
- En général, tout organisme travaillant avec des jeunes rencontre un objectif similaire : renforcer la citoyenneté du jeune et son épanouissement au sein de la société. Voilà une bonne raison de travailler le règlement main dans la main.

Les groupes « sans encadrant » ou en autonomie... vers une collaboration intuitive !

Pour les groupes « sans encadrant » ou en autonomie, il est souvent plus difficile de construire une charte participative, ils ont déjà leurs propres règles. Cependant, pour l'organisme qui les accueille, il est possible de les sensibiliser au règlement du lieu ou du projet sans l'imposer. Voici quelques pistes :

- Définir, dès le début, un référent pour chacune des parties (le groupe et le lieu qui accueille). Il sera alors plus facile de communiquer et ainsi d'éviter les problèmes.
- Mettre en place des pictogrammes ou autres rappels visuels pour aider au maintien du règlement de l'établissement. Une mascotte illustrée peut rendre le message plus sympathique et familial.
- Disposer dans les espaces communs et d'accueil des outils permettant une mise en réflexion libre et autonome : jeu à thématiques citoyennes, affiches/visuels invitant à la réflexion et au questionnement « Et toi qu'aurais-tu fait ? ». Et si ces outils poussent à l'action, c'est encore mieux !

4. Sanctions, conséquences ou solutions?

Après avoir co-construit des règles claires, comprises par tous, constantes et congruentes, comment gérer la transgression de celles-ci? Il est bon d'y penser et de réfléchir en groupe aux conséquences de nos actes. Trouver des solutions réparatrices pour que cela ne soit pas vécu comme une punition mais comme une responsabilisation.

À quoi faut-il faire attention quand on construit des « sanctions/solutions » en groupe?

- L'acte et le comportement doivent être sanctionnés et non pas la personne. Il est important de donner une sanction en lien direct avec l'action commise.
- La sanction doit avoir du sens par rapport à son impact et son objectif. Elle doit être expliquée, comprise et acceptée par les participants eux-mêmes.
- Selon les circonstances de l'acte commis (récidive, intention, contexte...), créer des sanctions progressives.
- Chercher ensemble une sanction pour qu'il n'y ait pas de récidive. Et surtout une sanction réparatrice qui consiste à assumer les conséquences de la transgression.
- La constance est importante. Il faut éviter de sanctionner un jour ce qu'on autorise le lendemain.
- Lorsque la solution réparatrice a été appliquée, la communication et l'écoute du jeune est importante pour comprendre ce qui l'a poussé à agir et chercher ensemble des solutions pour le futur.

Alors, sanctions, conséquences ou solutions?

Les trois! Chacun de nos actes de citoyens ont des conséquences qui peuvent dans certains cas amener des sanctions, positives ou négatives. Et il est toujours bon de réfléchir ensemble à une solution.

Un maître mot: **COMMUNIQUER**

5. On a tous déjà entendu ça... Que répondre ?

« A quoi ça sert un R.O.I. ? »

Être libre signifie-t-il être sans loi ? Peut-on vivre ensemble sans règles ? Pourquoi ne puis-je faire ce que je veux ? Comment faire pour bien vivre ensemble ?

Relancer le jeune et ainsi développer son esprit critique lui permet de se rendre compte par lui-même de l'importance d'un R.O.I..

« On laisse tomber, ça prend trop de temps. »

Effectivement on peut avoir l'impression de perdre son temps en travaillant le R.O.I. avec des jeunes, et eux pensent peut-être qu'on ferait mieux de se lancer tout de suite dans une autre activité. Mais sans règle que ce passerait-il ? Peut-être que cela pourrait bien se passer. Mais si ce n'est pas le cas, que ferions-nous ? Il faudrait alors, dans l'urgence et dans la tension, prendre le temps de poser le groupe afin qu'il réfléchisse aux règles qui seraient importantes pour que cela n'arrive plus.

Travailler les règles de vie dès le départ permet donc de réfléchir ensemble à notre vie en commun, à la place que chacun doit avoir au sein du groupe pour s'épanouir et, étonnamment, de gagner du temps au moment où un problème se pose.

« On le fait déjà à l'école »

Utiliser des questions ouvertes permet aussi de développer l'esprit critique et de faire réfléchir le jeune à sa propre affirmation :

Que connaissez-vous des règles de l'école ? Pourquoi y a-t-il des règles ? Quelles règles de l'école pourraient être transposables ici pendant votre séjour ? Pourquoi et à quel moment construire des règles ? Existe-t-il des règles ailleurs qu'à l'école ? En connaissez-vous ?

« Ce sont nos vacances ! »

Vivre un séjour en dehors du cadre scolaire s'apparente pour bien des jeunes à des vacances. Et c'est vrai que c'est bien différent de la vie de tous les jours. Le cadre, l'ambiance, le déroulement de la journée sont tout autres. Alors, à quoi sert un règlement ? Pour qui ? Pour quoi ? De ces questions peuvent naître des arguments pour continuer à construire un R.O.I..

<< On ne veut pas d'un couvre-feu ! >>

L'heure du sommeil est souvent objet de tension chez les enfants et, plus encore, chez les jeunes. Il n'est pas simple de déterminer ensemble un consensus à ce sujet.

Est-ce que tout le monde est d'accord ? Avons-nous tous le même rythme ? Quel est notre environnement (voisinage) ? Que dit la loi à ce propos ? Si nous décidons de ne pas instaurer de couvre-feu, que faut-il mettre en place pour que nous nous sentions tous respectés ?

Tout est possible ! Un, deux ou trois couvre-feux, l'essentiel c'est que chacun et le groupe se sentent bien. Par exemple, un couvre-feu dans la chambre, un à l'extérieur et/ou un dans la pièce commune.

<< On connaît déjà ! >>

De fait, certains jeunes reviennent plusieurs fois au même endroit et, du coup, connaissent déjà certaines règles qui sont propres au lieu (souvent liées à la sécurité). Cependant, il reste indispensable que ces règles de vie soient (re) discutées avec les jeunes pour que tout se passe au mieux (en fonction de l'âge, de nouveaux membres du groupe...).

Il est aussi possible de (re)travailler le R.O.I. de manière plus sympa. En impliquant les jeunes qui sont déjà venus, l'animateur gagne du temps pour construire les autres règles importantes au bien-être du groupe.

<< Pourquoi mange-t-on avec eux ? >>

Cette question peut paraître étrange ici, pourtant elle concerne le vivre-ensemble qui fera peut-être partie de votre charte.

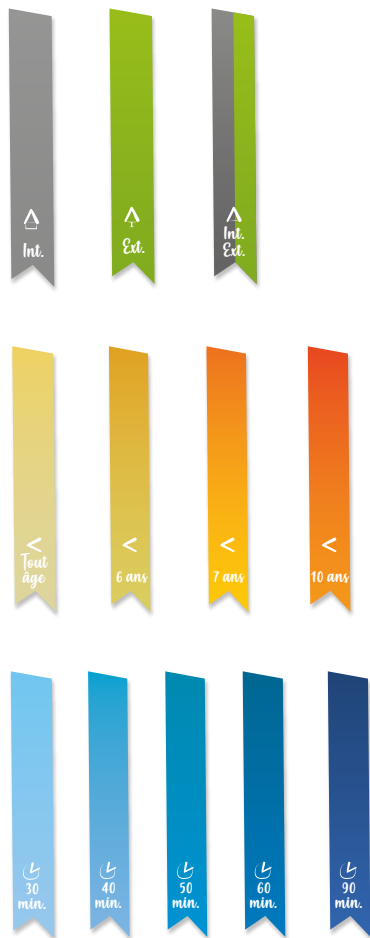
Dans certains stages, centres, plaines, les jeunes se retrouvent avec des groupes de différents horizons et se côtoient seulement lors des repas. Cela pose parfois question aux jeunes. Aux accompagnants de leur expliquer que la collectivité ne s'arrête pas à son propre groupe. C'est ensemble que l'on forme la société.



Cadrer : partie pratique

Mode d'emploi

Voici les différentes portes d'entrées de l'outil pour vous aider à trouver l'animation idéale :



Environnement

- Animation intérieure
- Animation extérieure
- Animation en partie à l'intérieur et en partie à l'extérieur

Âge

- Tout âge
- À partir de 6 ans
- À partir de 7 ans
- À partir de 10 ans

Timing

- 30 minutes d'animation
- 40 minutes d'animation
- 50 minutes d'animation
- 60 minutes d'animation
- 90 minutes d'animation

Les fiches sont classées par « timing » et ensuite par « âge ».

Numéro de fiche

Matériel

Fiche n°3 : Impro mimo-cata

Nombre de participants :

min. : 12
max. : 24

Aménagement :

Espace libre

Présentation :

Cette animation proposée aux jeunes de moins de quinze ans vise à leur faire découvrir les scénarios évènementiels basés sur un séisme catastrophique et à leur faire construire un plan de vie en groupe.

Consignes :

1. Les animateurs ouvrent le bal (c'est important pour mettre en confiance) et miment un petit sketch représentant une journée catastrophe dans les détails : une armoire se lève trop haut, feuillarde par la tête de la table, des débris tombent partout, les gens paniquent, et par son groupe normal pour se débarrasser les uns des autres.
2. Demander aux jeunes de trouver ce qui était arrivé et discuter de ce qui pourrait être mis en place pour que cela n'arrive pas.
3. Proposer aux jeunes de faire 3 groupes.
4. Afficher en petit groupe à un scénario catastrophe.
5. Mimer les scénarios devant les autres et avec chaque passage illustrer tout ensemble pour créer les règles à respecter lors du séisme.
6. Compléter ensemble les panneaux.
7. Signer les panneaux et les afficher dans un local de référence.
8. Ne pas hésiter à revenir sur certaines règles lors du séisme.

40

Conditions

35

Résumé

Points d'attention pour l'animateur

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Instaurer un climat de confiance pour permettre aux jeunes de se mettre en scène.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Faire le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les rappeler avec les jeunes.

Variante :

- Illustrer tous les thèmes, les mettre dans un thésaurus et faire lire un thème par groupe, afin de susciter la discussion sur les règles qui d'après eux, seraient les plus adaptées pour que tout se passe au mieux. Si certains sujets ont été abordés, lancer de nouvelles idées.
- Voir fiche n°4, « Séisme ».

MOTS CLES :

Mime / Drame / Scène / Participations / Bilan / Observation / Appropriation

41

Description de l'animation par étapes

Fiche n°1: Papote

Nombre de participants :

min. : 6
max. : 20-25

Aménagement :

Espace cosy, salon...

Présentation :

Papote permet aux jeunes de construire de manière plus rapide et plus détendue leur plan de vie en groupe.

Consignes :

1. Demander aux jeunes de se mettre à l'aise de manière à ne pas gêner les autres. Dans un local de détente type salon, bibliothèque...
2. Inviter les jeunes à réfléchir rapidement sur l'utilité de construire un plan de vie en société.
3. Réfléchir ensemble selon le thème que l'animateur propose. Exemple : l'heure à laquelle les jeunes veulent aller dormir.
4. Se mettre d'accord sur la règle et l'écrire sur des feuilles ou un panneau.
5. Passer aux autres thèmes tels que la sécurité, la consommation, la gestion du temps, les activités, les rangements, les repas, l'utilisation du téléphone...
6. Noter les règles au fur et à mesure dès qu'elles sont fixées par le groupe.
7. S'assurer que tout le monde est bien d'accord avec ce qui a été écrit et inviter les jeunes à signer.
8. Afficher le panneau ou les feuilles dans le local de façon à être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir pendant le séjour.

Matériel:

- 1 panneau
- des marqueurs



Int.



Ext.

<
Tout
âge



30
min.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaires au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Amener une ambiance sereine, adaptée aux partages et aux confidences.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS-CLÉS :

Discussion / Écoute / Brainstorming / Observation / Participation / Réflexion / Appropriation

Fiche n°2 : Question de bon sens ?

Nombre de participants :

min. : 6
max. : 25

Aménagement :

Espace libre

Présentation :

Cette animation permet aux jeunes, via une saynète, de se confronter aux logiques et fonctionnements de chacun. Par la différence, s'ouvrir à la discussion et créer un règlement d'ordre intérieur qui convient à tous.

Consignes :

1. Jouer une saynète aux participants. Cette saynète présentera des activités de la vie quotidienne illustrant des comportements dits « inciviques » (jeter ses papiers à terre lors d'une balade en forêt, ne pas tirer la chasse d'eau, laisser couler l'eau du robinet...).
2. Débriefier ce qui a été vu avec le groupe et constater ensemble la nécessité de se mettre d'accord sur un fonctionnement commun. Il est alors important de rappeler que nous n'avons pas tous les mêmes besoins, ni les mêmes fonctionnements, ce qui semble logique pour l'un ne l'est pas forcément pour l'autre.
3. Noter sur le panneau les idées essentielles.
4. S'assurer que tout le monde est bien d'accord avec ce qui a été écrit.
5. Inviter les jeunes à signer. S'ils ne savent pas écrire, les inviter à faire un dessin qui représente leur accord.

Matériel :

- des panneaux
- des marqueurs



Int.



Ext.

<
Tout
âge



30
min.

- Afficher le panneau dans le local de façon à être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir pendant le séjour.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer la saynète.
- Préparer le matériel et l'espace nécessaires au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS-CLÉS :

Discussion / Écoute / Brainstorming / Observation / Participation / Réflexion / Appropriation

Fiche n°3 : Impro mimo-cata

Nombre de participants :

min. : 12
max. : 24

Aménagement :

Espace libre

Présentation :

Cette animation propose aux jeunes de mimer des saynètes dont les scénarios seraient basés sur un séjour catastrophique et in fine de construire un plan de vie en groupe.

Consignes :

1. Les animateurs ouvrent le bal (c'est important pour mettre en confiance) et miment un petit sketch représentant une journée catastrophe dans le centre.
Idée de sketch : une personne se lève trop tard, fatiguée par la fête de la veille, elle découvre que le petit déjeuner est terminé, et que son groupe l'attend pour pouvoir commencer les activités.
2. Demander aux jeunes de trouver ce qui était mimé et discuter de ce qui pourrait être mis en place pour que cela n'arrive pas.
3. Proposer aux jeunes de faire 3 groupes.
4. Réfléchir en petits groupes à un scénario catastrophe.
5. Mimer les scénarios devant les autres et, après chaque passage, discuter tous ensemble pour créer les règles à respecter lors du séjour.
6. Compléter ensemble les panneaux.
7. Signer les panneaux et les afficher dans un local de référence.
8. Ne pas hésiter à revenir sur certaines règles lors du séjour.

Matériel :

- 2 panneaux
- des marqueurs



Int.



7 ans



30 min.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Instaurer un climat de confiance pour permettre aux jeunes de se mettre en scène.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

Variantes :

- Illustrer tous les thèmes, les mettre dans un chapeau et faire tirer un thème par groupe afin de susciter la discussion sur les règles qui, d'après eux, seraient les plus adaptées pour que tout se passe au mieux. Si certains sujets ont été oubliés, lancer de nouvelles impros.
- Voir fiche n°4 : « Utopire »

MOTS-CLÉS :

Mime / Débat / Équipe / Cohésion / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation

Fiche n°4 : Utopire

Nombre de participants :

min. : 6 (2 équ. de 3)
max. : 20-25

Aménagement :

Grand espace libre

Présentation :

Cette animation, basée sur des scénarios catastrophes imaginés par les jeunes, permet de définir les règles garantes du bon vivre-ensemble, d'aboutir à un compromis et d'établir une charte de groupe.

Consignes :

1. Introduire l'animation avec un moment de partage sur l'utilité des règles de vie. Souvent, le mot respect y est associé ; il est important d'en discuter. Qu'est-ce que le respect ? Par rapport à qui ou à quoi ? Comment moi je vois le respect ? Comment les autres le voient ? ...
2. Créer deux équipes. Pour les responsabiliser davantage, laisser les jeunes décider eux-mêmes de la manière dont ces équipes seront construites.
3. Écrire sur un panneau les différentes thématiques constituant le R.O.I. (respect de l'autre/du matériel/de la nature/des règles, sécurité, hygiène...).
4. Inviter les jeunes à réfléchir au pire scénario de séjour possible : « Comment se passerait le séjour dans votre pire cauchemar ? ».
5. Demander ensuite de définir une règle qui prévient ou répondra à chaque situation problématique évoquée dans le scénario.
6. Choisir par équipe un rapporteur. Ceux-ci résumeront à l'ensemble du groupe ce qui s'est dit lors de la discussion. L'animateur reformule et écrit sur le panneau les idées des jeunes afin de mettre de l'ordre dans celles-ci et propose une autre réflexion, pour compléter le contenu des règles de vie.
7. S'assurer que tout le monde est bien d'accord et les inviter à signer.
8. Afficher le panneau final dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir.

Matériel :

- 1 panneau
- des marqueurs



Int.



Ext.



7 ans



30 min.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaires au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes lors des moments de parole ou des conseils de groupe.

Variantes :

- Des documents peuvent être mis à la disposition des participants pour dynamiser la réflexion (R.O.I. papier du centre, R.O.I. de l'école, charte de la bibliothèque...)
- Au lieu d'expliquer les différents scénarios catastrophiques, on peut aussi les jouer en saynète ou les mimer.
- Chaque groupe reçoit des cartes avec des idées de scénarios catastrophiques ou des listes de mots pour alimenter leur imaginaire.

MOTS-CLÉS :

*Débat / Équipe / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation /
Imagination / Cohésion*

Fiche n°5 : Méli-mélo

Nombre de participants :

min. : 6
max. : 20-25

Aménagement :

Espace libre

Présentation :

Cette animation permet de faire émerger des idées par des associations de mots.

Consignes :

1. Proposer aux jeunes d'écrire 3 mots nécessaires pour passer un bon séjour selon eux.
2. Inviter les jeunes à lire un des mots de leur liste. L'animateur notera ceux-ci sur un panneau où sera dessiné une fleur, chaque mot remplira un pétale de celle-ci.
3. Écrire, en collaboration avec les jeunes, les différentes thématiques constituant un R.O.I. (respect de l'autre/du matériel/de la nature/des règles, sécurité, hygiène...) sur un panneau.
4. Proposer une autre réflexion, cette fois-ci sur le contenu des règles de vie. Pour ce faire, combiner deux mots des pétales contigus et trouver un mot ou une phrase qui rassemble les deux concepts pour en faire une règle de vie. De cette manière, l'animateur permet de trier/regrouper les idées données et de citer celles qui auraient été oubliées.
5. S'assurer que tout le monde est bien d'accord et inviter chacun à signer.

Matériel :

- 1 panneau
- des petits papiers
- des marqueurs
- des bics



Int.



7 ans



30 min.

6. Afficher dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaires au bon déroulement de l'activité.
- Préparer un panneau sur lequel sera dessiné une fleur dont le nombre de pétales correspond au nombre de participants.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe et sur la fleur.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS-CLÉS :

Débat / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation / Association d'idées

Fiche n°6 : Relais



Nombre de participants :

max. : 12 participants par petits groupes
(autant de groupes que le permettent le matériel et l'espace)



Aménagement :

Grand espace libre pour construire un parcours d'obstacles par groupe



Présentation :

Ce jeu permet aux jeunes de s'amuser, de bouger tout en réfléchissant aux règles importantes d'un groupe. Le but est qu'ils puissent donner leur opinion.

Pour les plus petits ne sachant ni lire, ni écrire, des visuels viennent en appui pour illustrer les idées et les besoins du groupe.



Consignes :

1. Questionner les jeunes sur l'importance de créer un plan de vie en groupe.
2. Demander aux jeunes de faire des groupes équitables de 12 participants maximum.
3. Distribuer les fiches avec les règles déjà écrites (ou illustrées) à chaque groupe et leur montrer les panneaux « je dois », « je peux » et « je n'ai pas le droit ».
4. Expliquer les règles du parcours d'obstacles.
5. Lancer le top départ. Le but est, pour chaque équipe, de placer un à un en relais les règles de vie sur le bon tableau. La première équipe qui aura placé toutes les règles de vie en se trompant le moins possible gagnera le jeu.
6. Conclure tous ensemble et remettre de l'ordre pour que tout le monde soit d'accord.
7. Signer (pour les petits, la trace de la main) les panneaux et les afficher dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir.

Matériel :

- les fiches des règles de vie (une couleur différente par groupe)
 - 3 panneaux (« je dois », « je peux », « je n'ai pas le droit »)
 - des cônes
 - des cerceaux, etc.
- (Objets servant à faire un circuit d'obstacles)



Int.



Ext.

<
Tout
âge



40
min.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Créer les fiches avec les règles de vie (par écrit, dessin ou photo).
- Préparer et installer le matériel pour créer un parcours d'obstacles et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer des panneaux titrés « je peux », « je dois », « je n'ai pas le droit ».

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

Variantes :

- Pour les plus petits, illustrer les règles par des dessins, BD ou photos.
- Cacher dans le lieu du séjour les papiers sur lesquels sont inscrites les règles de vie. Une fois trouvés, les enfants viennent en équipe les fixer sur les panneaux.

MOTS-CLÉS :

Course / Équipe / Coopération / Participation / Réflexion / Appropriation / Débat

Fiche n°7 : Tempête des cerveaux

Nombre de participants :

min. : 5

max. : 20-25

Aménagement :

Espace libre permettant aux participants de se mouvoir et de voir chaque panneau

Présentation :

Par un brainstorming de mots, permettre aux participants de créer et d'organiser leurs propres règles en fonction de leurs besoins et ceux du lieu.

Consignes :

1. Expliquer au groupe l'objectif de l'animation (construire des règles de vie).
2. Présenter différent(e)s panneaux/thématiques au groupe (exemples : électricité, déchets, alimentation, attitude envers les autres, sécurité...).
3. Demander aux participants de trouver 5 idées/mots en lien avec les thématiques choisies et les noter sur les panneaux adéquats.
4. Créer des équipes homogènes et leur demander de choisir la thématique qu'ils souhaitent approfondir.
5. Par équipe : exploiter, regrouper, trier et choisir les idées les plus pertinentes afin de développer les règles en lien avec la thématique.
6. Mettre en commun les propositions des différentes équipes et les compléter pour construire les règles de vie du groupe.
7. Définir ensemble comment gérer une règle non respectée.

Matériel :

- des panneaux
- des marqueurs



Int.



10 ans



40 min.

8. Si tout le monde est d'accord, signer la charte et l'afficher dans la salle d'accueil.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Réfléchir aux thématiques à aborder avec les jeunes et les inscrire sur les panneaux.
- Préparer le matériel et l'espace nécessaires au bon déroulement de l'activité.

L'activité :

- Gérer le temps.
- Passer dans les groupes, recentrer les débats si nécessaire.
- Être attentif au respect des idées de chacun.
- Veiller à ce que toutes les thématiques soient abordées et notées.

L'après :

- Si les règles sont enfreintes, revenir vers la charte et les sanctions.

MOTS-CLÉS :

Brainstorming / Équipe / Participation / Réflexion / Appropriation / Responsabilisation

Fiche n°8 : Battle

Nombre de participants :

min. : 10 (2 groupes de 5)

max. : 30 (3 groupes de 10)

Aménagement :

Espace libre

Présentation :

Cette méthode a pour objectif de faire réfléchir les jeunes sur les règles à mettre en place en collectivité. Au départ, de manière individuelle. Ensuite, collectivement.

Consignes :

1. Proposer aux jeunes de réfléchir individuellement à 2 ou 3 règles de vie. Note : il se peut que les jeunes se posent des questions sur l'utilité de ces règles, il est alors nécessaire d'en discuter avec eux et de répondre à chacune de leurs interrogations.
2. Réunir les jeunes 2 par 2 pour qu'ils puissent réfléchir ensemble aux règles de vie qu'ils ont imaginées seul et les écrire.
3. Rassembler les groupes de jeunes par 4. Ensuite par 8 jusqu'à former 2 ou 3 équipes.

Mode « Battle »

4. Proposer des thèmes au fur et à mesure de la battle (hygiène, sommeil, respect de l'autre, respect du matériel et des locaux, GSM, drogue, alcool, tabac, repas, horaire, mixité, sexualité).
5. Demander aux équipes de proposer une règle en lien avec le thème donné, chacun à son tour.

Matériel :

- des panneaux
- des marqueurs



Int.



Ext.



7 ans



50 min.

6. Valider la règle par l'animateur et un représentant de l'équipe adverse. Si elle est approuvée, la noter sur le flipchart. L'autre équipe disposera de 20 secondes pour énoncer une nouvelle règle toujours sur ce thème.
7. Changer de thème lorsqu'il n'y a plus de règles à énoncer. L'équipe ayant donné la dernière règle gagnera la catégorie. Le but étant de remporter le plus de thèmes possibles.
8. Faire signer la charte par l'ensemble du groupe.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaires au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les thématiques qui doivent se retrouver dans la charte.

L'activité :

- Gérer le temps des différentes étapes.
- Passer dans les groupes, recentrer les débats si nécessaire.
- Être attentif au respect des idées de chacun.
- Veiller à ce que chaque règle validée soit claire pour tous et notée.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS-CLÉS :

Débat / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation / Association d'idées

Fiche n°9 : Course aux idées

Nombre de participants :

min. : 6 (2 équipes de 3 personnes)
max. : 20-25

Aménagement :

Espace libre

Présentation :

Cette animation permet de faire émerger des idées et de se les approprier afin de construire les règles de vie du groupe en fonction des besoins et envies des jeunes.

Consignes :

1. Faire une introduction sur l'utilité de créer des règles. Le mot respect y est souvent associé. Il est donc important d'en discuter. (Qu'est-ce que « le respect » ? Par rapport à qui ou quoi ? Comment moi je vois le respect ? Comment les autres le voient ?, etc.)
2. Créer des équipes, pour les responsabiliser davantage laisser les jeunes décider eux-mêmes de la manière dont ces équipes seront construites.
3. Inviter les jeunes à réfléchir rapidement sur l'utilité de construire un plan de vie en société.
4. Choisir par équipe un rapporteur. Celui-ci résume à l'ensemble du groupe ce qui s'est dit lors de la discussion. L'animateur reformule afin de mettre de l'ordre dans les idées.
5. Proposer une autre réflexion, cette fois-ci sur le contenu des règles de vie.
6. Écrire les différentes thématiques constituant le R.O.I. (respect de l'autre/du matériel/de la nature/des règles, sécurité, hygiène...) sur un panneau.
7. Démarrer la course relais.

Par équipe

8. Noter une idée par Post-it. Un Post-it par coureur et une couleur par équipe. Sur une thématique à la fois, une course de 3 minutes par thème.
9. Aller le plus vite possible coller l'idée sur le panneau, en s'assurant qu'elle n'a pas déjà été donnée par une autre équipe. Si c'est le cas, les regrouper.

Matériel :

- 1 panneau
- des Post-it (1 couleur par équipe)
- des marqueurs



Int.



Ext.



7 ans



50 min.

10. Revenir dans son équipe et passer le relais. Continuer tant que des idées nouvelles émergent du groupe.
11. Clôturer l'activité par une mise en commun. De cette manière, l'animateur permet de trier/regrouper les idées données et de citer celles qui auraient été oubliées.
12. S'assurer que tout le monde est bien d'accord et inviter les joueurs à signer.
13. Afficher dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaires au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

Variantes :

- Des documents peuvent être mis à la disposition des participants pour dynamiser la réflexion (R.O.I. papier du centre, R.O.I. de l'école, charte de la bibliothèque...).
- Au lieu de noter les idées, on peut aussi les dessiner.
- Chaque groupe a un panneau attitré (Par exemple : énergie, sécurité, société). A la moitié du temps, l'animateur change les panneaux de groupe pour permettre aux jeunes de se confronter à une nouvelle thématique et aux idées de l'équipe précédente. Prévoir : 10 minutes supplémentaires.

MOTS-CLÉS :

Débat / Course / Équipe / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation

Fiche n°10 : Cache-cache de Post-it



Nombre de participants : min. : 6
max. : 25



Aménagement :
L'ensemble du bâtiment et une salle d'animation



Présentation :
Dans un premier temps, les jeunes vont partir à la découverte du bâtiment et des règles en lien avec celui-ci. Dans un deuxième temps, ils pourront discuter des besoins propres à chacun et des conditions à mettre en place pour un bien-vivre-ensemble.



Consignes :

1. Expliquer au groupe les objectifs de l'animation : partir à la découverte du lieu de vie et définir les conditions et besoins de chacun afin de construire les règles de vie du séjour.
2. Présenter aux jeunes les différents panneaux préparés à l'avance : « Je peux », « Je n'ai pas le droit », « Je dois ».
3. Partir à la découverte du bâtiment, tous ensemble ou par petits groupes, et à la recherche de Post-it. Veiller à ce que chaque participant ramène un Post-it : sur certains seront indiquées les règles du lieu, sur d'autres, de fausses règles, amenant le débat.
4. Revenir dans la salle d'animation et demander aux jeunes de coller les Post-it sur les différents panneaux. Si les jeunes ne sont pas d'accord avec un ou plusieurs Post-it, en débattre. Si plusieurs Post-it expriment une même idée, demander aux jeunes de les regrouper.
5. Réfléchir ensemble sur les différents panneaux et proposer des Post-it vierges pour y inscrire de nouvelles idées.
6. Proposer différentes situations aux jeunes et voir ensemble si une règle du tableau y répond. Si besoin, ajouter des règles.
7. Faire un tour de parole pour s'assurer que tout le monde soit d'accord et signer les panneaux.
8. Afficher dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir si le besoin s'en fait sentir.



Matériel :

- Post-it de différentes couleurs
- des bics
- 3 panneaux



Int.



10 ans



50 min.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaires au bon déroulement de l'activité.
- Créer les Post-it avec les vraies et fausses règles de vie.
- Préparer différentes situations qui pourraient poser problème lors d'un séjour avec des jeunes pour pouvoir en discuter ensemble lors de l'activité.

L'activité :

- Définir les limites du centre et de l'activité pour permettre aux jeunes de visiter le centre en sécurité.
- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Si les règles sont enfreintes, revenir vers la charte et trouver des solutions.

Variantes :

- L'animateur peut, s'il le désire et s'il a du temps, ajouter des panneaux : « Comment je vois mon séjour ? », « Ce que j'aime », « Les activités que j'aimerais faire », etc.

MOTS-CLÉS :

Débat / Visite / Équipe / Participation / Réflexion / Recherche / Appropriation

Fiche n°11 : État des lieux

Nombre de participants :

max. : 35

Aménagement :

L'ensemble du bâtiment et alentours proches

Présentation :

Grâce à un jeu à postes, l'objectif est de découvrir les lieux dans lesquels le groupe va évoluer et de réfléchir par petits groupes aux règles qui sont importantes pour chacun afin de se sentir bien dans ce séjour.

Matériel:

Un bandeau, un marqueur, un panneau, deux bassines, des billes, des cuillères, des plots et des obstacles divers, 5 petits objets.

Consignes :

1. Demander aux jeunes de créer des groupes équitables. Chaque groupe sera accompagné par un animateur.
2. Distribuer à chaque groupe un plan ou des indications sur les lieux à visiter ainsi que sur l'ordre des visites (chaque groupe ayant un ordre différent pour ne pas se croiser).
3. Inviter les jeunes à participer aux missions qui leur seront confiées dans chaque lieu clé.
4. Discuter avec les jeunes sur la mission qu'ils viennent de réaliser afin de les amener à créer une règle en lien avec le lieu qu'ils viennent de visiter. Exemples :
 - Dans les chambres : « Jeu du silence ». Un jeune a les yeux bandés, les autres doivent ramener quatre objets dispersés dans la salle sans être entendus. Si l'un d'eux est entendu, il repart au point de départ. (couvre-feu et rangement).
 - Dans les sanitaires : « Jeu d'eau ». Transvaser à l'aide de cuillères des billes ou autres matières remplaçant l'eau d'une bassine vers une autre (propreté de l'endroit et économie d'énergie).
 - Dans le réfectoire : « Jeu d'équilibre et de coopération ». Le groupe doit réussir à tenir assis sans chaise sur les genoux de celui de derrière (coopérer et se responsabiliser : aider à mettre la table, faire la vaisselle, faire le service, etc.).
 - À l'extérieur : « Course relais en équipe ». En observant l'extérieur, un des participants est invité à écrire une règle de sécurité sur un panneau situé un peu plus loin en respectant le trajet formé par des plots et de petits obstacles. Il revient et passe le relais (sécurité, respect des limites et des autres).
 - Dans la pièce d'animation : « Jeu de recherche ». Arrivés dans une pièce en léger désordre, les jeunes ont 3 minutes pour retrouver 5 objets (respect du lieu et du matériel).

△
Int.
Ext.

<
6 ans

⌚
60
min.

5. Clôturer le jeu et rassembler les jeunes. Réfléchir ensemble sur ce qui a été dit durant le jeu.
6. Indiquer les règles sur un panneau.
7. Vérifier que tout le monde est d'accord. Si c'est le cas, chacun signe le panneau.
8. Afficher dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir si le besoin s'en fait sentir.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et les différents espaces nécessaires au jeu.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Gérer le temps.
- Veiller à ce que le matériel de chaque poste soit remis en place pour permettre au prochain groupe de réaliser l'activité dans les meilleures conditions.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

Variantes :

- Si l'on manque de temps, il est possible de réaliser le même jeu mais en ne faisant pas passer chaque groupe par chaque poste. Lors de la mise en commun, les groupes ayant réalisé les postes expliquent alors ce qu'ils ont fait et leur réflexion. De là, la réflexion commune commence.

MOTS-CLÉS :

*Débat / Visite / Équipe / Réflexion / Agilité / Observation / Responsabilisation /
Coopération / Participation / Appropriation*

Fiche n°12 : Facteur fou

Nombre de participants :

min. : 9 (3 groupes de 3)
max. : 30 (6 groupes de 5)

Aménagement :

L'ensemble du bâtiment et alentours proches

Présentation :

Le maître des boîtes aux lettres envoie les jeunes à la recherche de courriers. Les petits groupes partent alors à la recherche des différentes boîtes aux lettres cachées dans le bâtiment pour retrouver les courriers qui leur sont adressés.

Les différents courriers donneront des indications sur les règles non-négociables ainsi que des pistes de réflexions aux jeunes sur celles qui le sont.

Consignes :

1. Présenter le maître des boîtes aux participants et expliquer qu'il a besoin d'aide pour retrouver son courrier.
2. Demander aux jeunes de créer des groupes équitables.
3. Donner une mission à chaque équipe. Le maître des boîtes demande aux équipes de retrouver des courriers en expliquant qu'ils se trouvent dans des boîtes aux lettres cachées dans le bâtiment. Chaque équipe reçoit alors un numéro de courrier à retrouver.
Attention : un facteur fou rôde et peut, à tout moment, changer les courriers de boîtes et même les boîtes de place.
4. Chercher, par équipe, les boîtes aux lettres et le courrier demandé dans le bâtiment. Une fois le courrier trouvé, l'équipe se réunit pour le lire et le mémoriser. Le courrier est alors remis dans la boîte pour les suivants.
Les courriers doivent contenir plusieurs informations sur une même thématique en lien avec le R.O.I., sous différentes formes (dessins, textes).
5. Retourner auprès du maître des boîtes pour répondre à sa question. Si le groupe n'y arrive pas, il doit alors repartir, relire son courrier avant de donner la réponse au maître. Quand la réponse est bonne, le maître des boîtes donne une nouvelle mission au groupe.

Les questions peuvent être faciles, demander de la réflexion ou même être farfelues (exemple : combien de marches y avait-il sur le dessin ?).

Matériel :

- des boîtes aux lettres
- des enveloppes
- des fiches préparées à l'avance

△
Int.
Ext.

<
7 ans

⌚
60
min.

Cela rendra le jeu amusant et donnera la parole aux jeunes pour développer ensemble les différentes règles du séjour. De plus, cela permettra de faire avancer les équipes à un rythme similaire.

6. Clôturer le jeu quand tous les groupes auront eu accès à la totalité des règles et/ou des courriers.
7. Rassembler les jeunes et leurs idées. Réfléchir ensemble sur ce qui a été dit durant le jeu.
8. Indiquer les règles sur un panneau.
9. Vérifier que tout le monde est d'accord. Si c'est le cas, chacun signe le panneau.
10. Afficher dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir si le besoin s'en fait sentir.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel : les boîtes aux lettres et différents courriers.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Gérer le temps et l'avancement des différents groupes.
- Définir les limites du centre et de l'activité pour permettre aux jeunes de visiter le centre en toute sécurité.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

Variantes :

- Remplacer les courriers par des messages codés que les groupes devront alors déchiffrer. Prévoir l'explicatif du code, du papier et des bics.

MOTS-CLÉS :

Jeu / Équipe / Débat / Cohésion / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation

Fiche n°13 : Envolee d'idées

Nombre de participants :

À partir de 12 participants

Aménagement :

L'ensemble du bâtiment et alentours proches

Présentation :

Faire un grand jeu permet de construire la charte de vie tout en partant à la découverte des lieux. Des mises en situation encourageront les jeunes à fixer un cadre de vie pour leur séjour.

Consignes :

1. Proposer aux jeunes de faire 3 groupes.
2. Distribuer de quoi écrire à chaque groupe.
3. Présenter le plateau de jeu avec les différents endroits du centre où des enveloppes sont cachées. Chaque groupe choisit un pion et le positionne sur une case représentant un endroit du centre. Chaque groupe passera dans tous les lieux mais à des moments différents, ce qui laisse le temps aux jeunes de réfléchir à chaque thème tranquillement.
4. Aller à la recherche des enveloppes thématiques.
5. Alimenter la thématique de leurs idées, les écrire sur les papiers et les glisser dans l'enveloppe. Attention : 5 minutes de réflexion par thématique. Entre chaque pièce/thématique, le groupe retourne autour de plateau de jeu afin d'être envoyé dans un autre lieu et redécouvre une autre thématique. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde soit passé partout et que chaque thématique ait été discutée en petit groupe. Demander au groupe qui alimente en dernier chaque enveloppe de la ramener à l'animateur.
6. Revenir tous ensemble autour du plateau.

Matériel :

- des enveloppes
- du papier
- des bics
- 1 panneau
- 1 plateau de jeu

△
Int.
Ext.

<
10 ans

⌚
60
min.

7. Faire des plus petits groupes.
8. Distribuer les enveloppes de manière équitable.
9. Analyser les réflexions en petits groupes et créer une synthèse à présenter au reste du groupe.
10. Noter sur un panneau ou une grande feuille les idées à chaque présentation pour rédiger les règles de vie du groupe. S'assurer que tout le monde est d'accord.
11. Signer et afficher dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir si le besoin s'en fait sentir.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel dont les fiches thématiques, le plateau de jeu et l'espace nécessaires au bon déroulement de l'activité.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Définir les limites du centre et de l'activité pour permettre aux jeunes de visiter le centre en sécurité.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS-CLÉS :

Jeu / Débat / Équipe / Brainstorming / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation

Fiche n°14 : Règles en couleur

Nombre de participants :

min. : 6
max. : 20 – 25

Aménagement :

Espace libre

Présentation :

Cette animation permet de donner la parole à chacun. Par le biais de cartons de couleur, les jeunes seront amenés à donner leur avis et à remanier les règles de leur séjour.

Consignes :

1. Inviter les jeunes à réfléchir rapidement à l'utilité de construire un plan de vie en société.
2. Présenter les significations des différentes couleurs de carton. Exemple : vert « je suis d'accord », bleu « je suis d'accord, mais... », orange « je suis plutôt en désaccord, mais... », rouge « je ne suis pas du tout d'accord », blanc « je m'abstiens ».
3. Énoncer les règles préétablies par l'animateur.
4. Demander aux jeunes de se positionner sur chaque règle proposée en se mettant sur la couleur correspondant à son avis.
5. Former des sous-groupes pour chaque règle de manière à ce que les avis divergent. *Dès qu'une règle est énoncée et que les jeunes ont donné leur avis, un sous-groupe est formé par l'animateur. Le groupe se place sur le côté et l'animateur passe à la règle suivante.*
6. Discuter et débattre en groupe pour trouver un arrangement qui convient à tous.

Matériel :

- 1 panneau
- des marqueurs
- 5 grands cartons de couleurs différentes



Int.



Ext.



10 ans



60 min.

7. Choisir, par équipe, un rapporteur qui résumera à l'ensemble des participants ce qui s'est dit lors de la discussion. Au besoin, l'animateur reformule afin de mettre de l'ordre dans les idées.
8. Mettre en commun et définir une règle qui sera en accord avec tous.
9. S'assurer que tout le monde est d'accord en proposant de se repositionner sur une couleur. Si tout le monde est d'accord, inviter les participants à signer.
10. Afficher les règles dans un local de référence afin d'être visibles par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaires au bon déroulement de l'activité et déterminer la signification des cartons de couleur.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS-CLÉS :

Jeu / Débat / Équipe / Brainstorming / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation

Fiche n°15 : Myster'ROI

Nombre de participants :

min. : 24 (4 équipes de 6)
max. : 48 (4 équipes de 12)

Aménagement :

Ensemble du bâtiment, alentours proches et une salle d'animation

Présentation :

Ce jeu permet de faire découvrir le lieu du séjour et ses environs en mêlant des défis à la construction de règles de vie.

Consignes :

- Créer 4 équipes. Pour les responsabiliser davantage, laisser les jeunes décider eux-mêmes de la manière dont ces équipes seront construites.
- Expliquer le but du jeu et ses règles.
Le jeu est constitué d'un plateau carré dont un circuit formé de cases est dessiné sur le pourtour. Sur chaque case est déposée une carte numérotée et une photo de l'endroit où l'équipe doit se rendre pour réaliser l'épreuve. Le centre du plateau est subdivisé en 4 parties (une pour chaque équipe) sur lesquelles chaque équipe viendra poser les pièces du puzzle qu'elle aura récoltées au fil des épreuves.
- Lancer le top départ en racontant l'histoire de la malédiction.
Une terrible malédiction s'est abattue sur le village/centre/lieu du séjour, il a été ensorcelé. Pour le sauver et retrouver la sérénité pour passer un bon séjour, il faut retrouver un coffre. Pour y arriver, tout le monde doit partir à la recherche des pièces du puzzle disséminées dans le bâtiment et ses environs.
- Se rassembler par équipe autour du plateau de jeu et lancer un dé. Lorsqu'ils arrivent sur une case, les jeunes vont retourner cette carte et devoir retrouver l'endroit sur la photo.
- Aller à l'endroit indiqué et réaliser l'épreuve demandée. Différentes épreuves sont possibles :
 - Physique : petits jeux sportifs organisés par un animateur.
 - Artistique : dessiner ou écrire un mot avec un crayon collectif, apprendre des chansons.
 - Connaissance : questions sur l'histoire du bâtiment ou de la région, questions sur la Belgique...
 - Nature : questions fixées sur un arbre et où on leur demande de quel arbre il s'agit et de ramener un fruit, une feuille ou une branche de celui-ci ; questions sur les animaux...

Matériel :

1 plateau de jeu, les fiches à installer, les fiches de questions, 1 puzzle photo (désignant la cachette du coffre), 1 coffre, 1 parchemin, des marqueurs de couleur.

△
Int.
Ext.

<
10 ans

⌚
90
min.

- R.O.I. : questions sur les règles de vie.
- Chaque fois qu'ils réussissent un défi, ils reçoivent une pièce du puzzle.
6. Retourner toutes les cartes et finir le puzzle. Les jeunes peuvent alors ensemble partir à la recherche du coffre.
 7. Lire le message contenu dans le coffre (ou mieux, écouter la parole du sage) : pour contrer la malédiction, il faut retrouver les règles de vie pour que tous ceux qui se trouvent dans le centre se sentent respectés. Pendant le jeu, certains groupes auront déjà réfléchi à quelques règles, les reprendre et les écrire sur le parchemin se trouvant dans le coffre.
 8. Rédiger la charte ensemble et la signer. L'afficher ensuite pour que le sortilège s'en aille.
 9. Remercier le groupe en organisant un moment de fête (par exemple, un goûter) pour clôturer le jeu.
 10. Durant le séjour : s'assurer que la charte corresponde au groupe. S'il y a un sage, il peut revenir pour évaluer la charte et vérifier que tout le monde s'y retrouve pour que le sortilège ne revienne pas.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et les différents espaces nécessaires au jeu.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Gérer le temps.
- Veiller à ce que le matériel de chaque poste soit remis en place pour permettre au prochain groupe de réaliser l'activité dans les meilleures conditions.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS-CLÉS :

Course / Équipe / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation / Cohésion / Visite



Vivre et évaluer

1. De l'évaluation à la participation... Il n'y a qu'un pas !

Évaluer c'est apprécier, estimer, jauger, analyser, juger, expertiser, fixer, déterminer... Mais avant tout, évaluer c'est poser un regard critique sur ce qui vient d'être réalisé, projeté, construit, vécu, accompli. L'espace d'un instant, pouvoir se poser, prendre du recul parfois bien nécessaire lors de la gestion d'un projet avec les jeunes.

Dans cet outil, l'évaluation est utilisée comme **un processus de cheminement**. Elle est **un moment privilégié d'expression, mais aussi de confrontation d'idées** permettant l'émulation du groupe et favorisant également la prise de décision, à des moments distincts, autour d'un projet ou de toute autre activité ponctuelle y faisant appel.

Il ne s'agit pas ici d'émettre un jugement ou de voir ce moment comme une fin en soi, mais bien de mettre en lumière chaque point d'attention comme une opportunité d'analyser et d'affûter son esprit critique afin de rebondir, d'ajuster ou de finaliser ce qui doit l'être pour ainsi s'outiller, acquérir de nouvelles compétences... et aller plus loin ensemble.

L'évaluation se réfléchit, se vit et s'expérimente avec le groupe mais aussi individuellement. C'est **un processus continu, un outil puissant de formation et de mise en action**. Elle se révèle telle une force : un point d'appui permettant **d'impulser de nouvelles dynamiques pour être vectrice d'innovation et de création de projets à venir**.

Ici, évaluer, c'est se donner les moyens de progresser, d'exprimer et de confronter son point de vue, d'être acteur tant dans le processus que dans la prise de décision à un instant *t*.

Évaluer est une compétence à part entière : elle se développe et s'acquiert par la pratique. L'évaluation permet des feedbacks constructifs où l'erreur devient un levier d'apprentissage.

L'évaluation s'inscrit dans le temps. À chaque étape d'un projet ou d'une réalisation peut correspondre un moment d'évaluation basé sur des critères explicites et ayant un but poursuivi clairement identifié. **Attention ! Elle est à différencier du débriefing**, qui est une étape au cours de laquelle on témoigne,

à chaud, d'une situation ou d'un état... Ce qui parfois peut ralentir la prise de recul essentielle au processus d'évaluation.

Dans cet outil, le but de l'évaluation est d'inclure chacun des acteurs du projet dans le processus de réflexion afin de favoriser l'implication de tous.

L'évaluation... Pour qui ?

Pour tous les acteurs d'un projet! Responsable de groupe, adulte référent, intervenant externe ou participant... Chacun, à son échelle, peut prendre part au processus selon l'objectif poursuivi par l'évaluation.

Une évaluation peut s'orienter sur un public cible bien défini (animateur, formateur, participants...). Elle pourra porter tant sur la forme que sur le fond ou encore sur les interactions et le vécu des personnes concernées.

Pourquoi évaluer? Dans quel but ?

- Se situer et donner du sens.
- Résoudre un problème et/ou rechercher de nouvelles pistes d'action.
- Favoriser l'émergence de nouvelles idées, l'échange, la collaboration.
- Analyser les tenants et aboutissants d'un projet: les opportunités, les freins, les risques potentiels pour ainsi anticiper et/ou ajuster et identifier des actions concrètes à mettre en place.
- Structurer sa pensée et se mettre au clair.
- Mettre en commun avec le groupe, confronter ses idées et poser un cadre, une action.
- Impliquer davantage les acteurs du projet.
- Maintenir la motivation tant individuelle que collective afin d'éviter l'essoufflement lors d'un projet à plus long terme, par exemple.
- Mesurer l'évolution, la progression (de chacun, du groupe mais aussi du projet dans sa globalité).

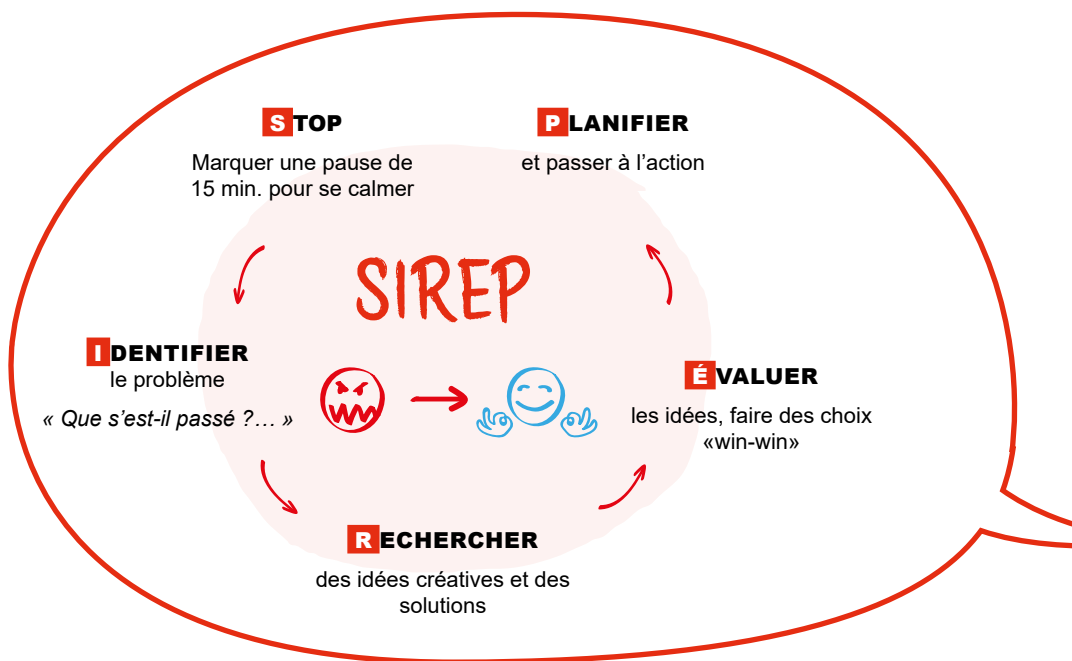


Se poser les bonnes questions

Pour évaluer, il s'agira de poser des balises et de réfléchir au rôle de l'évaluation que l'on souhaite mener.

- Pourquoi évaluer ? Sur quoi évaluer ? Dans quel but ?
- Quels sont les acteurs qui vont intervenir dans cette évaluation ? À qui est-elle destinée ?
- Comment évaluer ? Que vais-je mettre en place, quelle méthode utiliser et sur base de quels critères ?
- À quel moment évaluer ? En amont du projet, durant celui-ci ou à son terme ?
- Quels sont les moments clés pour évaluer : projeter, réinvestir, résoudre une problématique... ?

Dans la partie pratique, vous trouverez des pistes et outils d'évaluation qui peuvent vous inspirer et guider votre réflexion.



2. Un conflit... comment le surmonter ?

Si une tension ou un conflit apparaît au sein du groupe, il est important de désamorcer et d'ouvrir le dialogue tout en étant vigilant à rester neutre, bienveillant, à l'écoute et dans le non jugement.

Afin de garder une participation complète et de ne pas désolidariser le groupe :

1

Dans un
premier temps

Inviter les protagonistes à **se calmer et prendre du recul** : 15 min minimum sont nécessaires afin que l'émotion « retombe » (de petits exercices de respiration peuvent aider...).

2

Dans un
deuxième
temps

Analyser et comprendre la situation, dialoguer pour mettre des mots sur l'origine de la mésentente et ses causes. **Guider et accompagner** les personnes dans leur cheminement. Différencier et traduire ce que la personne a ressenti, interprété et/ou compris de la problématique (exprimer ses ressentis et besoins) sont des points importants à ne pas négliger : « *Je me suis senti..., j'ai entendu et j'ai ressenti..., j'ai besoin...* » tout en accompagnant et reformulant ce que chacun a voulu exprimer : « *Donc, si j'ai bien compris, tu as fait ceci et tu te sens ainsi ? C'est bien cela ?* ». Il faut alors éviter les mots tels que « toujours, jamais, trop » qui peuvent être perçus comme « jugeants ».

3

Dans un
troisième
temps

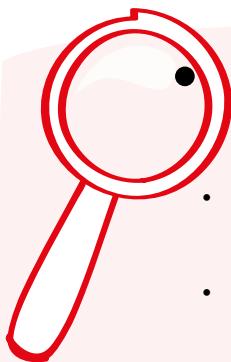
Rechercher ensemble des solutions, planifier et décider de **passer à l'action**.

On pourra retenir la méthode « SIREP » dans « *Négocier s'apprend tôt* » de Elisabeth Crary.

Être à l'écoute, faire preuve d'empathie et de bienveillance

Face à une situation tendue ou conflictuelle, attention aux messages « risqués » :

- Éviter de proposer une solution « clé en main » ! La solution doit venir des personnes concernées. Il est important de leur laisser « carte blanche » : choisir comment régler le problème et faire appel à leur créativité est générateur d'échanges constructifs. Ensuite, les aider à évaluer les différentes options et les laisser choisir l'une d'entre elles.
- Ne pas faire diversion pour contourner le problème ou la situation. Cela ne résout rien et risque de laisser la situation se détériorer davantage.
- Être dans le non jugement ! Rester neutre, poser des questions et reformuler pour être sûr d'avoir bien compris les ressentis et besoins de chacun. Communiquer en message « JE... » et inviter les protagonistes à faire de même, cela permet une communication plus douce et non-violente.
- Veiller à ne pas brusquer la personne, surtout si celle-ci est encore dans l'émotion.



- Un conflit naît au départ d'un désaccord ou d'une opposition entre deux personnes ou plus, de la rencontre d'éléments ou sentiments contraires qui s'opposent.
- Il peut être chargé d'émotions telles que la colère, la frustration, la tristesse, la peur, la rancune, le dégoût...
- Il peut se traduire au travers d'attitudes et comportements diversifiés : se fâcher, pleurer, prendre la fuite, se battre, crier, éviter...
- Il est générateur de pensées multiples et implique (ou sous-entend) des besoins.
- Il peut s'inscrire dans la durée si la situation n'est pas désamorcée et peut aussi s'amplifier...
- ...

La « météo » du jour

Un rituel simple et efficace pour entamer une nouvelle journée avec le groupe. Cela permet de prendre la température individuelle mais aussi collective. Comprendre l'état émotionnel de chacun sera un bon indicateur tant pour la vie et l'ambiance du groupe que pour l'animateur. Cela permet de repérer les « menaces, risques » de tensions possibles et donc d'anticiper et d'ajuster ses actions et son interaction avec chacun au niveau relationnel.

Ce rituel permet aussi à chacun de s'exprimer et de se décentrer.

Outils possibles: cartes des émotions et des besoins, jeu *Dixit*, photolangage, baromètre des émotions...

L'écoute active

Technique de communication qui consiste à utiliser le questionnement et la reformulation afin de s'assurer que l'on a bien compris notre interlocuteur. Elle offre l'opportunité à chacun d'exprimer son ressenti et d'écouter l'autre dans la bienveillance. Elle pose un cadre rassurant et serein où l'interlocuteur peut s'exprimer pleinement et se sentir compris.

Quelques conseils

- Se montrer disponible et à l'écoute « Oui, je t'écoute, j'entends bien... » : climat sécurisant et de confiance tant par l'attitude verbale que non verbale. (attitudes corporelles: ouverture, regard... et en évitant toutes distractions telles que GSM, écrans...)
- Faire preuve d'empathie: comprendre le point de vue de la personne en évitant les préjugés, les réponses et pensées à la place de l'autre, les jugements... Juste être là dans le moment présent pour écouter!
- Reformuler afin de montrer que vous avez bien compris pour ensuite aborder la réflexion quant au plan d'actions « solution » à élaborer ensemble (entre les deux parties concernées).

Si cette écoute est bien menée la personne écoutée se sentira apaisée voire soulagée. Elle est alors plus encline à participer et à chercher des solutions à la problématique rencontrée.



Vivre et évaluer :
partie pratique

Fiche n°16 : La toile d'araignée

16

Objectifs :

- Évaluer et analyser ce qui est réussi ou pas.

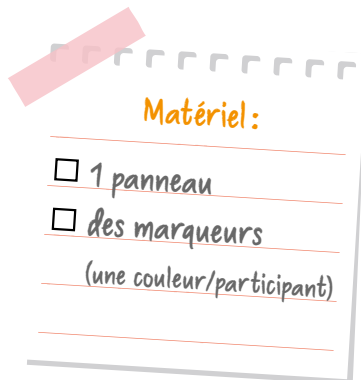
Ajuster au besoin.

Consignes :

1. Sur une affiche, tracer les axes qui constituent la base de votre toile. Entre 4 et 6 axes maximum afin de ne pas la surcharger (1 axe = 1 objectif).
2. Tracer la toile en reliant chaque axe les uns aux autres afin d'obtenir 5 niveaux de fil : la valeur la plus élevée est celle située le plus à l'extrémité de la toile et correspond à la réussite de l'objectif.
3. Présenter la toile aux participants.
4. Inviter les participants à venir tracer leur araignée librement sur la toile. Laisser un temps de réflexion pour chaque axe.
5. Proposer ensuite, aux jeunes qui le souhaitent, de s'exprimer sur leur positionnement.

Note pour l'animateur :

Cette méthode rapide permet de nombreux types d'évaluations sur le court terme pour évaluer une activité ou un petit projet : son contenu et le thème abordé, l'ambiance du groupe, le ressenti personnel, la participation et/ou l'implication de chacun...



LES INCONTOURNABLES

Fiche n°17 : Avancer ou reculer... il n'y a qu'un pas!

17

Objectifs :

- Se positionner, donner son avis, s'exprimer tout en étant bienveillant.

Aménagement :

Prévoir un espace dégagé et adapté au nombre de participants.

Consignes :

1. Placer l'objet choisi à l'extrémité de la pièce et proposer aux jeunes de s'aligner aux trois quarts de celles-ci (de manière à laisser un espace suffisant si l'un d'eux recule dès la première affirmation).
2. Citer des affirmations liées à la thématique évaluée et demander aux jeunes de donner leur avis en s'approchant ou pas de l'objet. Plus ils en sont proches, plus ils sont d'accord. Et plus ils s'en éloignent, moins ils sont en accord voire opposés à l'affirmation.
3. Veiller à l'expression de chaque jeune, reformuler les avis.
4. Synthétiser avec le groupe ce qui a été dit.



Fiche n°18 : Remue tes méninges

Méthode 6.6 développée par J. Donald Philips

18

Objectifs :

- Identifier des actions concrètes et/ou solutions à mettre en place.
- Actionner l'intelligence collective, faire émerger des idées et débattre pour arriver à un consensus.

Matériel :

- 1 panneau
- du papier
- des bics

Consignes :

1. Définir avec le groupe la (les)thématique(s) sur laquelle il va réfléchir.
2. Former des petits groupes. Exemple : 6 personnes pour 6 minutes de temps d'échanges. On compte 1 minute/personne.
3. Énoncer la thématique à résoudre et désigner un rapporteur dans chaque groupe.
4. Inviter les petits groupes à échanger durant le temps imparti pour faire des propositions concrètes d'ajustement et/ou d'évolution.
5. À la fin du chrono, mettre en commun. Donner la parole aux rapporteurs qui présentent le travail aux autres. Simultanément, noter les propositions sur une affiche.
6. Repartir en sous-groupes afin de se concerter et débattre des propositions.
7. Alternier les échanges entre grands et petits groupes jusqu'à arriver à un consensus.

Points d'attention de l'animateur :

- Présider la séance et veiller à rester neutre.
- Maîtriser le temps des échanges et des mises en commun.
- Reformuler, structurer et synthétiser les idées et décisions prises selon les besoins.

Plusieurs tournantes et plusieurs questionnements peuvent être lancés.

Fiche n°19 : Cadavre exquis

19

Objectifs :

- S'exprimer, partager son ressenti.
- Identifier les temps forts ou faibles de l'activité ou du projet.

Consignes :

1. Inscrire une question par feuille tout en haut de la page.
2. Distribuer une question par participant et inviter chacun à y répondre.
3. Ensuite, plier la feuille en veillant à cacher la réponse inscrite mais en laissant la question visible pour le suivant.
4. Demander aux participants de passer la feuille à leur voisin de droite.
5. Répéter l'opération autant de fois que nécessaire afin que tous les participants aient eu l'occasion de répondre aux différentes questions posées.
Si le groupe est important : faire des sous-groupes et prévoir les mêmes questions en plusieurs exemplaires.
6. Mettre en commun : lire les différentes réponses pour une même question avec les participants et les inviter à partager leurs impressions.
7. Choisir collégialement, pour chaque question, ce qu'on souhaite garder, ajuster ou changer pour une réédition et synthétiser.

Points d'attention de l'animateur :

Les questions peuvent porter sur le vécu de l'activité : son déroulement, son contenu, l'ambiance dans le groupe, les règles établies, ce que l'on a envie de retenir, ce qu'on a appris, ce qu'on a le moins apprécié, des suggestions pour la prochaine fois...



Fiche n°20 : À la cime ensemble !*



Nombre de participants :

Pas de minimum requis.



Quand :

En début, milieu et fin de semaine



Présentation :

Cette activité favorise la coopération entre les jeunes et la mise en lumière des compétences de chacun en vue d'identifier les forces et leviers du groupe au service d'un projet.

Elle peut aussi être l'amorce pour démarrer un nouveau groupe, créer et/ou renforcer les liens.

Évaluer la progression du groupe et de chacun, faire le point sur ce que l'on a appris, quelles sont les nouvelles compétences développées...



Objectifs :

- Oser s'exprimer, s'affirmer et prendre conscience de ce que l'on est.
- Accroître la confiance en soi et en le groupe.
- Valoriser richesses et compétences de chacun au sein du groupe.
- Favoriser la cohésion du groupe et son évolution.

Matériel :

- un grand arbre en papier avec de nombreuses branches
- Post-it
- des feutres



Int.



12 ans



30 min.

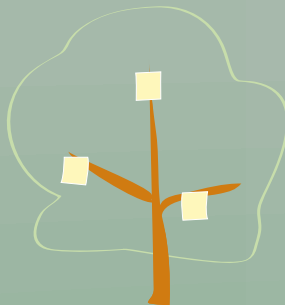
Consignes :

1. Nommer chaque branche du nom du participant : il y aura autant de branches que de personnes présentes.
2. Inviter chaque participant à inscrire sur un post-it une qualité et une compétence qu'il reconnaît en lui et qu'il viendra ensuite poser sur sa branche.
3. Par tirage au sort, et pour valoriser tout le monde, faire de même en collant un post-it sur la branche du participant désigné afin de lui attribuer une qualité et une compétence qu'on identifie chez lui.
4. Au terme de l'activité, se concerter et mettre à profit les compétences de chacun au service du projet.

L'arbre est évolutif et s'étoffera au fil des rencontres et du vécu du groupe.

Variante :

L'arbre peut également servir d'appui au jeune lors d'un projet individuel.



* D'après « Jeux coopératifs pour bâtir la paix », Université de Paix, 2ème édition, éd. Chronique Sociale, Lyon, 2009, activité 184, pp. 168-169.

Fiche n°21: Et cirqu'on se disait tout



Nombre de participants :

min. : 5

max. : 15



Quand :

À la fin d'une journée ou d'une activité



Présentation :

La représentation du cirque invite chaque participant à se situer, prendre du recul sur l'activité ou la journée vécue en faisant appel à l'imaginaire et la comparaison d'éléments connus.



Objectifs :

- Exprimer son ressenti autour des points positifs et négatifs qui ont ponctué la journée ou l'activité. Pouvoir les identifier et les verbaliser.
- Être à l'écoute de soi et des autres, respecter le ressenti de chacun.



Consignes :

1. Observer avec les participants la représentation du cirque sur l'affiche, préalablement préparée par l'animateur.
2. Inviter chacun à venir placer son prénom sur l'illustration à l'aide d'un post-it.

Comment te sens-tu en cette fin d'activité (ou journée) ? Quels sont les éléments qui ont été positifs et/ou négatifs aujourd'hui ? Quel est l'élément ou le personnage auquel tu t'identifies le plus et pourquoi ?

3. S'exprimer à tour de rôles sur son vécu et son choix.





Int.



7 ans



30 min.

4. Prolongement possible :

Proposer aux participants de venir se positionner avec une autre couleur là où ils souhaiteraient être la prochaine fois.

- Pour l'animateur : ajuster son animation afin que chacun puisse vivre l'activité pleinement et/ou différemment.
- Pour les participants : évaluer son implication, proposer d'autres pistes et valoriser l'action de chacun.

Points d'attention de l'animateur :

Expliquer, par quelques exemples, la symbolique que l'on pourrait mettre derrière les éléments. Attention : il pourrait y avoir une double interprétation possible, positive ou négative selon le ressenti de chacun.

Exemples :

- **Des trapézistes ou acrobates** J'ai fait équipe avec... et ensemble on a bien géré ! Parfois c'était périlleux, difficile mais...
- **Un funambule** Pas toujours facile de garder l'équilibre mais cela s'est bien passé.
- **Un lion en cage** Je me sens frustré, énervé... Je ne me suis pas senti actif ou impliqué comme je l'aurais voulu...
- **Un clown** J'ai beaucoup ri ! J'ai pris du plaisir à...
- **Un spectateur** Je ne me suis pas senti investi, j'étais plus observateur...
- **Un magicien** J'ai été agréablement surpris par cette activité, j'ai appris...
- **Le jongleur** J'ai fait plein de choses en même temps, c'était haut en couleurs...
- **La roulotte** Je me suis senti dans un petit cocon confortable, en sécurité...
- ...

Variantes :

- D'autres thématiques peuvent être envisagées : jungle, plage, théâtre, skatepark, fête foraine, cuisine, laboratoire, etc.
- Proposer des photos, illustrations dupliquées à poser soi-même sur la représentation du cirque. Plusieurs plans peuvent être envisagés : intérieur, extérieur, coulisses. À l'animateur de poser des questions pour aider le jeune à s'exprimer.

Fiche n°22 : Carte sur table*



Nombre de participants :

min. : 4
max. : 13
(par jeu de cartes)



Durée :

20 - 40 minutes



Aménagement :

Espace assez grand pour se mettre en cercle autour des cartes



Objectif :

Évaluer les différentes thématiques d'un projet en fonction de plusieurs critères à définir.



Consignes :

1. Préciser l'objectif poursuivi autour de l'activité ou projet que l'on va évaluer.
2. Présenter les critères d'évaluation en fonction des 4 symboles.



Cœur : le vécu de l'activité



Trèfle : le contenu de l'activité (son aspect ludique, la thématique choisie, son déroulement...)



Carreau : l'aspect logistique (l'organisation, le matériel utilisé, le nombre de participants...)



Pique : le lieu, l'espace où s'est déroulée l'activité...

Matériel :

- 1 jeu de 52 cartes
- 1 panneau avec les critères d'évaluation



Int.



10 ans



40 min.

3. Distribuer à chacun une carte de chaque symbole (4 cartes/pers.)
4. Inviter le plus jeune participant à retourner une première carte sur la table et à s'exprimer selon la couleur de sa carte.
5. Proposer au joueur suivant de déposer à son tour une carte sur la table.
 - Si la carte posée est d'une valeur plus faible que la précédente, il citera un point à améliorer ou une nouvelle piste à investiguer.
 - Si la carte est à plus forte valeur, il partagera ce qu'il a le plus apprécié et/ou ce qu'il garde de positif.
6. Le premier tour de table terminé, le participant ayant posé la carte le plus « forte » récupère le tas et le met de côté, pour ensuite poser une nouvelle carte.
7. Poursuivre de la sorte afin que chacun ait joué toutes ses cartes.
8. Au terme du jeu, élaborer ensemble une note synthèse de ce qui est ressorti.

Points d'attention de l'animateur :

- Poser un cadre bienveillant et basé sur l'écoute de chacun !
- Permettre un temps de réflexion en amont afin que chacun puisse être plus à l'aise lors de la prise de parole avec le groupe.



*D'après « Techni'Kit : des techniques de formation à monter soi-même... », Résonance ASBL.

Fiche n°23 : Métaphore de la montgolfière



Nombre de participants :

Pas de minimum requis



Quand :

En cours de projet



Présentation :

La métaphore de la montgolfière évoque la thématique de l'allègement. Elle permet au groupe d'analyser l'avancement du projet et de trier les éléments que l'on garde ou élimine pour « donner de la hauteur » à celui-ci.



Objectifs :

- Se représenter et imaginer les éléments d'un projet.
- Favoriser les échanges constructifs : évaluer et poser des choix...
- Analyser la situation pour s'élever, progresser et/ou faire évoluer le projet.



Consignes :

1. Présenter et expliquer la métaphore de la montgolfière et les éléments constitutifs de l'illustration (voir plus bas).
2. Définir ensemble les points du projet à placer sur la montgolfière. Facteurs, freins, faiblesses et points d'appui sur lesquels se focaliser.
3. Analyser et évaluer collectivement la montgolfière.

Matériel :

- la représentation d'une montgolfière sur une affiche
- Post-it
- des feutres et crayons de couleurs



« Envолons-nous ! »»



Int.



12 ans



40 min.

4. Trier, déplacer et ajuster les différents éléments pour répondre aux objectifs et à la finalisation du projet.

En fonction de la taille du groupe et du projet, prévoir des sous-groupes pour faciliter la réflexion et le partage. Ensuite, mettre en commun afin de favoriser les échanges et la prise de décision.

▫ La météo :

Le soleil et peu de vent seront des éléments favorables : c'est ce qui va bien et suit son cours.

Les gros nuages, les éclairs et les vents forts ou contraires seront les risques... Quels sont les éléments du projet auxquels il faut faire attention ?



▫ La nacelle :

Le projet et le groupe qui le guide.

▫ Le ballon :

Plus il est gonflé plus il s'élève ! On y place les éléments tels que la motivation du groupe, les atouts et ressources dont on dispose, ce qui permet d'avancer, ce sur quoi on peut s'appuyer (qui est sûr et stable).

▫ Les ballastes :

Quels sont les éléments qui deviennent pesants et qu'il va peut-être falloir éliminer et quels sont ceux que l'on va garder et faire évoluer ?

Fiche n°24 : La bande à Bono



Nombre de participants :

min. : 15

Durée :

Variable selon la thématique abordée et/ou l'ampleur de la tâche

Quand : En début, milieu ou fin de projet

Présentation :

Jeu de rôles permettant de changer de mode de pensée en changeant de chapeau ! Grâce à cette méthode, une décision ou une problématique peut être examinée en ayant une vue d'ensemble assez complète de la situation à traiter.

Objectifs :

- Favoriser les échanges constructifs : débriefing, évaluer, exprimer son ressenti.
- Alimenter la créativité du groupe, faire émerger des idées.
- Guider et accompagner un groupe dans la résolution de problèmes ou la prise de décisions.
- Évaluer les tenants et aboutissants d'un projet : analyser et prendre du recul.
- Instaurer de la cohérence dans les actions et de la cohésion dans le groupe.

Matériel :

- 6 chapeaux (blanc, rouge, noir, jaune, vert, bleu)
- le descriptif des chapeaux
- des feuilles, des marqueurs



NEUTRALITÉ : Décrire et recenser

Réflexion objective et neutre, basée sur des faits, des observations.

Que savons-nous de la situation ? De quelles informations avons-nous besoin ? Comment les trouver ?



ÉMOTIONS : Exprimer

Réflexion basée sur les émotions, l'expression du ressenti, les intuitions.

Qu'est-ce que je ressens par rapport à cette situation ? J'ai l'impression que...





PESSIMISME : Anticiper et mettre en garde
Réflexion basée sur les risques et raisons pour lesquelles cela ne marchera pas.
Quels sont les risques, les limites ? À quoi faut-il rester attentif ? Que doit-on anticiper ?



OPTIMISME : Positiver
Réflexion constructive basée sur les avantages du projet.
Quels sont les points positifs ? Comment en tirer profit ? Quels avantages aurions-nous à suivre une autre voie ?



CRÉATIVITÉ : Imaginer et rebondir
Réflexion créative, limite farfelue, en quête d'alternatives, en roue libre, dénuée de critique.
Quelles autres alternatives, solutions sont envisageables ? Comment aborder cela selon un autre point de vue ?



ORGANISATION : Résumer et concrétiser
Réflexion sur le processus.
Qu'est-ce qui est mis en place ? Comment poser un choix parmi les solutions proposées ?
De quoi avons-nous besoin pour concrétiser le projet ?

Consignes :

1. Présenter la thématique et l'objectif poursuivi.
2. Expliquer les modes de pensée de chaque chapeau et les règles de fonctionnement.
Par exemple : avec le groupe, on définit l'utilisation des chapeaux, liberté de choix de son chapeau, tout le monde doit utiliser au moins 3 chapeaux, tous les chapeaux doivent être utilisés, répartition aléatoire entre les participants...
Conseil : Fixer un ordre de passage pour les chapeaux. Commencer par le chapeau blanc et finir par le bleu, éviter le noir directement après le vert.
3. Proposer aux jeunes d'endosser leur rôle en fonction de la couleur de leur chapeau, analyser la situation de leur point de vue, chacun à son tour.
4. Observer et noter ce qui se dit afin de faire un état des lieux de la situation. Synthétiser les solutions en fonction de l'objectif poursuivi.
5. Organiser autant de tours que nécessaire.
6. Prévoir un temps de synthèse pour conclure. Guider le groupe vers une prise de décision finale.

Points d'attention de l'animateur :

Il est possible de répartir les participants en sous-groupes en organisant une mise en commun, tous ensemble.

- Définir un cadre bienveillant et sécurisant.
- Gérer le temps de parole et les échanges (non-jugement, écoute...).
- Recadrer les débats en utilisant les couleurs des chapeaux.

Fiche n°25 : Hollywood Boulevard



Nombre de participants :

min. : 8



Quand :

En cours de projet



Présentation :

Technique d'évaluation sous forme de jeu de piste, géocaching se concentrant sur les réussites du projet.



Objectifs :

- Se rappeler les différentes phases du projet
- Déterminer les points forts du projet
- Identifier les réussites
- Convenir des intentions futures



Consignes :

1. Répartir les participants en petits groupes.
2. Expliquer le but de l'activité, la piste et les consignes.

Les participants doivent savoir reconnaître le parcours seul et comprendre quand une activité est à réaliser (par exemple, un croix rouge sur le sol indique qu'un message est caché).

3. Commencer l'activité, laisser les groupes partir à intervalles réguliers. Ils devront alors :
 - a. Suivre la piste.
 - b. Réaliser les actions demandées.

Matériel :

- matériel nécessaire à la réalisation d'une piste
- matériel nécessaire à la réalisation des activités choisies
- du papier et des bics

Actions :

Sur base des différentes étapes de la pédagogie de projet, les participants auront l'occasion de revenir sur chaque phase afin d'analyser le projet, le groupe et l'évolution de chacun. Pour chaque étape, de courtes activités sont préparées. Des exemples sont cités ci-dessous, l'essentiel étant de permettre au groupe de prendre du recul.

1. **Le déclencheur** Des mots mêlés pour se souvenir.
Quelle est l'origine du projet ? Quelles étaient les idées/envies de départ ? Quel était l'objectif désiré ? Y avait-il des craintes ?
2. **La définition du projet** Construire un jardin japonais, résoudre une énigme, une charade, un rébus...
Comment l'idée de départ a-t-elle évolué ? Comment a-t-on choisi le projet qui a été réalisé ? Chacun s'est-il senti libre de s'exprimer ? Le projet choisi reflétait-il bien l'ensemble du groupe ? Était-il fédérateur ?
3. **La planification** Se situer sur un mur d'humeur, situer le groupe.
Qui a participé au projet ? Citer l'ensemble des personnes même celles ayant eu une implication minimale. Comment les rôles ont-ils été répartis ? Pourquoi ces choix ? Comment je me suis senti ? Quelles ont été mes missions ?
4. **L'action, la mise en œuvre** Jouer des mises en situation ou sketches des étapes clés.
Lister à tour de rôle les points positifs (une fierté, une réussite, un fou rire, un apprentissage...) et les difficultés (une crainte, un obstacle, une tension...)
5. **L'évaluation** Analyser des photos du jour J et en choisir une seule, représentative pour l'ensemble du groupe.
Que représente cette photo ? Pourquoi ce choix ? Pourquoi avoir écarté les autres ? Quels sont les éléments clés à conserver ? Que changeriez-vous ? Qu'avez-vous appris ?
6. **La fête** Un message codé donnant rendez-vous pour célébrer ensemble la fin du projet. Et pourquoi pas, en imaginer un autre....
Chaque participant complète une étoile avec ce qu'il retient du projet (apprentissages, évolution, fierté...) et l'affiche au mur.

Points d'attention de l'animateur :

- Préparer le matériel et les différents espaces nécessaires à l'activité.
 - La piste doit être complètement installée à l'avance. Le parcours doit être sécurisé et adapté au groupe.
 - L'activité doit être réfléchie en fonctions des objectifs désirés et cohérente avec le groupe.
- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Définir la zone géographique de l'activité.
- Gérer le temps et l'avancement des différents groupes.
- Veiller à ce que le matériel de chaque poste soit remis en place pour permettre au prochain groupe de réaliser l'activité dans les meilleures conditions.





MÉMO

FAVORISER LE VIVRE-ENSEMBLE



RÈGLES DE VIE



Communiquer
Échanger
Évaluer



Imposer



- ✓ Fixer des limites
- ✓ Permettre à tous de s'exprimer

CHARTRE

Non-négociable

Expliquer



Comprendre

Négociable

Partager

Besoins + envies

Co-construire

PLAN DE VIE EN GROUPE

- ✓ Établir la confiance
- ✓ Être clair et cohérent
- ✓ Se faire plaisir
- ✓ Associer les jeunes
- ✓ Être à l'écoute

ENGAGEMENT DE TOUS



ÉVALUER POUR ÉVOLUER



FAVORISER LA PARTICIPATION



DÉFINIR ENSEMBLE

- Le projet
- Les objectifs
- La temporalité
- Le groupe
- Les responsabilités

PRENDRE LE TEMPS DE

- Rêver
- Rencontrer
- Cadrer
- Lier
- Activer
- Accompagner
- Évaluer

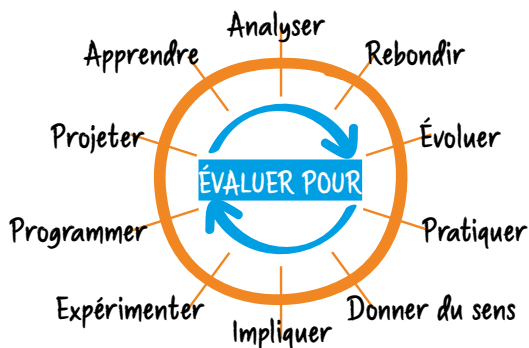


PAS DE RESPONSABLE



TOUS RESPONSABLES!

COMMUNIQUER



À RETENIR:

La participation se vit et s'expérimente partout : dans un Centre de Rencontres et d'Hébergement, une Maison de Jeunes, un établissement scolaire, une ASBL, un groupe...

Un jeune peut s'engager : dans les instances d'une ASBL (dans son CA par exemple), dans des projets du type événementiel, animation (spectacle, promenade, fête...). L'éventail des possibilités est large : l'imagination et la motivation des différents intervenants seront des facteurs clés.

LIGNE DU TEMPS DE L'ÉVALUATION

Avant

- Se projeter, brainstormer.
- Évaluer les risques, les forces, les besoins et points d'appui pour élaborer et mener le projet jusqu'à son terme.
- Se positionner et définir son implication dans le projet selon les attentes, les envies et les ressources de chacun dans son individualité mais aussi au sein du groupe où il va interagir.

En cours

- Se situer et donner du sens aux actions menées et celles encore à venir.
- Analyser les points positifs et négatifs et ajuster ce qui peut ou doit l'être.
- Valoriser les forces de chacun et ce qu'il apporte au groupe et au projet.
- Résoudre une problématique : en analyser les causes et rebondir.
- Relancer le groupe ou maintenir la dynamique, la motivation, le vivre-ensemble...
- Prendre du recul :
 - *Qu'est-ce que j'ai appris ?*
 - *Quel est mon ressenti ?*
 - *Quelle est ma position au niveau du groupe mais aussi du projet en cours ?*
 - *Ai-je envie d'évoluer, de me dépasser ou d'être responsabilisé davantage ?*

En fin

- Évaluer le projet dans sa globalité sur le plan humain, matériel, sa gestion, sa réalisation et son aboutissement.
 - *Quels sont les points qui ont été difficiles? Comment y avons-nous fait face?*
 - *Quels moyens a-t-on mis en place pour rebondir, ajuster, modifier ou donner une nouvelle direction au projet?*
- Évaluer son évolution personnelle.
 - *Ai-je acquis de nouvelles compétences? Y ai-je pris goût? Aurais-je envie d'en approfondir? Ai-je envie de me lancer dans de nouveaux projets?*
- Évaluer le niveau d'implication du groupe et/ou du jeune?
 - *Où se situe-t-il?*
 - *A-t-il envie de réitérer l'aventure et s'exporter dans un nouveau projet?*
 - *Veut-il y être encore plus investi, acteur et/ou faire partie intégrante des décisions prises?*
- Évaluer le cheminement... *Et si c'était à refaire s'y prendrait-on autrement?*

Un projet, un séjour, une classe verte, un stage, une journée, une formation avec un groupe de jeunes?

Poser un cadre est-il essentiel ? Comment construire des règles ensemble ? Comment se mettre en réflexion et impliquer davantage les jeunes lors de ce processus ? Quelles pistes et outils explorer pour maintenir la participation de tous à un projet ? Et si l'évaluation impulsait d'autres dynamiques permettant aux jeunes de s'investir à leur échelle?

Cet outil vous propose une partie réflexive et différentes fiches d'animation qui permettront aux jeunes de se questionner, d'exprimer leurs besoins, de donner leurs avis et d'arriver (ou pas) à un accord.

D'accord ? ... Ou pas ? est un outil de co-construction et d'accompagnement axé vers les jeunes qui désirent s'engager, participer, se mobiliser...

Ce sujet vous semble trop sérieux ? Contraignant ? On vous promet le contraire, testez-le.

Bon amusement, bon partage !



Avec le soutien de :

