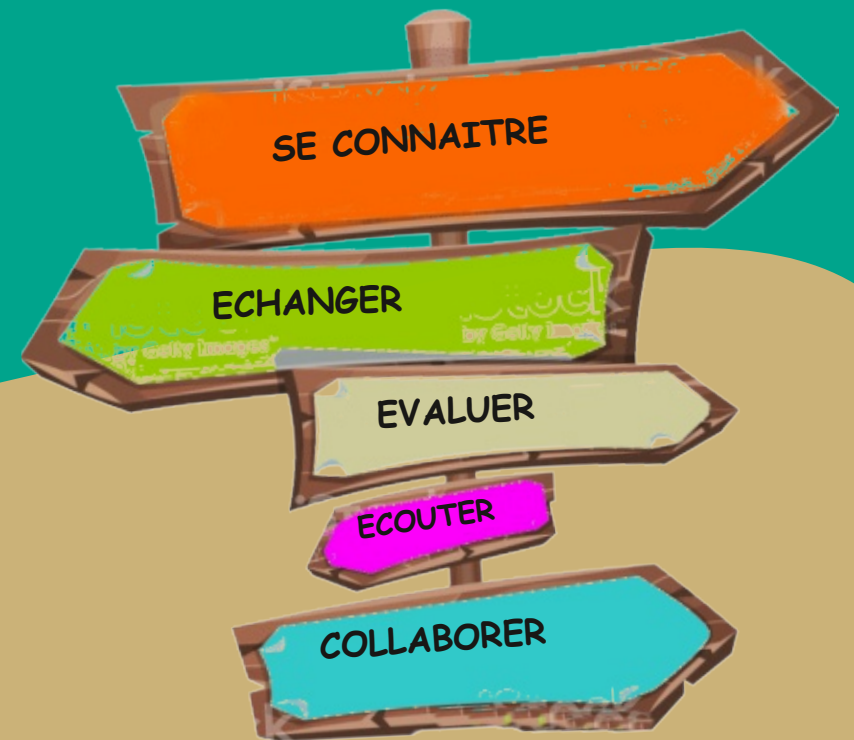


Des méthodes d'animation participative



Ces fiches ont été élaborées suite à des ateliers d'échanges entre animateur·rice·s au sein du Réseau des CIVAM des Pays de la Loire.

Elles témoignent de la mise en pratique d'outils d'animation lors de journées d'échange, de réunions, de formation....



10 minutes



plus de 5 personnes



4 feuilles indiquant les points cardinaux



SE PRESENTER



SE CONNAITRE



Pourquoi ?

- Jeu d'interconnaissance
- recueil des attentes

La carte du territoire

DEROULE

Chaque participant se positionne dans l'espace selon son origine géographique. L'animateur peut commencer à se positionner en indiquant d'où il vient permettant ainsi à chaque participant de se situer en fonction des points cardinaux.

Lorsque tous les participants sont placés, l'animateur donne la parole à chacun·e pour permettre une présentation : d'où il vient, ce qu'il fait, ses attentes sur la journée....

POINTS FORTS



- ▶ Une présentation rapide et dynamique.

POINTS DE VIGILANCE



- ▶ Prévoir un espace suffisant en fonction de la taille du groupe.



30 minutes minimum



Entre 10 et 30



Un paperboard



COLLABORER



ECOUTER



Pourquoi ?

- Faciliter la prise de décision en grand groupe
- Se mettre d'accord

Débat en pétale

DEROULE

L'animateur expose le sujet du débat. Chacun se l'approprié
L'assemblée est alors divisé en petits groupes de 4 à 6 personnes (en fonction du nombre).
Ces différents groupes discutent, débattent et prennent une décision sur le sujet.
Chaque groupe choisit un rapporteur.

Les rapporteurs des différents groupes se retrouvent alors en débat, en discussion :

- S'ils tombent d'accord alors l'animation est finie
- S'ils ne sont pas d'accord, le débat retourne dans les pétales. chaque groupe recherche alors une solution. Les représentants de chaque groupe se retrouvent une nouvelle fois au coeur de chaque fleur pour discuter de nouveau.

Généralement le 2ème tour au coeur de la fleur permet de trouver un accord.
Compter 10 mn pour chaque étape.

POINTS FORTS



- ▶ Une décision collective avec un aperçu de tous les arguments des différents groupes.

POINTS DE VIGILANCE



- ▶ Demande de l'écoute. Il est important de prendre en compte les discussions des rapporteurs pour avancer dans le consensus.
- ▶ Lorsque le débat arrive au coeur de la fleur, les autres participants ne doivent pas intervenir.



10 minutes



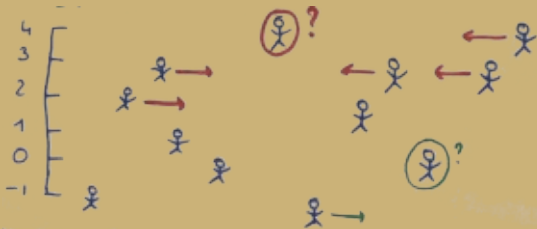
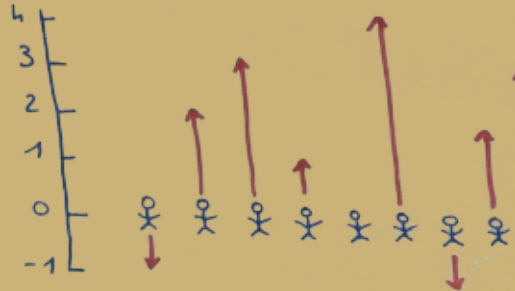
plus de 8 personnes



aucun



EVALUER



Pourquoi ?

- Avoir des retours sur une séquence ou journée
- Dynamiser le bilan

L'échelle des valeurs

DEROULE

Dans un 1er temps, les participants se placent tous sur une même ligne imaginaire (repère 0). L'animateur pose une question à tous les participants. Chacun va se positionner sur l'échelle en fonction de son ressenti : de +4 (très bonne évaluation) à -1.

L'animateur interroge une personne sur sa satisfaction. Ceux qui partagent son avis se rapprochent d'elle en restant sur leur ligne. Les autres ne bougent pas.

On peut répéter cette action en interrogeant une personne différente.

POINTS FORTS

- ▶ Un bilan en grand groupe
- ▶ Une expression de tout le groupe : orale ou physique

POINTS DE VIGILANCE

- ▶ Prévoir un espace suffisant en fonction de la taille du groupe
- ▶ Etre attentif aux déplacements



10 minutes



plus de 8 personnes



aucun



INTRODUIRE



S'EXPRIMER



Pourquoi ?

- Partager sa météo personnelle en groupe

Le sculpteur/la sculptrice

(ou les deux font la paire)

DÉROULE

L'animateur demande de former des binômes : un sculpteur et un sculpté.
 La personne sculptrice met la personne sculptée dans une position qui représente son état émotionnel : elle transfère ainsi son humeur sur la personne sculptée (tête baissée, bras levés, sourire....)
 La personne sculptée restitue au groupe ce que cette position lui procure comme sensations physiques (agréable/désagréable - fermée/ouverte - épanouie/tendue...).
 Si elle le souhaite, la personne "sculptrice" complète sa météo du jour.

POINTS FORTS



- ▶ Sonder l'ambiance et l'humeur d'un groupe

POINTS DE VIGILANCE



- ▶ Contact entre les gens
- ▶ Ne pas mettre ensemble des personnes qui se connaissent
- ▶ Animation à faire plutôt en introduction ou en bilan de journée



15 minutes



Groupe de toutes tailles



aucun



IDENTIFIER



SE CONNAITRE



Jeu du positionnement

Pourquoi ?

- Briser la glace
- Mettre en mouvement et créer une dynamique
- Identifier la diversité au sein d'un groupe

DEROULE

L'animateur pose une question au groupe et demande à chacun de se placer en fonction de sa réponse d'un côté ou de l'autre d'une ligne imaginaire ((d'accord/pas d'accord)

L'animateur donne la parole à une personne qui est d'un côté de la ligne pour que cette dernière puisse expliquer son choix. Il donne ensuite la parole à une autre personne.

Si cette animation se déroule en début de journée, cela peut également permettre une présentation de chacun.

Variante : l'animateur pose une question et demande aux participants d'aller se positionner en fonction de 3 réponses mentionnées au préalable. Il donne ensuite la parole à une personne afin que cette dernière puisse s'exprimer sur son choix (Pourquoi ? comment?). Quand il estime que la réponse est suffisamment complète, il donne la parole à une autre personne. L'animateur peut alors

POINTS FORTS



- ▶ Avoir un échange collectif
- ▶ Permet de gérer le temps en choisissant le nombre de personnes qui prennent la parole

POINTS DE VIGILANCE



- ▶ Prévoir un espace suffisant en fonction de la taille du groupe
- ▶ S'assurer que toutes les pratiques ont été couvertes par la question posée (variante)
- ▶ Si besoin rajouter la question "Parmi vous, y en a-t-il qui ont d'autres réponses à apporter?" (variante)



10 minutes par question



un grand groupe



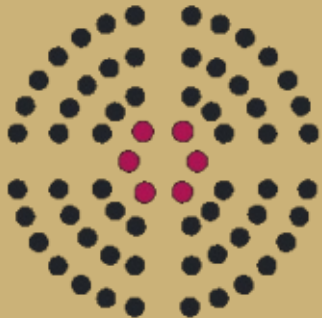
4 chaises



ECOUTER



ECHANGER



Pourquoi ?

- Explorer une question
- Echanger en grand groupe

Le bocal

L'animateur invite le groupe à s'asseoir en cercle et place 4 chaises au milieu (petit cercle intérieur). Il explique alors les règles de prises de parole.

L'animateur définit un sujet de discussion, une question (voire 2 ou 3 questions en attente)

Lorsqu'une personne souhaite s'exprimer, elle vient s'asseoir dans le cercle intérieur. En fonction du nombre de chaises (ici 4), d'autres personnes pourront donc s'inviter et venir échanger. Les personnes qui sont situées dans le grand cercle ne peuvent pas intervenir dans la discussion.

Lorsqu'une personne du cercle extérieur souhaite intervenir, elle se lève. Si toutes les chaises sont occupées, une autre personne du cercle intérieur devra alors lui laisser la place.

POINTS FORTS



- ▶ Permettre à un grand groupe d'échanger
- ▶ Permettre d'être au plus proche des préoccupations des participants
- ▶ Favoriser l'écoute

POINTS DE VIGILANCE



- ▶ Bien maintenir le cadre donné et gérer les discussions éventuelles du cercle extérieur
- ▶ Ne pas ouvrir trop de sujets de discussion



10 minutes minimum



10 à 40 personnes



feuille A5 imprimées 16 à 25 cases + stylos



SE CONNAITRE



ECHANGER



BINGO

Pourquoi ?

- Interconnaissance
- Partage d'expériences
- Identifier des compétences/ressources

DEROULE

Préparation du jeu : une grille de Bingo avec autant de questions que de cases. Les questions peuvent être sur une thématique précise, des centres d'intérêt... Photocopier la grille en autant d'exemplaires que de participants

Il s'agit, pour chaque participant-e, d'interroger les personnes présentes dans la salle pour compléter leur grille BINGO. Les participant-e-s doivent ainsi s'interroger les un-e-s les autres et découvrir à qui correspond la question posée. Lorsqu'un-e participant-e parvient à trouver une réponse, il inscrit le nom de la personne dans la case correspondante de la grille.

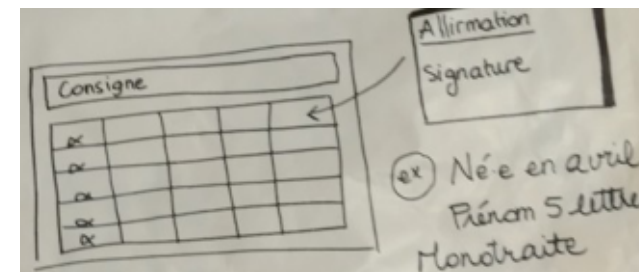
La première personne qui a complété entièrement sa grille a gagné. Elle la remet alors à l'animatriceurice qui en vérifie le contenu.

POINTS FORTS

- ▶ Permettre à un grand groupe d'échanger
- ▶ Modulaire : public, temps, nombre, thématiques
- ▶ Mouvement

POINTS DE VIGILANCE

- ▶ Espace nécessaire un phase 1rieur
- ▶ Ne pas ouvrir trop de sujets de discussion = canaliser le temps





1 heure



5 à 20 personnes



Préparer des questions :
40 pour 13 personnes
30 pour 25 personnes
+ 1 gros dé

SE CONNAITRE

ECHANGER



Pourquoi ?

- Explorer une question
- Echanger en grand groupe

Le jeu de l'oie

DEROULE

Préparation du jeu : imprimer et disposer les feuilles au sol (les questions peuvent être sur une thématique, sur des goûts, des préférences, des loisirs...)

Une personne lance le dé et avance sur la case. Elle lit la question et y répond. chacun son tour dans le même ordre et le 1er arrivé à gagner

POINTS FORTS

- ▶ Créer de l'échange : pro et perso
- ▶ Bris de glace
- ▶ Fonctionne avec des degrés de connaissances divers

POINTS DE VIGILANCE

- ▶ Gestion du temps et des discussions =risque de débordement
- ▶ Nécessite de l'espace