Piste

Faciliter
les interactions,
la prise de parole
& l'écoute

Fun

En Piste !

Faciliter les interactions,la prise de parole & l'écoute

En Piste !

Faciliter les interactions,la prise de parole & l'écoute

Un projet mené par l'association Hors Pistes et ses volontaires de l'international dans le cadre de l'appel à projets :
« La démocratie : c'est pour aujourd'hui ! »

Soutenu par :

L'Office franco-allemand pour la Jeunesse (OFAJ)

La Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)


TERRITOIRES SOLIDAIRES
CONCERTO
ENJEUX SOCIÉTAUX ACTUELS
ACTIONS EDUCATIVES JEUNES
ACTIONS ...
PARTICIPATIVES
PRENDRE CONSCIENCE
ENVIE D'AGIR
THÉMATIQUE ---
1 ENJEU SOCIÉTAL QUI VOUS TIENT À CŒUR
LA FORME
DE VOTRE CHOIX !
PUBLIC
LES ÉLÈVES DE VOTRE ÉTABLISSEMENT
SEPTEMBRE 2020
1 JOUR MARS 2021
AVRIL 2021
26-30 AVRIL 2021
MAI - JUIN 2021
1 JOUR FIN JUIN 2021
SÉMINAIRE DE COHÉSION
TEMPS DE DÉCOUVERTE DU LIEU DE MISSION
BRAINSTORMING
PRÉPARATION DE L'ACTION
TESTER
ÉVALUATION DE L'ACTION

Sommaire


10 ANS

Endevenidou, place aux jeunes ! 6

Animer, c'est tout un métier 10

L'espace et le matériel 12
La voix, la parole, la posture 14
Donner des consignes 16
Animer un debrief 18
Le travail en équipe 20
Une journée type 22

Energizers testés et approuvés 24

Faire connaissance… 26
Travailler la confiance… 29
Linguistique… 31
Ça calme / ça bouge… 35

Boîte à outils 42

Porteur de paroles 44
Débat mouvant 48
Débat poisson 50
Statistiques en live 51
Arpentage simplifié 52
Théâtre forum 54

Deux exemples 56

1 - Who am I ? Atelier sur l'identité 58
2 - Les stéréotypes, est-ce dans notre nature ? 61

Ressources 63

Remerciements 65



Endevenidou, place aux jeunes !

L'idée principale du projet **Endevenidou, place aux jeunes !** est de renforcer la sensibilisation des jeunes de la région Sud Paca aux enjeux sociétaux actuels, de les outiller dans leurs réflexions, de les encourager à exercer une citoyenneté active au sein de leur communauté locale... Cela grâce à des ateliers participatifs construits et animés par des jeunes déjà engagé·es, à savoir des jeunes volontaires de l'international en mission au sein de diverses structures partenaires d'Hors Pistes basées dans toute la région.

Le projet souhaite faire la part belle aux jeunes en se basant sur le concept d'éducation par les pairs, qui s'ancre dans les principes de l'éducation populaire.

DÉROULEMENT DU PROJET

→ De septembre 2020 à juin 2021 :

avec le soutien de Territoires Solidaires, dans le cadre de l'appel à projets «Concerto».

→ De septembre 2021 à juin 2022 :

avec le soutien de l'Office franco-allemand pour la Jeunesse et de la bpb, dans le cadre de l'appel à projets «La démocratie : c'est pour aujourd'hui !».

RÉTROPLANNING :

Septembre :

Je découvre des méthodes issues de l'éducation populaire et non-formelle.

Janvier - Février :

Je participe à un temps d'échange sur les enjeux sociétaux actuels. Je choisis une thématique qui me tient à cœur. Je construis mon atelier en m'appuyant sur des ressources. Je le teste avec d'autres volontaires. Je l'améliore suite aux retours des un·es et des autres.

A partir de mars :

J'anime mon atelier au sein de ma structure d'accueil.













Entre septembre 2020 et juin 2022, 38 volontaires ont animé des ateliers auprès d'élèves de la 6ème à la Terminale.
Les ateliers ont été construits par les volontaires et devaient :

- Aborder un enjeu sociétal actuel de leur choix
- Être éducatifs mais surtout participatifs
- Sensibiliser les élèves et leur donner envie d'agir





Ces ateliers ont abordé les enjeux sociétaux suivants :

- L'environnement, le changement climatique, l'empreinte écologique, le droit des animaux
- Le genre, les stéréotypes de genre, le sexisme, la masculinité toxique
- L'orientation sexuelle, les droits LGBTQIA+
- Le dialogue interculturel, l'identité, la culture, les stéréotypes, les discriminations
- La santé, la gestion des émotions, la précarité menstruelle
- L'éducation, les pédagogies alternatives
- Les violences policières











Animer, c'est tout un métier

Animer, ce n'est pas inné. Mais don't worry, ça s'apprend facilement et sur le terrain : en observant d'autres personnes animer, en essayant à ton tour, en faisant des erreurs et en vivant des réussites ! Voici quelques astuces collectées par Hors Pistes, qui pourront peut-être t'aider.

L'espace et le matériel

L'espace idéal est :

- Adapté à la taille du groupe.
- Adapté aux activités que tu souhaites animer.
- En cohérence avec les valeurs portées par ta structure.

C'est aussi un lieu :

- Rangé et lumineux.
- Accessible facilement en transports en commun (sinon bonjour les retards !).
- Où le groupe ne sera pas dérangé (sauf si l'activité se passe dans l'espace public et qu'il faut interagir avec des inconnu·es).
- Modulable (avec des tables et chaises qui peuvent bouger).
- Accessible aux personnes en situation de handicap.







Pour le matériel :

- Prévoir ta mallette pédagogique en avance, comportant du matériel de base (post-it, papier, patafix, stylos, feutres, paper board) et du matériel spécifique aux activités prévues.
- Diffuser de la musique pendant les pauses, ou encore à certains moments d'une activité (temps de travail individuel ou en petits groupes).

Des petites astuces en +

- Afficher le programme sur un mur (un programme «modulable» avec des papiers qui peuvent s'enlever et bouger, en cas de changements dans le programme).
- Si le groupe reste plusieurs jours dans le même espace : conserver les affiches réalisées pendant les ateliers sur les murs.
- Si tu animes une activité avec des contributions anonymes : penser à donner le même stylo aux participant·es.
- Si tu as accès à un espace extérieur calme (jardin), ne pas hésiter à l'utiliser ! Sinon, tu peux simplement aérer souvent la salle.



La voix, la parole, la posture

Quand on anime, même si on reste soi-même, on se met un peu en scène. On parle plus fort, pour que la voix aille plus loin, on articule et on fait plus de pauses entre les phrases.

Des petites astuces en +

- Être toi-même motivé·e par ce que tu proposes (ton dynamisme motivera le groupe).
- Être à l'écoute et observer les réactions des participant·es pour ensuite adapter ta posture, par exemple regarder l'autre dans les yeux pour l'encourager à partager son point de vue.
- Sourire.
- Utiliser le langage corporel.
- Rester neutre pendant l'expression des participant·es.
- Être accessible et bienveillant·e : dans une posture ouverte.
- Ne pas être en retrait, mais ne pas prendre toute la place non plus, trouver le juste milieu.
- Utiliser le langage inclusif.

Et surtout, pour être à l'aise :

- Regarder tes collègues dans les yeux (si tu animes en équipe).
- T'habiller dans une tenue dans laquelle tu te sens à l'aise.

Donner des consignes

Que ce soit les consignes d'un jeu ou d'une activité, un maximum de clarté et de transparence :

- Préparer les consignes à l'avance, à l'écrit ou dans ta tête, tu peux t'imaginer donner les consignes dans ta tête la veille.
- Utiliser un support visuel avec les consignes.
- Faire des phrases courtes et claires.
- Donner des consignes graduellement si l'activité se déroule en plusieurs étapes.
- Introduire une activité en général, puis aller dans le détail.
- Donner des exemples, ou même mimer si besoin, répéter ou reformuler les consignes.
- Prévenir les participant·es que certaines activités pourront mettre mal à l'aise (il faudra se toucher, dire des choses intimes, etc). Laisser le choix de participer ou non, ou donner une alternative plus respectueuse de la zone de confort.
- En cas d'activités en petits groupes, prévenir s'il y aura un retour en grand groupe à la fin, pour que le petit groupe décide ce qui peut être révélé à l'ensemble du groupe. Ce conseil est surtout valide pour des sujets sensibles et des partages d'expériences. Aussi, tu peux donner la consigne d'anonymiser tous les retours des participant·es (quelqu'un·e dans notre groupe a exprimé que... / il a été exprimé que...)
- Donner le cadre horaire (mais rester flexible si jamais l'activité nécessite plus de temps que prévu).
- Demander à la fin si tout le monde a bien compris les consignes.
- Demander à la fin si tout le monde est à l'aise avec les consignes.
- Dans le cadre d'une activité en petits groupes, passer voir les groupes pour vérifier si tout est bien compris.



Des petites astuces en +

- Utiliser l'humour :)
- Ne pas changer les consignes en cours de route (sauf éventuellement allonger la durée d'une activité).
- Dans le cas d'un groupe plurilingue avec traduction : être encore plus clair·e et concis·e dans les consignes !



Animer un debrief

Dans l'éducation populaire, il n'y a pas d'enseignant·e qui transmet, mais **un groupe qui partage**, qui échange et qui produit ses propres savoirs : d'où l'importance des «debriefs». C'est cette démarche collective qui permet de faire émerger des savoirs contenus dans le groupe, de réfléchir ensemble sur un sujet donné, de débattre et d'interagir, de se remettre en question… dans un objectif d'émancipation et de transformation.

Avant le debrief :

- Rappeler qu'on est dans un cadre bienveillant ou chacun·e peut s'exprimer.
- Rappeler que ce n'est pas un débat (sauf si l'activité est un débat !) mais plutôt un échange d'idées.

Pendant le debrief :

- Commencer par poser des questions en rapport avec les ressentis, les émotions (pas les théories ou les concepts).
- Faire des parallèles avec des situations vécues.

Si le groupe parle trop :

- Dire au début du débrief combien de réponses maximum on attend à la question.

Si le groupe ne parle pas assez !

- Laisser la place au silence, les gens ont besoin de temps pour réfléchir.
- Relancer avec d'autres questions.
- Désigner une personne (et toi, qu'est ce que tu en penses ?).
- Faire un tour de cercle.
- Et enfin…accepter d'arrêter quand ça ne fonctionne pas.

Le travail en équipe

L'animation c'est tellement plus agréable en équipe, mais cela nécessite de se préparer ensemble et de communiquer. Voici quelques conseils :

- Planifier ensemble à l'avance.
- Se répartir les rôles : qui anime quelle activité ? Qui anime ? Qui facilite ? Qui s'occupe de la logistique ? Qui gère le temps ? Qui accueille ?
- S'attribuer des rôles différents et complémentaires.
- Se soutenir mutuellement.
- Débriefer, faire des évaluations en équipe.
- Prendre en compte les particularités de chaque animateur·ice.
- Trouver une posture d'équipe équilibrée.

Des petites astuces en plus :

- Une mauvaise ambiance dans l'équipe se ressent, et peut vite se transmettre au groupe : voilà pourquoi faire des temps en équipe pour échanger, prévenir les conflits et tensions est important.
- Si deux animateur·ices co-animent une activité, ielles doivent être au clair avec les consignes pour ne pas être incohérent·es et donner des consignes contradictoires au groupe.
- Dans le cas d'un groupe plurilingue avec traduction : penser à faire des phrases courtes pour que la personne qui traduise ne soit pas en difficulté !


HORS PISTES
5 ans !


ONCE UPON A

Une journée type

Chaque projet est différent bien entendu, tout dépend du groupe (taille du groupe, âge des participant·es, attentes des participant·es) mais aussi des objectifs (échange, initiation, formation, etc) et du contenu pédagogique. Voici tout de même un exemple de journée type pour te guider :

1. Arriver avant les participant·es pour préparer l'espace de travail et l'accueil : ranger la pièce, installer le matériel, les affiches, le programme au mur, les chaises, les tables etc.
2. Proposer un accueil agréable (les arrivées se font souvent au fur et à mesure) : du café, du thé, des gâteaux, de la musique. Vérifier si les retardataires ne sont pas complètement perdu·es.
3. Commencer par une présentation : rappeler le contexte, présenter le programme et les objectifs, les règles, les infos pratiques (où se trouvent les WC, les codes WIFI, le coin où fumer, où se servir un café ou un verre d'eau, etc).
4. Animer un ou plusieurs «brise glace» : un energizer pour apprendre les prénoms, pour se présenter, et peut-être même dire ce qu'on attend de la journée.
5. Animer les activités prévues en prévoyant des pauses.
6. Clôturer avec une petite évaluation, un temps d'au revoir, les instructions pour la suite, le rangement de la salle et du matériel (ne pas hésiter à demander de l'aide au groupe).





Des petites astuces en +

- Les temps informels (comme les pauses) sont importants ! Il peut s'y passer plein de choses (des discussions, des fous rires, des questions, etc).

- Un programme bien rythmé est toujours plus agréable, pour cela essaye toujours d'alterner des temps en grand groupe et en petits groupes, des temps dedans et dehors, des activités participatives et théoriques, des activités ludiques et de réflexion.

- Ton programme n'est pas gravé dans le marbre ! Essaye d'être flexible : si une activité doit durer plus longtemps que prévu, c'est OK. Si une activité doit être supprimée du programme, c'est OK. Si tu dois réajuster ton programme en fonction du groupe ou du temps qu'il fait, c'est OK !



Energizers testés & approuvés

A première vue, les energizers sont des petits jeux qui donnent souvent l'air ridicule... mais leur intérêt est bien plus important, ils servent à briser la glace et faire connaissance, découvrir des mots dans une langue étrangère, coopérer, calmer un groupe ou encore le rendre plus énergique. L'équipe d'Hors Pistes n'a pas inventé ces energizers, elle les a testés et approuvés lors d'échanges de jeunes ou encore de training courses.

p.26-28 : Faire connaissance...

p.29-30 : Travailler la confiance...

p.31-34 : Linguistique...

p.35-41 : Ça calme / ça bouge...

Faire connaissance...

SE RANGER DANS L'ORDRE ALPHABÉTIQUE

- 15 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Faire connaissance, apprendre les prénoms, coopérer

Les personnes sont en cercle, debout sur leur chaise (ou pas si ça fait trop peur). On leur demande de se ranger par ordre alphabétique (première lettre du prénom), sans parler, et en se déplaçant debout sur les chaises. Quand c'est terminé, on vérifie que les prénoms sont bien dans l'ordre en faisant un tour des prénoms.

Attention, cela peut être assez long, et il faut que les personnes soient à l'aise avec l'idée d'être physiquement proches d'autres personnes. Le jeu peut aussi se faire sans être debout sur une chaise mais tout simplement debout, en ligne, dans la pièce. Il est possible de continuer le jeu en se rangeant dans l'ordre de taille, d'âge, de couleurs des yeux, etc...

ASK TO BREAK THE ICE

- 20/30 Minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Faire connaissance

Les personnes déambulent dans la pièce avec 2 ou 3 cartes du jeu Ask to break the ice. Des binômes se forment au hasard et chaque personne du binôme pioche une carte de l'autre et répond à la question posée dessus. Il faut garder la carte piochée puis aller voir quelqu'un d'autre.

Où trouver le jeu Ask to break the ice :

https://www.facebook.com/ATBTI

Tu peux aussi fabriquer ta propre version du jeu !

Faire connaissance...

BINGO

- 20 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Faire connaissance, briser la glace

Préparer en amont une feuille avec une grille de questions (ex : qui a deux sœurs ? Qui aime faire du vélo ? Qui a les yeux bleus ?). Imprimer une copie pour chaque participant·e.

Donner les consignes : «vous devez questionner tout le monde pour trouver des personnes qui correspondent à chaque question posée (une personne ayant deux sœurs, une personne qui aime faire du vélo, etc...) et noter un prénom par case. Il n'est pas possible de noter deux fois le même prénom dans la grille. Il n'est pas possible de mettre son propre prénom.»

Quand une personne remplit toute la grille, elle peut crier BINGO. Le jeu s'arrête mais on vérifie si elle n'a pas fait d'erreurs.

PIERRE FEUILLE CISEAUX

- 20 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe

Les personnes sont debout dans la pièce. Elles doivent trouver un binôme pour jouer à pierre feuille ciseaux. La personne qui perd devient supportrice de la personne qui gagne, et l'encourage en criant son prénom. La personne qui gagne cherche une autre personne avec qui jouer. A la fin il reste deux personnes et leurs équipes de supporters (qui hurlent avec fougue leurs prénoms).

Faire connaissance…

PELOTE DE LAINE

- 15 minutes
- Difficile avec un très grand groupe
- Faire connaissance, apprendre les prénoms

Les personnes sont en cercle. Une personne A lance une pelote de laine (en gardant le fil avec soi pour qu'elle se déroule) à une personne B. En lançant, la personne A lui dit son nom (et par exemple la ville où elle habite, la structure où elle travaille, etc). La personne B fait de même avec la personne C. La personne C avec la personne D et ainsi de suite.

On se retrouve avec une toile d'araignée de laine reliant tout le monde.

Et on refait tout en sens inverse. La personne D doit relancer son fil à la personne C, en disant le prénom de la personne C. La personne C doit relancer son fil à la personne B, en disant le prénom de la personne B. La personne B doit relancer son fil à la personne A, en disant le prénom de la personne A.

La pelote de laine est rembobinée.

QUI EST COMME MOI ?

- 20 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe, faire connaissance

Les personnes sont en cercle, assises. Une personne est au centre du cercle, debout, et cherche à s'asseoir mais il n'y a pas de chaise. Pour cela, elle dit quelque chose de vrai sur elle par exemple « J'adore manger des bananes ». Les personnes qui pensent pareil ou qui sont d'accord se lèvent et doivent s'asseoir sur une autre chaise. La personne au centre du cercle en profite pour trouver une chaise.

L'idéal est de dire des phrases qui permettent d'en savoir plus sur les personnes du groupe.

Exemple : «Je travaille dans la culture», «Je déteste le sport», «Je suis introverti·e»…

Travailler la confiance...

BÂTON MAGIQUE

- 15 minutes
- A faire avec un groupe de 8 personnes maximum pour un manche à balai classique
- Travailler la confiance, calmer le groupe

Le groupe se divise en deux, et forme deux lignes qui se font face (environ 50 cm d'espace entre les deux lignes qui se font face. Les personnes de la même ligne doivent être très proches). Les personnes doivent tendre le bras et leur index à hauteur égale. Les doigts sont positionnés en quinconce. L'animateur·ice pose sur les doigts des personnes un manche à balai et, en le tenant toujours énonce les consignes :

«le bâton est magique, l'objectif est de le poser au sol, votre index doit toujours toucher le bâton (sous le bâton), vous n'avez pas le droit de crocheter le bâton pour le tirer vers le bas, votre index doit toujours être droit, sous le bâton».

Généralement : le bâton monte en l'air et les personnes s'excitent et s'énervent. Il faut recommencer l'exercice. Il est possible de donner un indice si besoin au bout d'un moment : la clef du succès c'est la confiance qu'il y a dans le collectif et être le plus calme possible. Attention : ce jeu peut énerver certaines personnes et créer du conflit.

SPRINT DE LA CONFIANCE

- 20 minutes
- Groupe de 20 personnes minimum
- Travailler la confiance

Le groupe se divise en deux et forme deux lignes qui se font face (debout). Les bras sont tendus pour que le bout des doigts se touchent.

Une personne se porte volontaire pour tester sa confiance (en lui et en les autres !) et être le sprinter.

Cette personne va devoir prendre de l'élan et courir entre les deux lignes. Les personnes qui sont dans les lignes doivent baisser les bras pour laisser passer le sprinter, mais seulement quand le sprinter s'approche de leurs bras (au dernier moment).

Une autre personne peut prendre la place du sprinter et ainsi de suite.

Généralement : c'est une expérience assez forte en émotion pour le sprinter. Il ne faut forcer personne à le faire mais encourager. En donnant les consignes il faut rappeler qu'il s'agit d'un jeu de confiance, et qu'il ne faut pas s'amuser à faire un croche-pied au sprinter ou à lui faire peur.

Travailler la confiance…

NŒUD

- Jusqu'à 30 minutes si le groupe est grand
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Coopérer

Les personnes sont en cercle, debout. Elles tendent les bras devant elles, et les croisent. Elles ferment les yeux et s'avancent doucement jusqu'à serrer deux mains. Quand tout le monde tient deux mains, on ouvre les yeux. Un gros nœud s'est formé et il faut le démêler sans se lâcher.

Attention, cela peut être assez long, et il faut que les personnes soient à l'aise avec l'idée d'être physiquement proches d'autres personnes.

APPAREIL PHOTO HUMAIN

- 15 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Nécessite un espace assez grand et où prendre de «jolies photos humaines»
- Travailler la confiance, calmer le groupe

Constituer des binômes. Une personne devient le·la photographe et l'autre l'appareil photo. L'appareil photo doit fermer les yeux et se laisser guider. Le·la photographe doit tenir la main de son appareil photo et le promener dans l'espace. Quand le·la photographe presse la main de son appareil photo, celui-ci peut ouvrir les yeux puis les refermer très rapidement. Comme si cette personne prenait une photo avec ses yeux. La balade peut continuer ainsi 5 minutes. Puis on change de rôle pour une deuxième balade.

Linguistique...

PHRASE EN MOUVEMENT

- 30 minutes
- Diviser les personnes en petits groupes de 10 maximum

Prendre un groupe à part (groupe A). Les personnes du groupe A découvrent leur phrase qui a été préparée en amont par l'animateur·ice. Chaque personne du groupe A pioche un mot de cette phrase. La phrase doit comporter autant de mots que de personnes du groupe.

Exemple pour un groupe de 7 personnes la phrase peut être «Le petit lapin adore manger des carottes»

Dans la salle, devant les personnes des autres groupes (B, C , D etc) qui observent, le groupe A va déambuler dans l'espace et chaque personne du groupe A va répéter son mot en boucle. Les participant·es des autres groupes qui observent doivent reconstituer la phrase en plaçant les personnes du groupe A dans l'ordre.

Par la suite, un autre groupe prend le relais, avec une autre phrase préparée en amont par l'animateur·ice.

MOLÉCULES

- 20 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe

L'animateur·ice met de la musique. Les personnes déambulent dans la pièce. Quand la musique s'éteint, l'animateur·ice dit un chiffre (éventuellement dans une langue étrangère qu'on veut travailler). Les personnes doivent constituer des groupes (les molécules) en fonction du chiffre donné.

Penser à préparer une affiche avec les chiffres dans la langue qu'on souhaite apprendre, répéter les chiffres avant le jeu.

Linguistique...

BÉRET

- 20 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe

Former deux équipes qui se mettent en ligne à chaque bout de la pièce (les camps). Au centre de la pièce se trouve un chapeau (un béret).

Chaque personne représente un chiffre (de 1 à 10 si les équipes sont constituées de 10 personnes).

L'animateur·ice crie un chiffre, les deux personnes de chaque équipe qui représente ce chiffre doivent courir pour récupérer le chapeau en premier, et retourner dans leurs camps sans être touché par la personne de l'équipe adverse.

Penser à préparer une affiche avec les chiffres dans la langue qu'on souhaite apprendre, répéter les chiffres avant le jeu.

TOUCHES DE COULEURS

- 20 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe

L'animateur·ice met de la musique. Les personnes déambulent dans la pièce. Quand la musique s'éteint, l'animateur·ice dit une couleur (éventuellement dans une langue étrangère qu'on veut travailler). Les personnes doivent le plus rapidement possible toucher cette couleur dans la pièce (un objet, l'habit de quelqu'un etc).

Penser à préparer une affiche avec les couleurs dans la langue qu'on souhaite apprendre, répéter les couleurs avant le jeu.

Linguistique…

SALUT, COMMENT ÇA VA ?

- 20 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe

Les personnes sont en cercle, assises. Une personne A est au centre du cercle et cherche à s'asseoir mais il n'y a pas de chaise. Pour cela, cette personne A va aller voir la personne B et lui demander «Salut, comment ça va ?». Si la personne B répond «bien» : il ne se passe rien. Si la personne B répond «mal» tout le monde doit changer de place. La personne A peut en profiter pour trouver une chaise libre. Si la personne B répond «comme ci comme ça» les deux personnes assises à ses côtés (C et D) doivent échanger de place. La personne A peut en profiter pour piquer une chaise libre.

Penser à préparer une affiche avec les phrases dans la langue qu'on souhaite apprendre, répéter les phrases avant le jeu.

COURSE À L'ALPHABET

- 20 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Se réveiller

Préparer deux affiches (paper board) avec les lettres de l'alphabet. Former deux équipes. Les deux équipes doivent être à quelques mètres des affiches (à distance égale). Commence alors une course relais : une personne de chaque équipe doit courir jusqu'à l'affiche et écrire un mot qui commence par la lettre A, puis courir à nouveau vers son équipe pour donner le stylo à une autre personne, qui va courir jusqu'à l'affiche et écrire un mot qui commence par la lettre B, et ainsi de suite. La première équipe qui termine l'alphabet a gagné. On vérifie les mots notés (surtout s'il fallait écrire dans une langue étrangère).

Linguistique...

COUSSIN DES DIRECTIONS

- 20 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Se concentrer

Les personnes sont en cercle, debout. Une personne tient un coussin, c'est elle qui guide les autres. Quand elle dit «devant» tout le monde doit avancer d'un pas. Quand elle dit « derrière » tout le monde recule d'un pas. Quand elle dit «à gauche» tout le monde fait un pas à gauche. Quand elle dit «à droite» tout le monde fait un pas à droite. Elle donne autant de directions qu'elle veut puis lance le coussin à quelqu'un d'autre qui guidera le groupe à son tour.

Penser à préparer une affiche avec les directions dans la langue qu'on souhaite apprendre, répéter les directions avant le jeu.

COURSE À L'AVEUGLETTE

- 10 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe, se concentrer, faire confiance

On forme deux équipes. Une personne par équipe se porte volontaire pour avoir les yeux bandés et portera un bandeau le reste du jeu. Un objet est posé sur le sol, loin des deux équipes.

Les équipes doivent guider leurs camarades aux yeux bandés à distance en criant des directions (devant, derrière, à gauche, à droite) jusqu'à ce qu'un·e des deux récupère l'objet. Le premier des deux qui récupère l'objet fait gagner son équipe.

Penser à préparer une affiche avec les directions dans la langue qu'on souhaite apprendre, répéter les directions avant le jeu.

Ça calme / ça bouge…

ABEILLES ET FLEURS

- 10 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe

Les personnes sont en cercle et l'animateur·ice donne les consignes :

«Vous êtes des abeilles. Vous allez dans votre tête choisir une personne du groupe : cette personne sera votre fleur. A mon top départ vous allez voler vers cette personne et tourner trois fois autour d'elle. Au bout de trois tours vous pouvez vous poser au sol.».

Généralement, cela fait un gros bazar dans la pièce qui fait rire tout le monde.

PLUIE TROPICALE

- 10 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Calmer le groupe, se concentrer

Le groupe est assis en cercle. L'animateur·ice donne les consignes :

«Je vais faire un son et vous allez le répéter mais chacun votre tour en partant de la droite, jusqu'à ce que le son face le tour du cercle, et que je propose un autre son. Regardez toujours bien votre voisin·e qui va vous transmettre le son, soyez concentré·es !».

L'animateur·ice lance la pluie, d'abord par des claquements de doigts, puis par des applaudissements irréguliers, puis des claques sur les genoux, puis des pieds qui tapent au sol, puis inversement des claques sur les genoux, des applaudissements irréguliers, des claquements de doigts.

Le son produit ressemble à une pluie tropicale qui bat de plus en plus fort et qui se termine en douceur.

Ça calme / ça bouge…

CHEF·FE D'ORCHESTRE

- 15 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Se concentrer

Le groupe est assis en cercle. Une personne du groupe se porte volontaire pour sortir de la pièce. Une personne du groupe se porte volontaire pour être le·la chef·fe d'orchestre.

La personne qui était sortie revient et se met debout au centre du cercle. Le·la chef·fe d'orchestre mime des instruments que toutes les autres personnes du groupe doivent mimer à leur tour. La personne au centre du cercle doit essayer de deviner qui est le·la chef·fe d'orchestre que les autres doivent imiter.

DANSE LEADER

- 15 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe

Le groupe est debout dans la pièce. L'animateur·ice lance de la musique qui donne envie de danser.

Une personne est le·la « danse leader ». Cette personne fait un pas de danse que tout le monde doit reproduire au rythme de la musique. Quand elle le souhaite, cette personne fait un clin d'œil à quelqu'un d'autre, qui devient alors le·la «danse leader» et propose un nouveau pas de danse (et ainsi de suite).

Ça calme / ça bouge…

DESSINE SUR MON DOS

- 15 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Calmer le groupe, se concentrer

Le groupe est divisé en deux ou trois petits groupes qui se mettent en ligne (on regarde le dos de la personne en face).

L'animateur·ice montre à la personne au bout de la ligne un dessin assez simple préparé en amont (une fleur, une maison, un soleil). Cette personne doit reproduire le dessin avec son doigt sur le dos de la personne devant elle. Qui doit à son tour reproduire ce qu'elle pense avoir compris du dessin fait sur son dos avec son doigt sur le dos de la personne devant elle. Et ensuite de suite. La personne tout au bout a une feuille et un stylo et doit dessiner ce qu'elle pense avoir compris du dessin fait sur son dos.

On regarde les résultats et c'est assez drôle. On peut changer les rôles si on a préparé plusieurs dessins en amont.

COURSE DE COUSSINS

- 10 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe

Une personne sur deux fait partie de l'équipe 1, une personne sur deux fait partie de l'équipe 2.

Chaque équipe a un coussin. C'est la personne A de l'équipe 1 qui le tient et la personne A de l'équipe 2 qui le tient. Les deux coussins doivent faire le tour du cercle le plus rapidement possible (le coussin part de la personne A de chaque équipe et doit revenir à la personne A).

Ça calme / ça bouge…

JE SUIS VENU·E TOUT·E SEUL·E

- 10 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe, se concentrer

Les personnes sont en cercle, debout. Une première personne dit «je suis venu·e tout·e seul·e» et se baisse au sol puis remonte. Les deux personnes suivantes disent «nous sommes venu·es à deux» et se baissent au sol puis remontent. Les trois personnes suivantes disent «nous sommes venu·es à trois» et se baissent au sol puis remontent. Les quatre personnes suivantes disent «nous sommes venu·es à quatre» et se baissent au sol puis remontent. La personne suivante dit «je suis venu·e tout·e seul·e» et se baisse au sol puis remonte, et ainsi de suite.

ATTRAPE MON DOIGT

- 10 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Réveiller le groupe, se concentrer

Les personnes sont en cercle, debout. Tout le monde tend les bras sur le côté. Main gauche à plat, paume vers le ciel. Main droite fermée, l'index pointe vers le bas. L'index de la personne A touche la paume de la personne à sa droite. La paume de la personne A est touchée par l'index de la personne à sa gauche.

Quand tout le monde est prêt, l'animateur·ice compte jusqu'à 3 et tout le monde doit faire deux choses en même temps : resserrer la paume de sa main pour attraper l'index de l'autre… et sauver son index.

On fait le jeu 2 fois de suite, et on change de sens (main droite à plat, paume vers le ciel, main gauche fermée, l'index pointe vers le bas).

Ça calme / ça bouge...

DESSIN RECOPIÉ

- 10 minutes
- Pas de limite de participant·es, super pour les grands groupes
- Se concentrer

Les personnes sont en cercle, assises, mais se font dos. Tout le monde a une feuille et un stylo, et un support.

L'animateur·ice est aussi assis·e, et commence à dessiner des choses sur une feuille. La personne A derrière l'animateur·ice regarde le dessin et essaye de le recopier en temps réel le dessin. La personne B derrière la personne A regarde le dessin de la personne A et essaye de recopier en temps réel le dessin. Et ainsi de suite.

A la fin on regarde les résultats et c'est drôle car le dessin de la personne Z ne ressemble plus vraiment au dessin de l'animateur·ice.

CADAVRE EXQUIS AMÉLIORÉ

- 15 minutes
- Pas de limite de participant·es
- Rigoler

Chaque personne du groupe écrit une phrase simple sur une feuille, et la donne à son voisin. Ce voisin doit retranscrire la phrase en dessins, recouvrir la phrase écrite en pliant la feuille, puis donner la feuille à son voisin suivant. Celui-ci doit retranscrire à l'écrit le dessin qu'il voit, recouvrir le dessin en pliant la feuille, puis donner la feuille à son voisin suivant. Celui-ci doit retranscrire la phrase en dessin, et ainsi de suite.

Au bout de plusieurs tours on déplie la feuille et c'est drôle de voir les résultats.

Ça calme / ça bouge...

CHAISES FAMILIALES

- 15 minutes
- Pas de limite de participant·es, mais attention au nombre de personnes et de cartes
- Réveiller le groupe

L'animateur·ice a en amont préparé un jeu des 7 familles. Exemple :

Famille poisson :
Le grand-père, la grand-mère, le père, la mère, le fils, la fille.

Famille chat :
Le grand-père, la grand-mère, le père, la mère, le fils, la fille.

L'animateur·ice distribue une carte par personne et installe des chaises au centre de la pièce. S'il y a 4 familles, il y a 4 chaises au centre de la pièce.

L'animateur·ice met de la musique. Pendant ce temps, les personnes déambulent dans la pièce et s'échangent leur carte. Tout le monde doit tout le temps avoir une carte en main. Quand la musique s'éteint les familles doivent se recomposer et s'asseoir sur une chaise. Le grand-père en premier, puis la grand-mère, puis le père, puis la mère, puis le fils, puis la fille.

ATTRAPE CLIN D'OEIL

- 15 minutes
- Pas de limite de participant·es, mais attention il faut des binômes + 1 personne
- Se concentrer

Le groupe forme deux cercles, un cercle intérieur, un cercle extérieur. En gros : deux personnes sont en binômes (du cercle intérieur et extérieur) et la personne du cercle intérieur fait dos à la personne du cercle extérieur.

Une personne A est au centre du cercle. Quand elle fait un clin d'œil à une personne du cercle intérieur, celle-ci doit essayer d'aller vers le centre du cercle... mais son binôme du cercle extérieur essaye de la rattraper.

Si elle arrive à s'échapper, elle remplace la personne au centre du cercle.

Ça calme / ça bouge...

NINJAS

- 15 minutes
- Pas de limite de participant·es
- Réveiller le groupe, se concentrer

Le groupe forme un cercle. Les personnes ont les deux bras tendus. On joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. L'objectif est de «couper les bras» des autres ninjas.

Pour cela la personne A qui joue peut faire un pas (devant, derrière, sur le côté) et donner un petit coup sur un bras accessible. Attention, les autres ninjas peuvent dégager leurs bras en étant plus rapide que la personne A.

Quand deux bras ont été coupés, le ninja est éliminé et sort du jeu. A la fin il ne reste que 2 personnes qui doivent faire la bataille finale.



Boîte à outils

L'équipe d'Hors Pistes n'a pas inventé ces méthodes, qui sont des classiques de l'animation, et que l'on a glané par çi par là (par exemple dans les livrets de la **Scop le Pavé** *, dans le **Manual for facilitators in diversity and sensitivity learning** ** ou encore grâce à l'association **Régalons-nous**). On adore les utiliser, car elles permettent d'aborder n'importe quel sujet de société.

*, ** voir page ressources

Porteur de paroles

Le porteur de paroles est une méthode qui permet d'engager un débat dans un lieu public, avec des gens que l'on ne connaît pas, à partir d'une question écrite en grand format. C'est un outil de rencontre qui permet de faire ce que l'on fait rarement, à savoir parler de sujets de société avec des inconnu·es dans la rue. Le porteur de paroles réhabilite l'espace public comme espace de débat.

Objectifs

- Créer du débat dans l'espace public et valoriser la parole des gens en l'affichant.
- Un porteur de paroles peut aussi être une forme d'enquête publique précédant une action, pour recueillir des points de vue, des revendications.

Matériel nécessaire

- Des feuilles de couleur (pour les pépites).
- Un drap ou un grand carton (pour la question).
- Des gros feutres, des marqueurs.
- De la corde et des pinces à linge.
- Du scotch, des ciseaux, des stylos, un carnet pour prendre des notes...

Déroulement

- Formuler la question.
- Tester la question avec des ami·es et la retravailler si besoin.
- Peindre la question sur de grands cartons ou draps visibles de loin.
- Préparer quelques réponses contradictoires et les inscrire sur des feuilles colorées.
- Choisir le lieu et y installer le porteur de paroles (un fil tendu entre deux poteaux, pour y accrocher la question et les quelques réponses, à l'aide de pinces à linge).
- Mener les entretiens, discuter, échanger, papoter, relancer.
- Inscrire les pépites tirées de ces entretiens sur un panneau et les accrocher au fil avec les autres réponses.



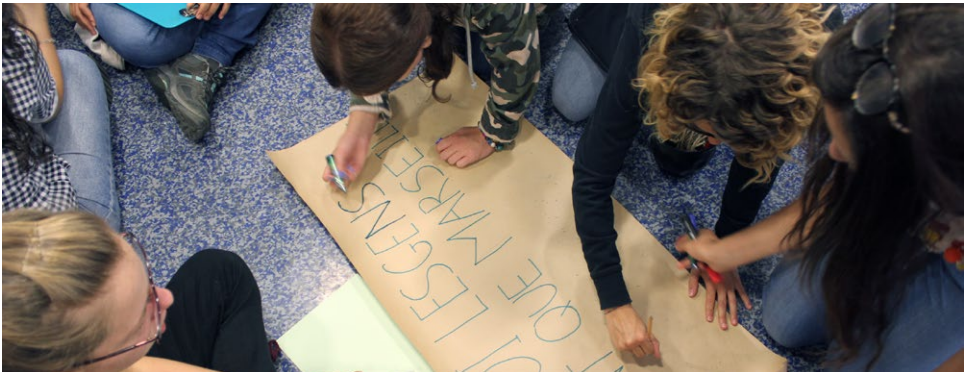
La qualité des réponses dépend de la qualité de la question !

- Une bonne question c'est une question qui t'intéresse et à laquelle tu peux répondre.
- C'est une question qui donne envie de lire les réponses des autres, qui éveille la curiosité.
- C'est une question qui amène une variété de réponses.

Exemples :

- C'est quoi pour toi être marseillais·e ?
- Qu'est ce qui vous met en colère ?
- Qu'est ce que vous changeriez dans votre quartier ?


EST-CE QU'ON
SENTIR
PEUT SE
CHEZ-SOI AILLEUR




PARCE QU'IL
Y A BEAUCOUP
DES CULTURES
DIFFERENTES
POURQUOI LES GENS
PENSENT QUE MARSEILLE
EST DANGEREUSE ?

Porteur de paroles (suite)

Les entretiens

Les gens commencent souvent par des réponses classiques et attendues. Il ne faut pas les forcer à aller plus loin si ielles n'ont pas envie, mais tu peux tout de même essayer de relancer la discussion. L'échange doit être à double sens, tu dois aussi participer à la conversation en donnant ton point de vue, en racontant des anecdotes personnelles. Laisse-toi porter par la discussion, ce n'est pas grave de s'éloigner du sujet central, c'est comme cela que les meilleures pépites arrivent.

Le lieu

On peut aller dans un lieu ciblé, ou un lieu choisi au hasard. L'important c'est qu'il y ait un minimum de flux. Les petits flux permettent des discussions plus longues, les flux importants des échanges moins approfondis mais plus nombreux. Choisir le bon lieu et avoir un dispositif visible de loin, qui donne envie de s'approcher, est primordial !

Les pépites

Les pépites, ce sont des phrases qu'on va extraire des entretiens, non pas pour les résumer, mais parce qu'elles nous ont marqués par leur singularité ou leur profondeur. Ce sont des histoires, des idées, des phrases qui nous touchent et qui pourront en toucher d'autres, d'où l'idée de les retranscrire et les accrocher. Ces pépites accrochées vont venir enrichir le dispositif, apporter des points de vue contradictoires sur un même sujet.

Comment rater son porteur de paroles?

- Se mettre dans un endroit sans aucun passage.
- Choisir une question qui fait fuir, ou une question moralisatrice.
- Ne pas être capable de répondre à sa propre question.
- Avoir une posture prosélyte lors des discussions.
- Avoir peur d'aborder les gens.
- Ne pas retranscrire des avis qui nous dérangent.

Débat mouvant

Le débat mouvant est une méthode toute simple, ne nécessitant que peu de matériel, permettant d'engager une discussion sur un sujet donné au sein d'un groupe (une classe d'élèves par exemple).

Objectifs

- S'exprimer sur un sujet particulier, apprendre à justifier son point de vue.
- Écouter les arguments des autres, et peut-être changer d'avis.
- Se rendre compte de la diversité des interprétations d'une même phrase.





Déroulement

- En amont, trouver entre 5 et 10 affirmations sujettes à polémique ou à discussion sur un sujet particulier. Préparer des affichettes avec ces affirmations écrites dessus.

- Le jour J, tracer une ligne imaginaire au sol pour délimiter la pièce en deux. D'un côté, poser une affichette OUI / D'ACCORD, de l'autre une affichette NON / PAS D'ACCORD.

- Montrer une affirmation au groupe, l'énoncer à voix haute.

- Demander aux personnes de se positionner d'un côté ou de l'autre de la ligne imaginaire.

- Distribuer la parole pour déclencher le débat (ex : pourquoi es-tu positionné·e ici ?), puis réguler la parole pour que tout le monde puisse s'exprimer également.

- Rappeler qu'il est possible de se mouvoir dans l'espace (puisqu'il s'agit d'un débat mouvant !) et donc de se déplacer physiquement vers l'autre «camp» si l'on change d'avis après avoir entendu un argument.

- A l'animateur·ice de voir : il est aussi possible de laisser les participant·es se positionner au centre, dans la «rivière du doute» en cas d'indécision.

Exemple d'affirmations pour un débat mouvant sur le sexisme avec des élèves de 12 ans (tiré du débat mouvant «fille, garçon, prends position») :

- Je suis une fille, je peux m'habiller avec une jupe courte… sans me soucier du regard des autres.

- Une amitié entre une fille et un garçon est possible… sans arrière-pensée.

- Dans une famille il est nécessaire de réserver certaines tâches aux hommes et d'autres aux femmes.

- J'accepte d'écouter une musique qui insulte les femmes.

- Je suis un garçon je peux porter du rose.

Débat poisson

Le débat poisson est une autre méthode permettant de débattre sur un sujet de société. Cette forme est intéressante car on se retrouve parfois à argumenter pour défendre un point de vue avec lequel on n'est personnellement pas d'accord.

Objectifs

- S'exprimer sur un sujet particulier, apprendre à argumenter.
- Se mettre dans la position de quelqu'un d'autre.



Déroulement

En amont, choisir un sujet de société assez précis mais qui peut être clivant (exemple : Faut-il interdire la voiture en ville ?).

Annoncer le sujet du débat.

Séparer le groupe en deux (ou en en trois ou en quatre en fonction de la taille).

Chaque groupe recevra un rôle à jouer (ex : le groupe A sont des membres de l'automobile club de Provence et sont contre l'interdiction de la voiture en ville. Le groupe B sont des membres de la vélorution et sont pour l'interdiction de la voiture en ville).

Laisser 20 minutes à chaque groupe pour trouver des arguments permettant de défendre leur point de vue.

Installer le dispositif : deux chaises se font face (ou 3 ou 4 chaises s'il y a 3 ou 4 groupes).

Chaque groupe choisit un·e rapporteur·euse qui s'assoit sur une chaise. Seule cette personne a la parole dans le débat. Les autres membres du groupe sont assis·es derrière en gardant le silence. Toutefois, ces autres personnes peuvent toucher l'épaule du·de la rapporteur·euse qui devra laisser sa place. Aussi, si le·la rapporteur·euse est en difficulté, ielle peut se lever et un autre membre du groupe devra le·la remplacer.

Statistiques en live

Cette méthode permet de faire des statistiques en direct au sein d'un groupe. Elle est assez ludique et permet au passage de créer une dynamique de groupe entre des personnes qui ne se connaissent pas forcément.

Objectifs

- Se rendre compte de la diversité des points de vue sur un sujet au sein d'un groupe, même s'il semble «uniforme».
- Amorcer des discussions sur des sujets de société.

Matériel nécessaire

- Feuilles A4.
- Feutres, stylos, crayons de couleur, colle, papiers de couleur, gommettes.



Déroulement

Demander à chaque personne du groupe de choisir de façon individuelle une question en rapport avec un sujet de société (ex : est-ce que tu as confiance en la police ? ou bien : est-ce que tu as peur pour l'avenir de la planète ? ou bien : en quoi le féminisme est-il aussi utile aux hommes ?).

Pendant 20 minutes, laisser chaque personne déambuler dans la pièce et poser sa question à toutes les autres personnes du groupe, et bien entendu noter les réponses sur un brouillon.

Pendant 20 minutes, demander à chaque personne de retranscrire graphiquement les réponses à sa question, sur une feuille A4, en utilisant le matériel mis à disposition (feutres, gommettes, etc). Il est possible de dessiner un camembert, un diagramme en barre, un nuage de mot… l'idée est de retranscrire visuellement (et avec créativité) les résultats obtenus.

Exposer chaque visuel et laisser à tout le monde 10 minutes pour regarder les résultats.

Échanger en grand groupe (ex : trouvez-vous certains résultats surprenants ? Pourquoi ?)


Geschichte
und Erinnerung
in internationalen
Jugendbegegnungen

Arpentage simplifié

L'arpentage est une méthode de lecture collective, elle consiste à l'origine à découper un ouvrage, à distribuer chaque partie de celui-ci pour s'en répartir la lecture, à échanger sur ce qu'on a compris du texte, pour se l'approprier collectivement. Voici une version simplifiée et adaptée.

Objectif

- Développer son esprit critique.
- Lever les freins ou les craintes à la lecture, le cas échéant.

Matériel

- Des textes différents sur un même sujet imprimés en plusieurs exemplaires.

Déroulement

En amont, choisir 4 ou 5 petits textes sur un même sujet de société (un article de journal, le chapitre d'un livre, un morceau de bande-dessinée, etc).

Présenter en résumé au groupe chaque texte sélectionné en amont.

Demander à chaque participant·e de choisir un texte, de le lire au calme pendant 15 minutes, et de noter : une pépite (quelque chose qui me plaît dans ce texte) / un caillou (quelque chose qui me dérange) / un écho (quelque chose qui résonne en moi, qui me rappelle une anecdote) / une solution (quelque chose que je vais essayer de mettre en place à l'avenir).

Faire des petits groupes (de personnes ayant choisi le même texte, ou à l'inverse de personnes ayant choisi des textes différents) et laisser 30 minutes de temps d'échange autour des pépites, cailloux, échos et solutions de chacun et chacune.

Théâtre forum

Le théâtre forum est un outil inventé dans les années 60, au Brésil, par Augusto Boal. C'est un outil qui permet d'imaginer collectivement des solutions face à une situation conflictuelle ou d'oppression. Une saynète de théâtre forum peut être jouée par des professionnel·les mais aussi par des amateur·ices. C'est un outil accessible à tous et à toutes : pas besoin de savoir faire du théâtre, pas besoin d'avoir une salle de spectacle, des décors, etc.

Objectif

- Échanger autour d'une situation conflictuelle ou d'oppression.
- Trouver collectivement des solutions.

Déroulement

Choisir un thème en amont. Exemples : le harcèlement de rue, la souffrance au travail, le sexisme dans le couple, les discriminations à l'embauche, etc.

Constituer des groupes de 3 à 6 personnes. Chaque groupe prend 20 à 30 minutes pour imaginer une saynète qui doit être courte (2 à 5 minutes) et qui doit mal se terminer. La saynète doit comporter différents personnages : 1 oppresseur·e (le personnage qui représente le problème) + 1 victime (le personnage qui subit le problème) + un ou des pivots (les témoins)

Exemple :

Une jeune femme passe un entretien d'embauche (victime). Le patron de l'entreprise qui lui fait passer l'entretien lui pose des questions très indiscrètes et intimes sur son souhait de devenir mère (oppresseur). Son assistant ne dit rien, il ne soutient pas la femme (pivot). Alors qu'elle a toutes les compétences requises, le patron décide de ne pas l'embaucher car il estime qu'elle risque de tomber enceinte prochainement et de poser un congé parental.



Un premier groupe joue sa saynète devant le public (les participant·es des autres groupes).

L'animateur·ice (qu'on appelle «Joker» au théâtre forum) demande au public ce qui a été compris de la saynète, quel est le problème. Joker encourage le public à échanger autour de la situation de conflit ou d'oppression.

Joker demande au groupe de rejouer exactement la même saynète, et au public de dire "Stop" quand le problème semble apparaître.

Joker demande au public quelles pourraient être les solutions et encourage des personnes du public à venir dans la saynète pour remplacer soit la victime, soit le pivot et jouer la proposition de solution (on ne peut pas remplacer l'oppresseur·e sinon on remplace le problème!).

Joker demande au public si cette solution est satisfaisante, si une autre solution pourrait être jouée et encourage d'autres personnes du public à venir jouer d'autres propositions. Et ainsi de suite...



Deux exemples

1 Who am I ?
Atelier sur l'identité

Kathy et Stavroula ont réalisé leur atelier ensemble à la cité scolaire Pagnol (Marseille). Elles l'ont animé à deux reprises avec deux classes de terminales. Cet atelier d'une heure avait comme objectif de questionner les élèves sur le sujet de l'identité.

Energizer (15 minutes)

Les élèves ont 5 minutes pour trouver une phrase qui les représente (une citation, un proverbe, les paroles d'une chanson, etc). Les élèves déambulent dans la pièce pour constituer des binômes. Les élèves échangent à deux, et en quelques minutes, sur leurs choix respectifs.



Débat mouvant (20 minutes)

Expliquer les consignes du débat mouvant, puis quand tout est clair, commencer par une première affirmation, puis une suivante...

Exemples :

- Pour être validé dans mon identité, je dépends entièrement des autres.
- Je suis avant tout «une personne». Je ne dis jamais que je suis un écrivain ou un artiste. Je suis «une personne» qui fait ces choses.
- Si tu as assez de courage pour dire qui tu es vraiment, tu découvriras que tu n'es pas seul·e.
- Les émotions c'est quelque chose que tu as, ce n'est pas ce que tu es.
- Je ne suis pas juste un «moi», je suis aussi un «nous».

- **Lose yourself (20 minutes)**

Chaque élève a 5 minutes pour réfléchir sur son identité personnelle et écrire 6 mots. Ces 6 mots sont des éléments qui décrivent et représentent leur identité personnelle. Quand chaque élève a bien noté ses 6 mots, on leur demande d'en rayer 2. Puis encore 2. Puis encore 1. Jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul et dernier élément. Ce n'est pas obligatoire de partager les mots avec le groupe. Commence alors le débrief en groupe sur les ressentis suite à cette expérience. Il est possible de guider le groupe en posant quelques questions, par exemple :

- Est-ce que c'était facile d'imaginer 6 aspects de votre identité ?
- Est-ce que c'était difficile de choisir les mots à rayer ?
- Certains aspects de votre identité sont-ils plus importants que d'autres ? Pourquoi ?
- Quels aspects de votre identité vous affectent le plus dans votre vie quotidienne ?
- Y a-t-il une différence dans la façon dont vous vivez vos identités choisies par rapport à celles qui vous sont imposées ?
- Certains aspects de votre identité sont-ils plus difficiles à partager que d'autres ? Pourquoi ?
- Votre identité a-t-elle changé au fil des ans ?
- Le fait de mettre des étiquettes sur votre identité est-il productif ou restrictif ?
- Quels sont les aspects de votre identité qui ont le plus d'impact sur la façon dont vous vous percevez et dont les autres vous perçoivent ?

Who am I ? (suite)

Les échanges permettent d'aborder beaucoup de choses : le concept d'identité personnelle et d'identité collective, ce qui est visible ou invisible, la complexité de l'identité qui est en perpétuel mouvement, les menaces que l'on peut subir et ce que l'on peut ressentir lorsqu'on nous demande de «rayer» un morceau de notre identité…

« *L'energizer a bien fonctionné, les élèves ont expliqué leurs choix en profondeur. Le débat mouvant a été particulièrement productif, même si une classe était clairement plus bavarde que l'autre. Les élèves semblaient vraiment connecté·es et voulaient discuter après chaque affirmation. Ielles avaient des choses intéressantes à dire sur le sujet et échangeaient avec respect. Lorsque nous avons donné quelques exemples, au cours de la troisième activité, sur la façon dont les aspects de l'identité peuvent se croiser ou changer de manière compliquée, les deux classes ont semblé fascinées, et certain·es élèves ont exprimé n'avoir jamais vu les choses sous cet angle auparavant et avoir envie d'explorer plus profondément ce sujet. Notre objectif était de leur donner un point de départ pour réfléchir sur un sujet intime et très personnel : l'identité, et nous y sommes parvenues.* »

2 Les stéréotypes, est-ce dans notre nature ?

Emilie, Marlene et Charlotte ont réalisé leur atelier ensemble à la Fabulerie dans le cadre de la journée franco-allemande. Cet atelier avait comme objectif de questionner les participant·es sur le sujet des stéréotypes.

Animation linguistique (15 minutes)

En amont, écrire sur des papiers des mots composés en allemand. Derrière chaque papier se trouve la traduction littérale des mots qui composent le mot composé, et un petit dessin illustratif. Exemple de mots : «Nacktschnecke» ou encore «schildkröte» ou encore «kühlschrank».

Les participant·es regardent les mots composés et essayent de deviner ce que veut dire ce mot en s'aidant de la traduction littérale et du petit dessin.

Idées pré-conçues sur l'Allemagne, l'Autriche et la Suisse (15 minutes)

En amont, préparer une carte de l'Allemagne, de l'Autriche et de la Suisse et une trentaine d'images représentant : des personnalités, des mots spécifiques, des paysages, des villes, des plats typiques, des fêtes traditionnelles, et des «clichés» sur les 3 pays (exemple : les habitant·es de ce pays sont toujours ponctuel·les).

En petits groupes, les participant·es regardent les images et doivent les positionner sur chaque pays.

Débat mouvant (30 minutes)

Expliquer les consignes du débat mouvant, puis quand tout est clair, commencer par une première affirmation, puis une suivante…

- Tous les stéréotypes sont nocifs.
- C'est dans notre nature d'avoir des stéréotypes, on ne peut rien y changer !
- Il y a des gens qui correspondent parfaitement à certains stéréotypes.
- Je me souviens de la dernière fois que j'ai stéréotypé quelqu'un.
- Plus quelqu'un est privilégié, plus il a de stéréotypes !
- Les réseaux sociaux ont augmenté la quantité et l'impact des stéréotypes.

Ressources

Des manuels et des outils

- La Participation (Scop le Pavé)
- Differences Challenge Assumptions, Manual for facilitators in diversity and sensitivity learning (Andreea-Loredana Tudorache)
- COMPASS, Manual for Human Rights Education with Young People (Conseil de l'Europe)
- Inclusion A to Z (Salto Youth)
- Constellations, a manual for working with young people no the topic of racism and invisible racism
- Nature et cultures (OFAJ)
- La question du genre dans les rencontres interculturelles de jeunes (OFAJ)
- L'animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes de jeunes (OFAJ)
- Libre d'être toi et moi (SCI NGO)
- Dépliants Antisexistes (Maman Rodarde)
  Garçons / Filles
- Comprendre les transidentités (Transat)
- Fille, Garçon, prends position (débat mouvant)

Des vidéos

- Thé et consentement
  `vidéo 1 / vidéo 2`
- Jamie Jammidodger
- Rowan Ellis
- Chimamanda Ngozi Adichie - The danger of a single story
  `vidéo 1 / vidéo 2`

Des sites

- Fresque du climat
- Human library

Remerciements

Les volontaires ayant participé au projet :

Klara, Johanna, Kathy, Stavroula, Lejna, Ann-Sophie, Sara, Maja, Annika, Colin, Theresa, Mariana, Nicola, Sofia, Boggy, Juan, Lucia, Stina, Kristina, Laura, Montserrat, Roberta, Emilie, Marlene, Charlotte, Georgia, Valeria, Paul, Panos, Elisa, Eniko, Alina, Vojtek, Luz, Tristan, Despoina, Lucie, Freya.

L'équipe d'Hors Pistes pour le chapitre « Animer, c'est tout un métier » :

Alice, Amalia, Benjamin, Benjamin, Cassandre, Célia, Clara, Clara, Deborah, Giacomo, Linda, Marlène, Nati, Silvia et Sosthène.

Les établissements scolaires partenaires du projet :

- La cité scolaire Pagnol (Marseille)
- Le lycée Cézanne (Aix-en-Provence)
- Le lycée Vauvenargues (Aix-en-Provence)
- Le lycée Valabre (Gardanne)
- Le collège Bosco (Vitrolles)
- La cité scolaire Mistral (Avignon)
- Le lycée les Iscles (Manosque)
- Le collège Giono (Manosque)
- Le collège Itard (Oraison)
- Le lycée l'Altitude (Briançon)
- Le collège Klein (la Colle-sur-Loup)

Les institutions partenaires :

- Le Corps Européen de Solidarité
- Le Service Civique
- La Délégation de Région Académique aux
- Relations Européennes, Internationales et à la Coopération
- La Délégation Régionale Académique à la Jeunesse, à l'engagement et aux sports
- La Région SUD Provence Alpes Côte d'Azur
- La Direction des service départementaux de l'éducation nationale des Alpes-de-Haute-Provence
- Le Service Jeunesse de la DLVA
- Le FONJEP ECSI
- L'Agence Française de Développement
- Le Ministère de l'Europe et des Affaires Étrangères
- L'Office franco-allemand pour la Jeunesse (OFAJ) et notamment Florian Staudt.
- La Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)

Graphisme : Minimus

Ouvrage publié avec le soutien de :

OFAJ DFJW

bpb: Bundeszentrale für politische Bildung

Association Hors Pistes

67 la Canebière, 13001 Marseille
+33(0)9.52.86.00.44
marseille@hors-pistes.org
https://hors-pistes.org
Facebook : Association Hors Pistes
Instagram : associationhorspistes

Cette boîte à outils regroupe **des conseils,** **des energizers** mais aussi **des méthodes** permettant d'aborder n'importe quel sujet de société, de faciliter les interactions, la prise de parole et l'écoute. Après lecture, il n'y aura plus qu'à **entrer en piste et animer !** Elle est née du projet **Endevenidou, place aux jeunes** mené depuis 2020 par des volontaires de l'international d'Hors Pistes, en vue de soutenir les futures générations de volontaires dans leurs missions.