



CULTURES
DU CŒUR
SEINE-SAINT-DENIS

Catalogue des Techniques d'animation

**Dynamiser le dispositif Cultures du cœur
au sein de sa structure**

Edition 2017



RÉSEAU
CULTURES DU CŒUR

Cultures du Cœur en Seine-Saint-Denis

Cultures du Cœur est une association d'envergure nationale qui œuvre à la lutte contre l'exclusion et agit en faveur de l'insertion sociale des personnes les plus démunies, en facilitant leur accès à la culture, aux sports et aux loisirs.

Son action s'inscrit dans le cadre de la loi du 29 Juillet 1998 relative à la lutte contre l'exclusion proclamant comme objectif national « l'égal accès à tous, tout au long de la vie, à la culture, à la pratique sportive aux vacances et aux loisirs. »

Culture du Cœur en Seine-Saint-Denis fédère et anime un réseau professionnel de solidarité. Ce réseau est constitué, d'une part, d'opérateurs culturels et sportifs qui alimentent une offre riche et pluridisciplinaire et, d'autre part, d'organismes sociaux bénéficiaires de l'offre.

Forte de son expertise dans le champ de la médiation culturelle, l'association remplit également un rôle de conseil en proposant un soutien individualisé et/ou collectif dans la mise en place d'actions liées à l'accompagnement social par la culture.

En tant qu'interface professionnelle, Cultures du Cœur en Seine-Saint-Denis s'attache à créer des passerelles entre les professionnels de l'action sociale et les acteurs du monde culturel et du sport. C'est notamment à travers des temps forts - le Forum annuel des partenaires (à l'automne), des petits-déjeuners tous les deux mois, des visites de lieux culturels pour les professionnels etc. - qui rythment la vie du réseau de solidarité sur le département, que l'association agit en ce sens.

En outre, Cultures du cœur en Seine-Saint-Denis attache une grande importance au développement d'ateliers Cultures du cœur au sein des structures sociales relais. Ce mode opératoire de mise en place du dispositif Cultures du cœur consiste à proposer les invitations de manière collective. Ces temps d'ateliers peuvent être agrémentés d'animations participatives afin d'impliquer au mieux les participants.

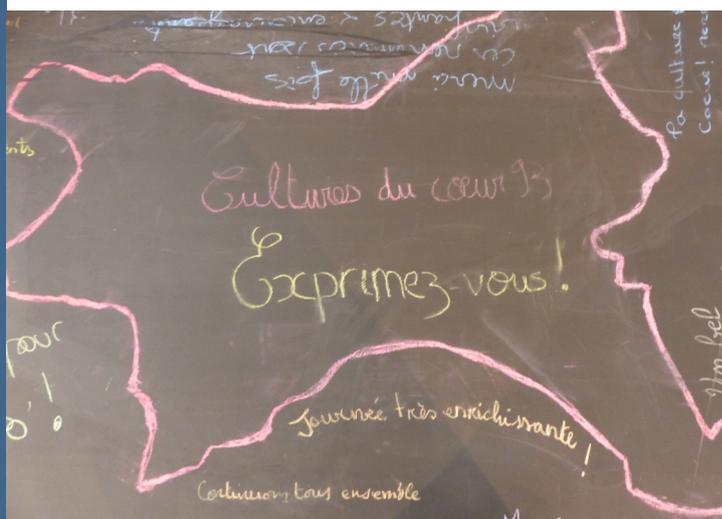


TABLE DES MATIÈRES

POURQUOI L' ANIMATION ?	4
SE PRÉSENTER	5
LE SALUT CROISÉ	6
LE PORTRAIT CHINOIS	7
LES PRÉSENTATIONS CROISÉES	8
LE POSITIONNEMENT DANS LE GROUPE	9
DES PRÉNOMS ET DES LETTRES	10
LE PHOTOLANGAGE	11
LE CV IMAGINAIRE	12
S'EXPRIMER	13
LE BÂTON DE PAROLE	14
POUCES EN L'AIR	15
LE POINT MÉTÉO	16
RACONTE-MOI UN SOUVENIR	17
PETITS ET GRANDS PLAISIRS	18
LES PÉPITES	19
S'INTERROGER	21
LE BRAINSTORMING	22
LA BANQUE AUX QUESTIONS	23
LE MILLE-FEUILLE CULTUREL	24
LE DÉBAT DANS L'ESPACE	25
L'ARBRE A MATURITÉ	26
LES PRÉJUGÉS	27
CONTACT	28

Pourquoi l'animation ?

Une technique d'animation a généralement pour objet de dépasser la forme magistrale que revêtent souvent certains enseignements ou interventions ; proposant un mode de compréhension, de construction et de réflexion alternatif. Elle valorise la place et la parole de chacun des participants.

Ce catalogue vous guidera dans votre choix d'animation selon le but recherché, les contraintes matérielles et les caractéristiques des participants.

Avant de commencer une animation, il est important de réfléchir aux objectifs que l'on souhaite atteindre et de préparer son déroulement.

1. L'AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

La structure ne dispose pas toujours d'un espace propice au collectif. Il est donc préférable d'organiser l'espace de l'atelier, au préalable, en pensant à créer une atmosphère conviviale (par exemple mieux vaut éviter les trop grandes tables qui peuvent donner l'aspect d'une salle de réunion).

2. LES POSTURES DE L'ANIMATEUR :

Pendant l'animation, vous devrez faire preuve d'ouverture d'esprit. Le respect des opinions de chacun est une condition nécessaire au bon déroulement de l'animation.

Pour que les participants puissent s'exprimer naturellement, il est nécessaire d'instaurer un climat de confiance allant dans le sens d'une « bonne » communication : faciliter l'expression / réguler les tensions / reformuler et synthétiser les idées émises / relancer la parole, le débat...

L'animateur doit également s'assurer de la bonne



3. LES PARTICIPANTS:

Si l'animateur est amené à travailler avec le même public pendant plusieurs séances. Il est important d'être attentif à l'évolution du comportement des participants et des liens qu'ils entretiennent au sein du groupe : ce qui les motive, leurs points forts, les situations qui les mettent dans l'inconfort, etc. Cela permettra d'ajuster les animations au fur et à mesure des ateliers.

Il est indispensable de ne pas dépasser un certain nombre de participants pour que l'animation reste pertinente. En effet, au-delà de vingt personnes les interactions se complexifient.

L'équipe de Cultures du cœur en Seine-Saint-Denis a le plaisir de vous présenter un panel d'animations adéquates dans le cadre d'un atelier Cultures du cœur.

Nous les avons classer suivant trois catégories : *se présenter, s'exprimer et s'interroger.*

Ces différentes activités sont davantage des pistes que des recettes à suivre à la lettre. Néanmoins, nous les avons toutes expérimentées et elles partagent l'avantage d'être réalisables avec peu de préparation et facilement modulables. A votre tour de les tester !

Se présenter



SE PRÉSENTER

Le salut croisé

Techniques d'animation Présentation

OBJECTIF : Permettre aux participants de mieux se connaître et créer une cohésion de groupe

PARTICIPANTS : Nombre illimité

MATÉRIEL : Aucun, simplement suffisamment d'espace pour circuler

*L*es participants se tiennent debout et déambulent dans la salle. Lorsqu'ils se croisent, ils se saluent en se serrant la main et donnent leur prénom. Ils ne doivent pas se lâcher la main tant qu'ils n'en n'ont pas serré une autre. L'animation se termine quand les participants se sont tous salués les uns après les autres.

L'animateur peut utiliser un signal sonore - comme un clap dans ses mains - pour que les participants s'immobilisent et saluent la personne qui se trouve le plus près d'eux.

Cette animation permet d'instaurer une atmosphère détendue sur un registre ludique en début atelier.



SE PRÉSENTER

Le portrait chinois

OBJECTIF : Créer un climat convivial et détendu

PARTICIPANTS : Nombre illimité

MATÉRIEL : Aucun

PRÉPARATION : Aucune

Techniques d'animation Présentation

Lors d'un tour de table, l'animateur propose aux participants de se présenter en s'identifiant à un sujet spécifique (le même pour tous).

Par exemple: « si j'étais un objet, je serais... » / « si j'étais un plat cuisiné, je serais... » (cela peut aussi être un genre artistique, un sport, un objet, un vêtement, un adjectif, une plante, un animal etc.).

Cette façon de se présenter favorise l'instauration d'une relation horizontale entre animateurs et participants.

L'animateur peut aussi demander aux participants de s'appuyer sur une image ou un objet. Chaque participant optera pour l'image ou l'objet qui le représente le mieux.

On peut ensuite comparer les réponses.



SE PRÉSENTER

Les présentations croisées

Techniques d'animation Présentation

OBJECTIF : Créer un échange interindividuel

PARTICIPANTS : Nombre illimité (paire de préférence)

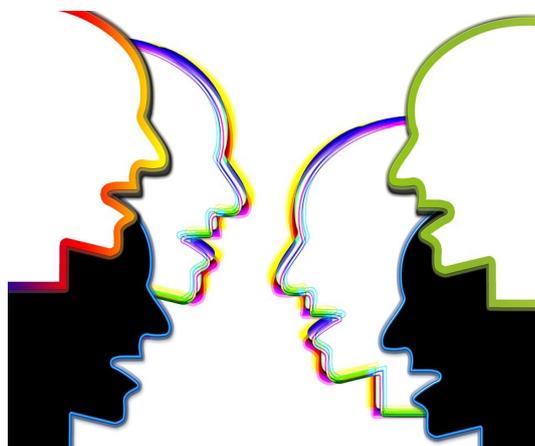
MATÉRIEL : Aucun / Questionnaires

Les participants se mettent deux par deux, et prennent 2 minutes pour se présenter l'un à l'autre librement ou selon des sujets préalablement choisis par l'animateur. (Possibilité de remplir des fiches de questions)

Exemple de fiche :

- *Le dernier événement culturel auquel vous avez assisté*
- *La dernière chose que vous avez lue*
- *Le dernier film que vous avez vu*
- *La dernière musique que vous avez écoutée*
- *La dernière chose qui vous a émue*

Puis, lors d'un tour de table, chacun présente l'autre à l'ensemble du groupe. Cette technique d'animation « brise-glace » est idéale pour un groupe qui commence tout juste à se connaître.



SE PRÉSENTER

Le positionnement dans le groupe

OBJECTIF : Etre à même de dialoguer dans un but précis

PARTICIPANTS : Nombre illimité

MATÉRIEL : Aucun, sinon avoir suffisamment d'espace

PRÉPARATION : Avoir des idées de questions à poser

Techniques d'animation Présentation

L'animateur aura réfléchi au préalable à quelques idées de questions (qui peuvent varier en fonction du contexte de l'activité et des caractéristiques des participants) : Première lettre du prénom, lieu d'habitation, année de naissance...

Attention l'animateur doit prendre soin de ne pas choisir un critère qui pourrait se révéler stigmatisant.

On commence par inviter les participants à se positionner côte à côte, debout, de manière à former une chaîne. Puis on les invite à se « classer selon un certain ordre » l'idée est qu'ils dialoguent entre eux pour se ranger selon des critères choisis par l'animateur.

Exemples :

- Demander aux participants de se classer par année de naissance: les plus âgés à gauche et les plus jeunes à droite

Les questions peuvent porter sur le temps de trajet qu'il a fallu aux participants pour se rendre sur le lieu de l'activité (ainsi lors de la prise de parole chacun peut dire où il vit, comment il s'est déplacé...) ; ou l'éloignement par rapport à son lieu de travail, etc....

Exemple de question plus complexe : chaque participant choisit un rêve d'enfant (« ce que je voulais faire / être »), Les prises de paroles peuvent alors être un peu plus longues ou plus détaillées.

Une fois le classement effectué, les participants prennent la parole chacun leur tour et répondent à la question posée.

ASTUCE :

Penser à limiter le temps d'échange lorsque les participants se classent pour ne pas qu'ils s'éparpillent trop.

SE PRÉSENTER

Des prénoms et des lettres

Techniques d'animation Présentation

OBJECTIF : Etre capable de mettre en avant sa singularité

PARTICIPANTS : Nombre illimité

MATÉRIEL : Feuilles de papier et stylos

L'animateur distribue une feuille de papier et un stylo à chaque participant. A partir de la première lettre de son prénom, chacun choisit un qualificatif, un mot qui le caractérise. A tour de rôle, chaque participant doit dire son prénom et montrer sa feuille à l'ensemble des participants.

Cela peut aussi se réaliser à l'oral.

Exemples :

- Je m'appelle Émilie, « E » comme « Enthousiaste »
- Je m'appelle Romain, « R » comme « Rigolo »
- Je m'appelle Malik, « M » comme « Musicien »

Cette animation permet d'instaurer un climat agréable et de détendre l'atmosphère.

VARIANTE :

Les participants se mettent debout en cercle. Après avoir choisi un qualificatif qui le caractérise à partir de la première lettre de son prénom, un premier participant va se mettre au milieu du cercle et va « jouer » brièvement son qualificatif.

Exemples :

- Si je m'appelle Louise et que je suis « Lente », je peux dire mon prénom et mon qualificatif au ralenti, voire avancer au centre du cercle au ralenti.
- Si je m'appelle Malik et que je suis « Musicien », je peux aller au centre et imiter un guitariste.



! La version théâtralisée peut se révéler intimidante pour certains. Pour éviter de mettre en difficulté, il est important de bien cibler les participants en amont voire de privilégier un groupe qui se connaît déjà.

SE PRÉSENTER

Le photolangage

OBJECTIF : S'exprimer librement

PARTICIPANTS : Nombre illimité

MATÉRIEL : Images imprimées (photos, illustrations, symboles...l'idéal est de se munir de cartes dédiées au photolangage) et une table

PRÉPARATION : Répartition des images sur la table

Techniques d'animation Présentation

Chaque participant choisit une image parmi celles présentées sur une table. Celles-ci doivent être simples, neutres, afin de permettre à chaque participant d'y voir ce qu'il souhaite et d'avoir sa propre représentation. Puis, à tour de rôle, chacun dit son prénom et montre son image en expliquant son choix : parce qu'elle me touche personnellement, parce qu'elle me rappelle un souvenir, parce que je la trouve jolie...etc. Toutes les raisons sont bonnes.

Cette animation permet aux participants de se présenter autrement et de parler d'eux indirectement. Il est possible d'orienter les participants en imposant une thématique.



SE PRÉSENTER

Le CV imaginaire

Techniques d'animation Présentation

OBJECTIF : Développer son imaginaire

PARTICIPANTS : Adapté à un petit groupe

MATÉRIEL : Projecteur/tableau si version orale ou feuilles de papiers et stylos si version écrite

PRÉPARATION : Réfléchir en amont à différentes rubriques qui pourraient constituer le CV imaginaire.

Version orale: projeter ou écrire les différentes rubriques au tableau.

Version écrite: distribuer papier et stylos aux participants

DURÉE : Dépend du nombre de rubriques. 3 à 5 min. par personne

Cette animation peut être réalisée à l'oral ou à l'écrit. Un certain nombre de rubriques imitant le style d'un CV seront proposées aux participants. Chacun remplit ensuite son CV imaginaire au gré de son imagination.

Comme pour les présentations croisées, chacun des CV imaginaires pourra par exemple être lu par un autre participant.

Son but est de développer le rêve, l'imaginaire, et de valoriser les envies qui animent chacun des participants

Exemples de rubriques :

- *Mon pseudonyme*
- *Ma formation imaginaire*
- *Les choses que j'ai réalisées dont je suis fier*
- *Mes centres d'intérêt*
- *Mon mot préféré*

/! Cette animation peut être difficile à réaliser avec un public non francophone, et peut se révéler intimidante pour des personnes ayant des difficultés avec le français.

Il est aussi important de bien choisir les rubriques pour, d'une part, favoriser la participation et, d'autre part, éviter que l'animation soit trop longue. Nous conseillons 3 à 4 rubriques maximum.

S'exprimer



S'EXPRIMER

Le bâton de parole

Techniques d'animation Expression

OBJECTIF : Permettre l'expression et l'écoute de chacun

PARTICIPANTS : Nombre illimité

MATÉRIEL : Un bâton ou autre objet simple, décoré ou non



Le bâton de parole est un outil qui peut être utilisé à n'importe quelle occasion en vue d'encadrer la distribution de la parole dans un groupe.

La parole est alors symbolisée par un bâton ou n'importe quel autre objet. Celui qui détient le bâton est le seul à pouvoir s'exprimer, les autres ne doivent pas l'interrompre à l'exception de l'animateur qui peut choisir de relayer le bâton pour équilibrer la parole.

Le bâton est transmis, une fois que la personne a terminé ce qu'elle avait à dire, à la demande d'une autre personne.

Cette forme permet de visualiser la façon dont la parole circule dans un groupe ; les éventuelles monopolisations et au contraire les personnes qui ne s'emparent jamais du bâton.

Pouces en l'air

OBJECTIF : Valoriser l'expérience et encourager l'expression des goûts de chacun

PARTICIPANTS : Nombre illimité

MATÉRIEL : Un projecteur, plusieurs feuilles avec des pouces: « Like / J'aime » (se procurer les cartes via le formulaire « Outils de Cultures du cœur en Seine-Saint-Denis »)

Établir en amont une liste d'expériences liées à la culture et à la sortie culturelle.

Chaque phrase peut s'accompagner d'une image afin d'aider les participants à visualiser l'activité mentionnée.

Exemples:

- J'ai vu une pièce de théâtre
- J'ai pratiqué le dessin
- Je suis allé à un concert
- ...

NB : privilégier des expériences variées pour que chacun y trouve son compte.

L'animateur va projeter une à une les phrases préalablement choisies .

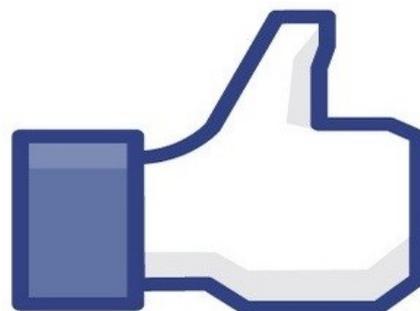
Pour chacune des phrases, les participants munis d'un « pouce » devront se positionner : s'ils partagent cette expérience ils lèvent le pouce. S'il n'ont jamais vécu cette expérience, il baisse le pouce.

Variante

Les pouces peuvent aussi servir à inviter les participants à ce positionner sur leurs préférences .

Ainsi, l'animateur peut montrer des vidéos, des photos, ou faire écouter de la musique extraits des spectacles aux participants.

Ces derniers se positionneront sur leur goût en levant le pouce, s'ils ont aimé, en le baissant, s'ils n'ont pas aimé.



S'EXPRIMER librement

Le point météo

OBJECTIF : Prendre conscience et rendre compte de son ressenti vis-à-vis d'une activité en cours

PARTICIPANTS : Nombre illimité

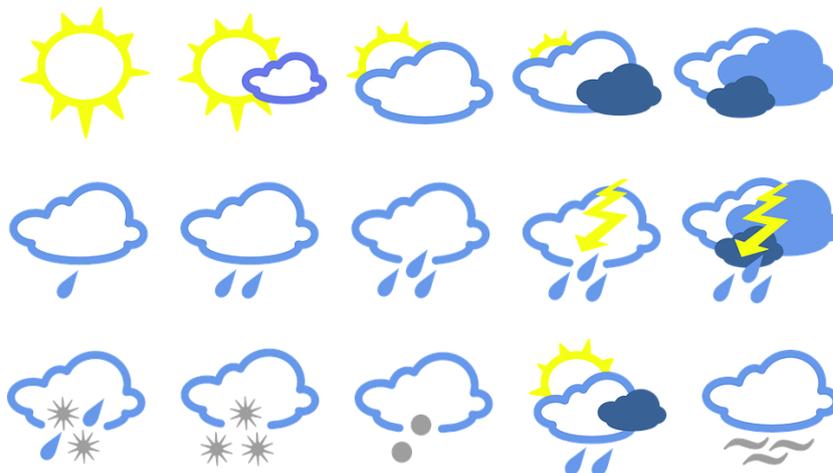
MATÉRIEL : Symboles représentant différentes situations météorologiques, ou aucun si les réponse se font oralement

Le « point météo » est une manière décalée d'exprimer son ressenti face à une situation sans avoir besoin de verbaliser.

Ensoleillé, caniculaire, nuageux, tempête, ouragan... Les images sont multiples pour décrire notre état et peuvent être utilisées en amorce de la prise de parole.

Cette animation peut revêtir des formes très diverses, à l'instar du tour de table où chaque participant s'exprime un par un ; il peut aussi s'agir d'un vote, au cours duquel les participants choisissent le symbole météorologique qui se rapproche le plus de leur état d'esprit face à une situation ou une activité.

Les points météo ont l'avantage de pouvoir se combiner à d'autres animations dès lors que l'on souhaite inviter les participants à expliciter leurs points de vue.



Raconte-moi un souvenir

OBJECTIF : Favoriser l'expression et le témoignage, recentrer sur l'individu

PARTICIPANTS : Jusqu'à 15 personnes

MATÉRIEL : Morceaux de papier pour constituer une « pioche »

PRÉPARATION : Choisir des mots et les inscrire sur les mor-

*F*n amont de l'atelier, l'animateur réfléchit à des mots fédérateurs tels que « famille », « repas », « amis », « paysage », « musique », « rire », « monument »...etc. Il inscrit ensuite ces mots sur des morceaux de papier, les plie pour qu'ils ne soient pas lisibles puis constitue une pioche.

Chaque participant pioche, à tour de rôle, un morceau de papier, et raconte un souvenir lié au mot qu'il vient de piocher.

Exemples :

- *Je me souviens avoir visité la Tour Eiffel avec ma famille...*
- *Je me souviens de tel jeu, que j'avais fait avec mes enfants...*
- *Je me souviens, quand j'étais petite, j'avais entendu cette belle chanson...*
- ...

Le choix des mots dépend de l'orientation souhaitée pour l'atelier et du public présent.

Il faut être vigilant quant à ce que chaque mot soit évocateur pour chacun des participants, et veiller à valoriser les expériences de chacun.

Cette animation peut se révéler très riche dans la mesure où elle facilite l'implication des participants et met en lumière le parcours, la culture et plus généralement la singularité de chacun.

Cette animation peut s'avérer compliquée à réaliser si les participants maîtrisent très peu le français.

S'EXPRIMER sur soi

Petits et grands plaisirs

OBJECTIF : Inciter les participants à s'autoriser à prendre du plaisir

PARTICIPANTS : Nombre illimité

MATÉRIEL : Aucun

PRÉPARATION : Aucune

Chaque participant, à tour de rôle, exprime oralement un « grand plaisir », qu'il souhaiterait vivement vivre mais qui est difficilement réalisable actuellement et un petit plaisir, qui, lui est possible au quotidien.

Exemple :

« Un grand plaisir, ça serait d'aller au restaurant avec mon mari. Un petit plaisir, c'est de boire mon café en lisant le journal. »

Lorsqu'un participant s'est exprimé, l'animateur peut éventuellement interroger les autres participants sur les plaisirs évoqués : « Considérez-vous aussi cela comme un plaisir ? », « Vous arrive-t-il aussi d'éprouver ce type d'envie ? ».

Cette technique d'animation permet de valoriser l'importance de s'accorder des temps de bien-être, de s'autoriser à prendre du temps pour soi.

Elle est particulièrement adaptée à public qui rencontre des contraintes aux quotidiens (problème de logement, recherche d'emploi etc.)



ASTUCE

Il peut être intéressant de terminer cette animation en incitant les participants à se fixer des objectifs de réalisation de ces plaisirs. Par exemple, s'engager à réaliser un petit plaisir par semaine.

Les pépites

OBJECTIF : Savoir identifier les éléments marquants
PARTICIPANTS : Nombre illimité
MATÉRIEL : Aucun
PRÉPARATION : Aucun

Cette activité convient après avoir effectué une sortie ou mis en place d'autres animations.

Dans un premier temps, les participants sont invités à se souvenir d'une phrase, d'un instant, d'un élément ou même d'un mot qui les a particulièrement frappés au cours du temps collectif.

Dans un second temps, l'animateur invite chacun à partager ce souvenir, cette pépite, avec le groupe et expliquer ce qui l'a marqué.

Cet exercice peut se décliner à l'écrit. Il est alors possible d'anonymiser les témoignages des participants. Ainsi, chacun tir au sort une pépite et la lit à voix haute.

Point fort :

Chaque souvenir est propre à chacun. Cette animation peut encourager le participant à « s'approprier » l'évènement ou l'activité vécu.



VARIANTE :

On peut recenser ces « pépites » dans l'optique d'alimenter un livre d'or ou le bilan de l'évènement, ou encore pour les confronter à celles d'un autre groupe.

S'interroger



S'INTERROGER sur un thème

Le brainstorming

OBJECTIF : Exprimer ses idées, développer son imagination, échanger des avis, favoriser la créativité

PARTICIPANTS : Nombre illimité

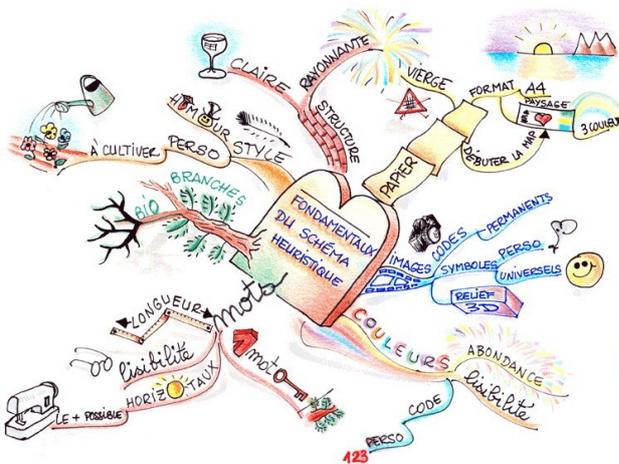
Donner à tous les participants une parole libre sur un thème, une question.

Recenser les idées exprimées, si possible en les organisant. Personne ne doit être forcé ou empêché de parler (et ceux qui parlent doivent être écoutés), c'est la seule consigne à respecter.

Il peut être intéressant d'échanger sur les liens qu'on peut faire entre ces différentes idées émises, une fois qu'on les a bien visualisées, afin de générer d'éventuelles autres inspirations.

Les idées peuvent être organisées selon le modèle de la carte heuristique, qui est un système visuel clair permettant de créer un lien et une réflexion entre les différents points évoqués.

Il peut être intéressant de faire découler des grands axes à partir des idées exprimées et donc de construire la carte au fur et à mesure du brainstorming pour valoriser les interventions des participants.



VARIANTE

Une enveloppe sera donnée à chaque groupe, avec une problématique différente.

Les groupes réfléchissent, écrivent une réponse ou apportent une solution et la glissent dans l'enveloppe.

Puis ils font passer cette dernière aux groupes suivants.

Il y a autant d'enveloppes que de groupes.

Les enveloppes ayant fait le tour de tous les groupes, on compare les différentes réponses.

S'INTERROGER sur un thème

La banque aux questions

OBJECTIF : Aborder divers sujets en mutualisant des questions ou des situations vécues.

PARTICIPANTS : Nombre illimité

MATÉRIEL : Papiers, crayons, boîte (ou récipient quelconque)

*A*utour d'un thème donné, l'animateur invite les participants à écrire sur un morceau de papier des interrogations, des remarques, des situations vécues... (attention : une seule idée par papier).

Puis, à tour de rôle, chaque participant pioche une des questions et est libre de la commenter, d'y répondre ou de se positionner par rapport à la situation.

Les modes opératoires peuvent être multiples : par écrit, par oral, dans l'espace, en équipe, par mises en scènes...

Il est aussi possible d'adapter cette activité pour une rencontre professionnelle, par exemple en demandant à un intervenant de piocher seul dans la banque à questions pour répondre aux interrogations ou aux attentes des participants.



S'EXPRIMER librement

Le mille-feuille culturel

OBJECTIF : Définir collectivement la notion de culture et valoriser les cultures du chacun

PARTICIPANTS : 20 participants maximum (idéal : entre 10 et 12)

MATÉRIEL : 20 Cartes cultures (se procurer les cartes via le formulaire « Outils de Cultures du cœur en Seine-Saint-Denis »)

PRÉPARATION : 1 minute (le temps de positionner les

Les cartes doivent être placées de manière à ce qu'elles soient visibles de tous les participants.

Sur le modèle du photolangage, l'animateur invite les participants à choisir chacun une carte qui évoque quelque chose de significatif pour lui.

Chacun, à tour de rôle, va ensuite expliquer son choix en précisant si, pour lui, l'image illustre une activité culturelle tout en se justifiant.

Il est intéressant de permettre à tout le monde d'intervenir sur les choix des autres pour lancer un débat et guider les personnes interrogées dans leur réflexion.

A l'issue de ces explications, l'animateur peut essayer d'établir une définition collective du « terme culture » en s'appuyant sur des définitions officielles.

Cette activité favorise l'horizontalité des relations en permettant à chacun de développer et de faire part d'exemples personnels.

En effet, elle incite les participants à s'écouter et par-là permet à chacun de s'exprimer librement.



S'INTERROGER

Le débat dans l'espace

OBJECTIF : Savoir se positionner sur un sujet donné

PARTICIPANTS : Jusqu'à 25 personnes

MATÉRIEL : Seulement un grand espace dans lequel il est possible d'identifier un repère central.

PRÉPARATION : Aucune

DURÉE : 5 minutes par question

Techniques d'animation Réflexion

Un repère (objet, trait) qui symbolise la neutralité est placé au centre de l'espace dans lequel évoluent les participants. Pour commencer, l'animateur émet une affirmation (par exemple : « Je pense que la culture en France est accessible »).

Les participants sont alors invités à se positionner, en fonction de leur accord ou de leur désaccord, à gauche ou à droite du repère central.

Plus ils s'éloignent du repère, plus la force de leur position est grande, inversement, plus ils sont proches du repère moins leur position est tranchée.

A partir de cette position, chaque camp aura alternativement la parole pour exposer un argument.

Au fur et à mesure du débat, les personnes ont la possibilité de changer de place voire de camp.

Il est possible de mettre en place un système de prise de notes pour retranscrire les différents arguments et défendre son point de vue.

On peut tout à fait demander à ceux qui changent de camp de systématiquement exprimer les raisons pour lesquelles ils ont changé d'avis.

On peut aussi créer un espace neutre pour les personnes qui doutent, et donner la possibilité aux deux camps d'essayer de les convaincre.

S'INTERROGER

L'arbre à maturité

OBJECTIF : Aborder des problématiques de la vie quotidienne

PARTICIPANTS : Une dizaine de personnes maximum

MATÉRIEL : Tableau, Paperboard ou autre support, des post-it

PRÉPARATION : Choisir une ou plusieurs problématiques à traiter et dessiner l'arbre ou les arbres illustrant chacune d'elles

Grâce à des post-it de couleurs différentes (vert, jaune, rouge), les participants sont invités à exprimer leur degré d'aisance face à une ou plusieurs problématiques, chacune correspondant à un arbre.

- Les post-it rouges (placés en bas de l'arbre) signifient que l'idée ou l'action n'a pas encore germé, elle est souhaitée mais n'a pas encore atteint l'état d'éclosion. Des freins restent à lever.
- Les post-it vert (au milieu de l'arbre) représentent une étape plus avancée. Il s'agit d'une phase intermédiaire, l'idée est formalisée mais non concrétisée. La mise en œuvre apparaît comme plus ou moins réalisable.
- Les post-it jaune (placés en haut de l'arbre) figurent l'étape de l'émergence, le fruit est mûr, le passage à l'action est réalisé ou sur le point de l'être sans difficulté.

Cette activité est d'autant plus pertinente lorsqu'elle fait l'objet de plusieurs séances avec un même groupe.



S'INTERROGER sur un thème

Les préjugés

OBJECTIF : Déconstruire les préjugés

PARTICIPANTS : Nombre illimité

MATÉRIEL : Un retroprojecteur ou un tableau, des « pouces » imprimés sur des feuilles de papiers (selon nombre de participants)

PRÉPARATION : Réfléchir en amont à des phrases

Techniques d'animation Réflexion

*f*n amont de l'atelier, l'animateur réfléchit à plusieurs phrases qui expriment un préjugé en lien avec une sortie culturelle.

Par exemple :

- « L'opéra c'est pour les vieux »
- « Il n'y a rien à faire dans le 93 »
- « Le cirque, c'est pour les enfants »
- « Le cinéma, c'est trop cher. Et puis je peux regarder les films chez moi... »

L'animateur projette ensuite chacune des phrases et invite les participants à réagir et à faire part de leur point de vue.

Une fois que l'ensemble des participants s'est exprimé par le biais des pouces ou simplement en exprimant son accord ou son désaccord, l'animateur peut demander à une ou plusieurs personnes d'expliquer son/leurs choix.

Cette animation permet de questionner des idées préconçues de manière ludique et collective.



CONTACT

Cultures du Cœur Seine-Saint-Denis

61 rue Victor Hugo | 93500 PANTIN

Tél : 01. 48. 45. 20. 24

Mail : cdc93.dev@culturesducoeur.org

Site internet : culturesducoeur.org

Blog : culturesducoeur93.jimdo.com

