

Trousse d'animations QADA

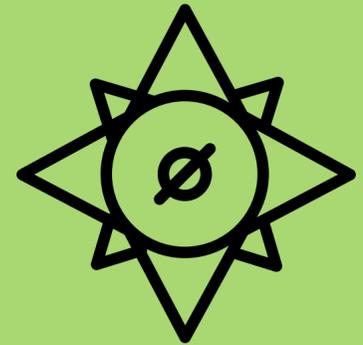


Table des matières



Table des matières

Mise en contexte	p.1
Séquence proposée	p.2
2. Lire sa communauté	p.3
FFOM	p.4
Les marches de Jane	p.6
Dotmocratie	p.9
3. Réfléchir, prioriser et décider ensemble	p.11
Roue socratique	p.12
TRIAGE	p.15
Méthode Casino	p.18
4. Les suites d'un projet, animer un bilan	p.19
Roue socratique	p.20
Les 3 C	p.22
Tête-Corps-Coeur	p.23
Faire les choses autrement	p.24
Fishbowl	p.25
Sabotage	p.26



Contexte de la trousse

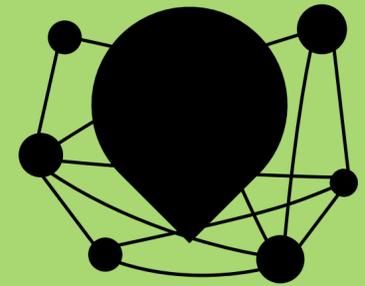
La trousse d'animation est née du projet « Aînés au cœur du quartier », soutenue par le programme Québec ami des aînés (QADA) et portée par la Fédération québécoise des centres communautaires de loisir.

Le projet « Aînés au cœur du quartier » se veut un espace favorable pour les aînés d'un même milieu, notamment par une approche globale tant au niveau de l'individu que de son environnement social et physique.

Le projet permet aux aînés, avec la collaboration des centres communautaires de loisirs, d'avoir cette possibilité de contribuer à la société selon leur capacité et leur intérêt. Il vise à améliorer les conditions de vie sur le plan social, culturel, économique et environnemental et à (re) donner aux individus et aux communautés la capacité d'agir sur leur environnement et leur projet de vie.

Il se réalise grâce à une concertation dynamique et démocratique, adaptée selon les milieux. Le développement de la trousse répond à un besoin des centres communautaires participants au projet et renforce le pouvoir d'agir des aînés en les plaçant au centre des décisions qui les concernent.

La séquence proposée



L'objectif poursuivi

L'objectif poursuivi par la trousse d'animations est d'outiller les chargés de projet, ainsi que les participants prenant part à une démarche collective de mobilisation et d'empowerment.

La trousse a été conçue pour le projet **Aînés au coeur du quartier**, mais son contenu peut être adapté et utilisé pour tout projet collectif.

La séquence proposée

La séquence proposée est formée de plusieurs techniques d'animation différentes. Toutes ces techniques peuvent, et doivent être adaptées à l'utilisation que vous désirez en faire.

Des exemples illustrent l'utilisation des techniques proposées. Il est important de garder en tête que la technique d'animation parfaite n'existe pas en soi, il faut la créer, en se basant sur des techniques et exemples déjà existants.

Les grandes étapes

- 1** Informer, sensibiliser*
- 2** Lire sa communauté
- 3** Prioriser et décider ensemble
- 4** Suites du projet - animer un bilan

*Cette étape n'est pas traitée dans le présent document. Toutefois, tout projet cherchant à provoquer une certaine forme de mobilisation durable devrait prévoir une phase de sensibilisation ou d'information ; il s'agit souvent du premier contact avec une communauté qu'on cherche à accompagner.

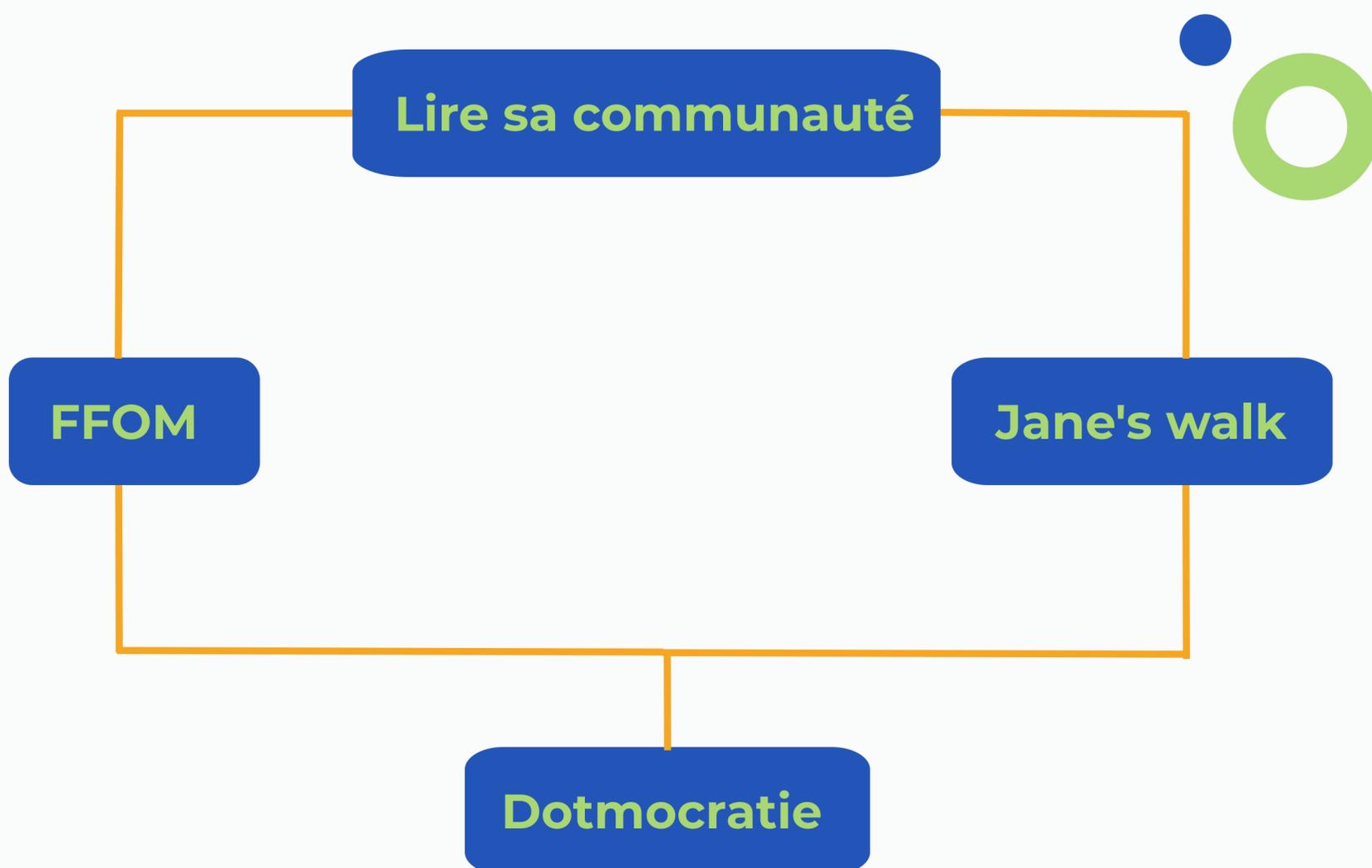


Objectifs poursuivis

Placer les participants au coeur de la démarche. Partir de leur vision, de leur perception des réalités vécues dans leur quartier.

Permettre au plus grand nombre possible de personnes de s'exprimer, notamment sur ce que devrait être un milieu de vie idéal pour les aînés.

La séquence proposée





FFOM

Analyse **F**orces,
Faiblesses,
Opportunités et
Menaces

Qu'est-ce ?

Ce type d'analyse permet de faire le portrait d'une «organisation» selon son environnement interne et son environnement externe.

Le terme organisation est ici utilisé au sens large, il peut s'agir d'un comité, d'une communauté, d'un quartier, d'un projet, d'un système, etc.

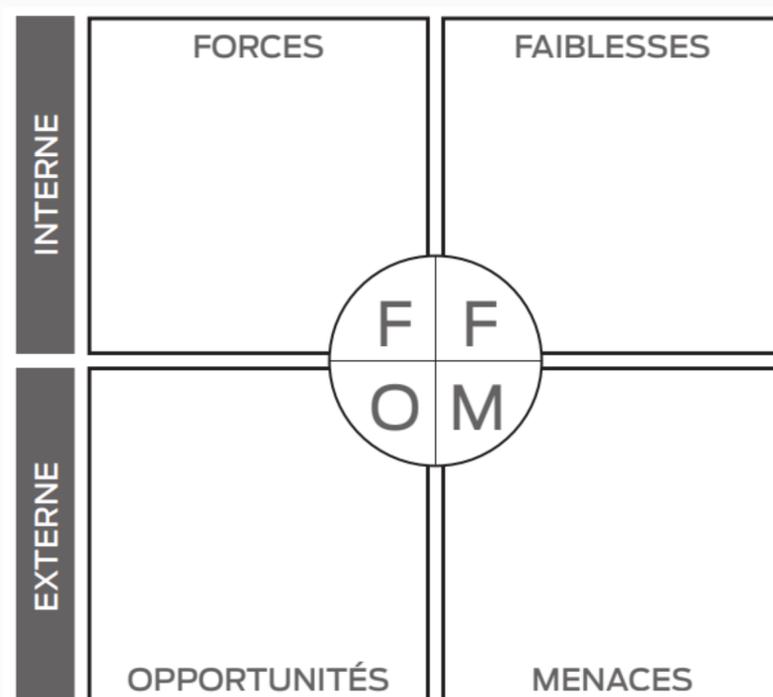
Ce type d'analyse convient particulièrement bien aux premières étapes d'une prise de décision collective.

Déroulement de l'animation

En préparation : on place 4 grandes feuilles sur les murs et on fournit aux participants des crayons-feutres. Les feuilles sont identifiées : Forces, Faiblesses, Opportunités, Menaces.

Consignes aux participants : on explique aux participants les objectifs de l'exercice et à quoi leurs réponses vont servir. Dans le cas présent, il s'agit de faire un portrait du quartier du point de vue des Aînés. Pour les besoins de l'exercice, les Forces et les Faiblesses pourraient être définies relativement au Centre communautaire (interne) tandis que les Opportunités et les Menaces pourraient être définies relativement au quartier (externe). L'important ici est de bien définir ce qu'est «l'organisation», quels sont les environnements internes et externes dont on veut circonscrire le portrait.

On donne ensuite un temps de réflexion pour les participants afin qu'ils inscrivent leurs réponses sur chaque feuille. Comme il s'agit d'une étape de type «tempête d'idées», la consigne donnée aux participants peut inclure une suspension du jugement. C'est-à-dire que l'un des buts recherchés est d'obtenir le plus grand nombre de réponses possibles, ce qui est plus facile à obtenir lorsque l'on suspend son jugement et qu'on laisse libre court à ses réflexions.



FFOM

Analyse **F**orces,
Faiblesses,
Opportunités et
Menaces

Résultats

À la fin de l'exercice, les quatre feuilles devraient contenir plusieurs éléments chacune. Vous devriez avoir suffisamment d'idées par feuille pour ensuite devoir choisir parmi celles-ci. Si tel n'est pas le cas, vous pouvez relancer les réflexions en donnant des exemples types de forces, faiblesses, opportunités ou menaces présents dans la communauté selon votre point de vue d'animateur. Vous pouvez également prendre des idées inscrites et chercher à approfondir les réflexions les entourant. Le but de cette étape est d'avoir le plus grand volume d'idées possible.

Pièges à éviter

1. Bien définir «l'organisation» ainsi que les environnements internes et externes. Les participants doivent bien saisir leur «terrain de jeux».
2. Suspendre le jugement, ce n'est pas à cette étape que l'on désire porter un jugement sur les idées émises.
3. S'assurer d'avoir un bon nombre de participants. Toujours dans l'optique de générer le plus grand volume d'idées, il est important d'avoir assez de participants pour créer cette tempête d'idées.
4. Du côté de l'espace physique, assurez-vous d'être dans une salle confortable, assez grande pour accueillir tous les participants et avec de l'espace sur les murs.

Lien utile

Commun'agir présente une fiche de l'analyse FFOM disponible à l'adresse suivante : <http://pouremporter.communagir.org/outils/forces-faiblesses-opportunités-menaces>



Les meilleures idées viennent en marchant!

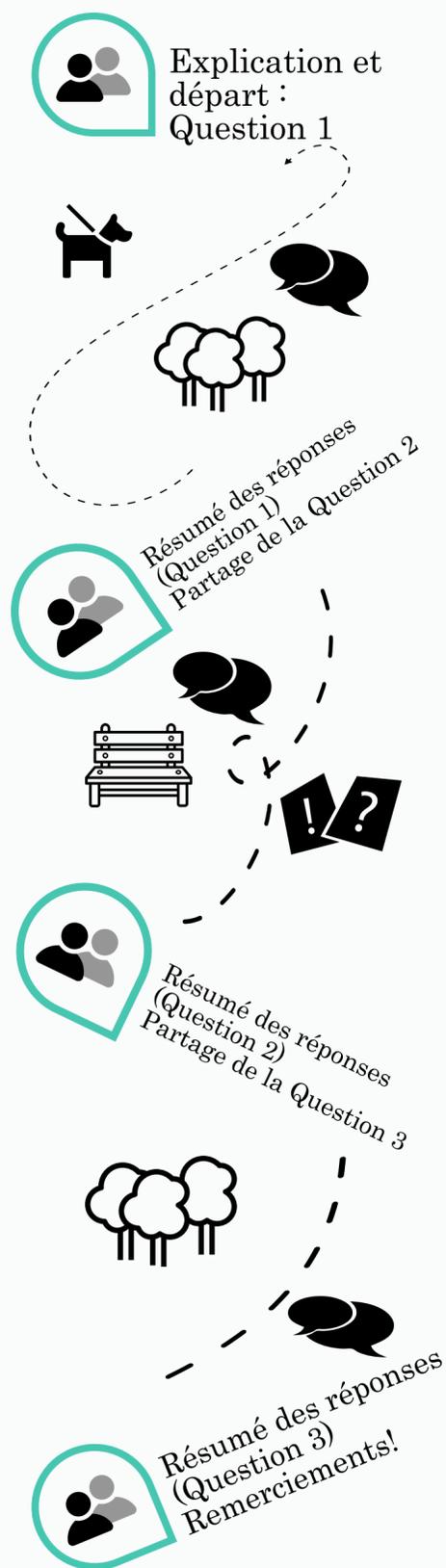


Qu'est-ce ?

Lire sa communauté veut aussi dire être en mesure de l'observer afin de la comprendre. Chaque individu peut être considéré comme spécialiste de son milieu, car il l'expérimente au quotidien. Ainsi, le simple fait d'amener la discussion dans un groupe de personnes qui font partie d'une même communauté constitue souvent la première étape d'un projet durable.

Une Marche de Jane, c'est tout simplement une marche organisée où des sujets de réflexions ou de discussions sont proposés, dans une formule peu rigide.

Déroulement de l'animation



En préparation : On commence par choisir 1 à 3 sujets de conversations. Les sujets doivent nous permettre de mieux lire notre communauté afin de mieux comprendre nos zones d'opportunités ou les besoins de celle-ci.

Voici quelques exemples de questions :

- Qu'est-ce qui a le plus changé dans notre collectivité/groupe dans les dernières années?
- Quels devraient être les principaux enjeux ou champs d'intérêt de notre groupe pour les prochaines années?
- Si vous aviez des ressources illimitées, à quoi ressemblerait votre quartier/collectivité dans 5 ans?
- Si vous pouviez changer une seule chose dans votre quartier/collectivité, quelle serait-elle?

Le but des questions est de faire discuter les participants sur leur collectivité. Ces questions traitent toutes d'éléments globaux et stratégiques. En s'assurant d'avoir une vision partagée sur ces éléments, on place les premières balises d'une mobilisation durable.

La marche s'organise très rapidement :

1. L'organisateur choisit 1 à 3 questions.
2. L'organisateur fait un trajet et identifie des "points de partage" dans le trajet.
3. À chaque point de partage, l'organisateur de la marche propose une question et encourage les marcheurs à discuter de la question jusqu'au prochain point de partage.
4. Dans la route vers le prochain point de partage, les participants discutent ouvertement de la question.
5. Rendu au prochain point de partage, l'organisateur demande aux différents groupes de résumer leurs réponses.
6. Lorsque les réponses sont résumées, l'organisateur prend des notes.
7. L'organisateur propose une nouvelle question, qui doit être discutée jusqu'au prochain point de partage.
8. Répétez!



Les meilleures
idées viennent en
marchant!



Déroulement de l'animation

Consignes aux participants : On explique aux participants les objectifs de l'exercice et à quoi leurs réponses vont servir. Dans le cas présent, il s'agit de mener une réflexion peu structurée sur le futur du quartier du point de vue des Aînés. On explique aussi la séquence : chaque question est suivie d'un temps de marche durant lequel vous pouvez échanger sur la question. Rendus au prochain "point de partage", les participants vont devoir résumer leur réponse à la question, avant de recevoir une nouvelle question.



Résultats

À la fin de l'exercice, l'organisateur a pris des notes sur chacune des réponses proposées. Ces réponses peuvent servir de "portrait collectif" : elles font un tour d'horizon des éléments stratégiques qui devraient orienter les différents projets du groupe.

En plus des réponses, le processus est important : il permet de développer tranquillement une prise de conscience quant à notre réelle capacité d'agir sur notre collectivité.



Les marches de Jane

Les meilleures idées
viennent en
marchant!



Plutôt
facile!

Pièges à éviter

1. Il faut prendre le temps de poser de bonnes questions qui amènent la discussion. On veut éviter les questions qui peuvent être répondues par "oui" ou par non".
2. Il faut placer une ambiance qui n'est pas axée sur le jugement des réponses. Ce n'est pas à cette étape que l'on désire porter un jugement sur les idées émises ; on veut encourager les échanges, autant dans les "zones d'échanges" ou lors de la marche vers les "zones d'échanges".
3. Cette activité se fait bien en groupe de 6 à 12 personnes. Naturellement, les participants vont marcher 2 par 2, ce qui est une bonne chose! Avec moins de 6 personnes, on peut s'attendre à ce que les sujets soient épuisés avant la fin de la marche.
4. Pour éviter les problèmes de mémoire en cours de marche, vous pouvez imprimer les questions et les remettre aux participants sur de petits cartons. Vous pouvez même "préparer" le trajet en y installant des pancartes avec les questions ou en y installant des chaises d'avance : soyez imaginatif!
5. Selon les objectifs du processus, vous pouvez poser des questions plus simples ou plus personnelles : quelles activités aimez-vous faire en groupe? Quelle devrait être notre prochaine levée de fond? Que devrions-nous faire cette année? Etc.

Une marche à l'intérieur : une formule parfois plus simple!

Vous pouvez aussi faire le projet à l'intérieur ; cela vous permettra même de mieux contrôler l'environnement matériel.

Si vous décidez de faire la marche à l'intérieur, vous pouvez organiser un bâtiment ou un local en "stations" : une boucle où les marcheurs vont de station en station, en discutant.

En mettant vos questions sur les murs ou sur de gros cartons, vous limiterez aussi vos interventions verbales et vous serez en mesure de laisser vos "marcheurs" aller à leur rythme. Vous pouvez même mettre des images sur vos cartons pour stimuler la réflexion.

N'oubliez pas de penser à une façon de noter les réponses de vos marcheurs pour y donner suite!





Qu'est-ce ?

Il s'agit d'une façon simple et ludique de faire des choix. Les deux animations précédentes avaient pour but de faire ressortir le plus d'idées possible. Il est maintenant l'heure de faire des choix quant aux éléments qui seront travaillés par le comité.

Déroulement de l'animation

En préparation : chaque participant reçoit un nombre prédéterminé d'autocollants rouges et verts. Par exemple, 2 rouges et 6 verts.

Consignes aux participants : il faut d'abord expliquer aux participants que les idées choisies feront par la suite objet de réflexion afin d'y lier des pistes de solutions qui conduiront à des actions concrètes.

Les consignes sont simples, les participants doivent utiliser les autocollants qu'ils ont en main pour identifier les idées qu'ils jugent être :

- «de fausses bonnes idées» : **les rouges**
- les meilleures idées qui permettront d'arriver à des actions concrètes : **les verts**.

Il est important ici de mentionner que les participants peuvent apposer leurs deux autocollants rouges sur la même fausse bonne idée, comme ils peuvent apposer tous leurs autocollants verts sur la même idée. Il n'y a pas de limite, si ce n'est le nombre d'autocollants distribué par participant.

Les participants apposent les autocollants directement sur les feuilles ou cartons exposés sur les murs.





Résultats

À la fin du vote, les participants ont apposé leurs autocollants et les feuilles ou cartons présentant l'ensemble des idées en sont remplis.

On calcule simplement le nombre d'autocollants par idée pour identifier celles qui ont obtenu le plus de votes. Les fausses bonnes idées sont également identifiées afin de ne pas faire partie du futur plan d'action.

Les bonnes idées sur lesquelles les participants désirent approfondir les réflexions sont ainsi identifiées facilement!

Pièges à éviter

1. Il faut bien réfléchir au nombre d'autocollants distribués ainsi qu'aux couleurs utilisées (nous en proposons deux, mais il est possible d'en ajouter. Par exemple, des autocollants jaunes pourraient identifier des éléments intéressants, mais à travailler à plus à long terme).
2. Il faut tenter de rester simple dans les consignes et les attentes. Cette animation se fait généralement rapidement, lors d'une pause, et doit permettre aux participants d'afficher clairement leur choix.
3. Réutiliser le même support visuel que lors des animations précédentes (grandes feuilles collées sur les murs ou carton identifiant les éléments de l'analyse). Il est important que les participants soient autonomes et puissent afficher facilement leurs préférences.

Lien utile

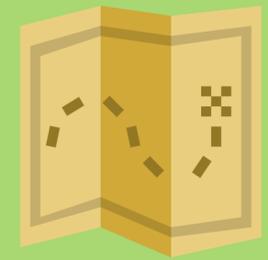
Un site web dédié à la dotmocratie (en anglais) :
https://dotmocracy.org/what_is/



3

3

Réfléchir, prioriser et décider ensemble

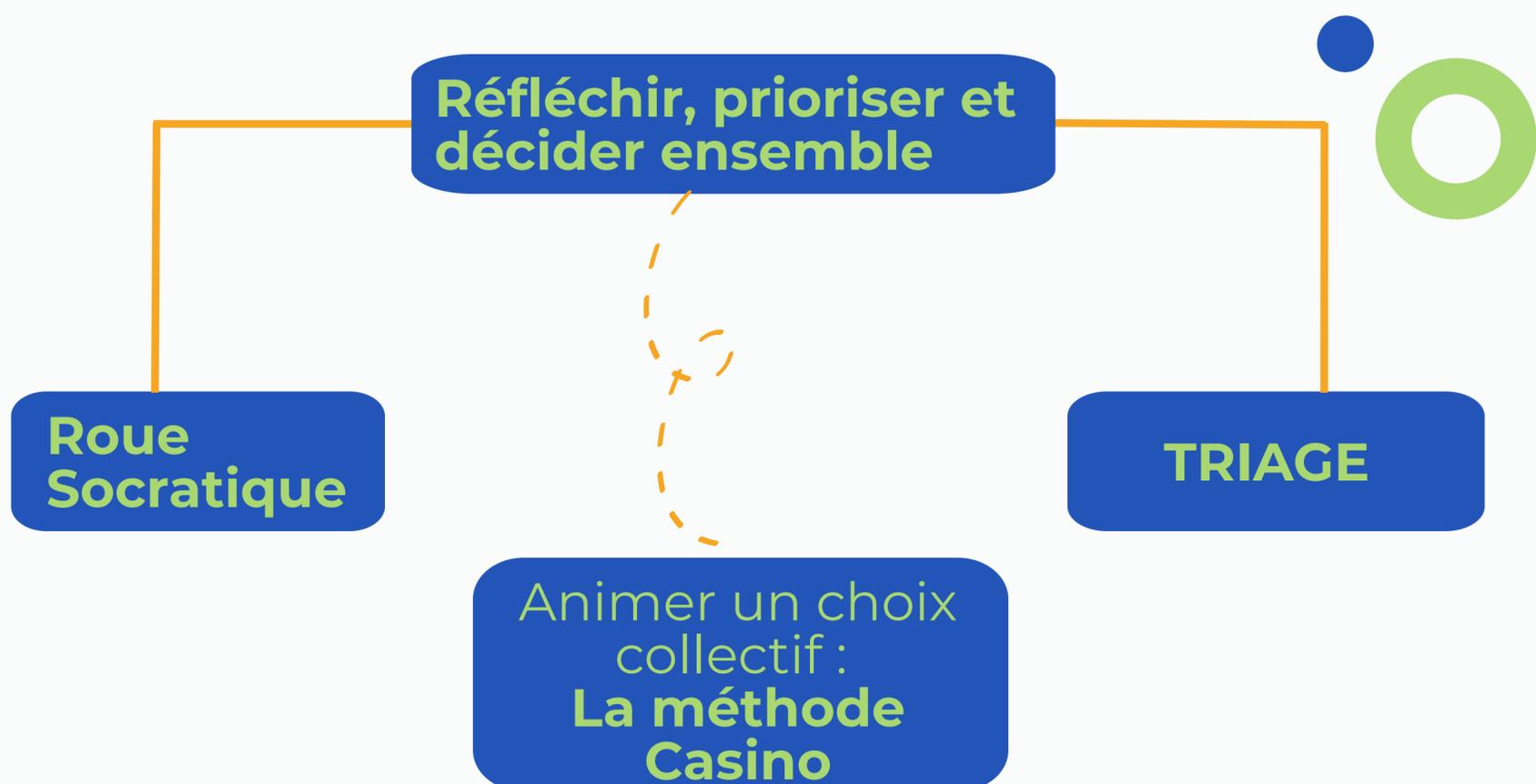


Objectifs poursuivis

Proposer aux participants des façons structurées de comprendre un projet ou de faire des choix.

Faire avancer une réflexion en utilisant des animations simples qui visent la prise de décision, la comparaison des opportunités ou une priorisation de différents éléments.

La séquence proposée





La Roue Socratique

Choisir ensemble les éléments à discuter ; s'entendre sur un portrait.

Plutôt difficile!

Qu'est-ce ?

La roue socratique est avant tout un outil. Elle sert à décortiquer collectivement un projet complexe grâce à un support visuel qui facilite la discussion et l'atteinte du consensus.

On utilise la roue socratique lorsqu'on veut examiner en groupe une situation ou un projet, afin de faire ressortir les différentes perspectives et de mettre en commun les points de vue et connaissances de chacun.

Déroulement de l'animation

En préparation : Pour bien utiliser l'outil, il faut avoir un sujet de discussion relativement complexe, mais bien défini : un projet qu'on vient de réaliser, une situation qu'on cherche à changer, un projet dont on cherche à définir les premières étapes de réalisation, etc.

Déroulement :

1. Identifier la situation, le plan ou la pratique à discuter. Généralement, on cherche à produire une question d'orientation, par exemple :

- Pour un projet qu'on cherche à réaliser : Quelles sont les conditions essentielles pour que le projet fonctionne?
- Pour une situation qu'on cherche à changer : Qu'est-ce qui favoriserait le changement souhaité?
- Pour évaluer les impacts d'un projet passé : quelles sont les retombées de notre projet?

2. Amener les participants à déterminer les critères essentiels liés au sujet discuté. Si le temps ne le permet pas, proposer des critères aux participants. Il importe toutefois de s'entendre sur la signification des critères retenus. Opter pour quatre à six éléments et considérer que plus il y aura de critères, plus l'activité sera longue.

3. Établir avec les participants une échelle de niveaux entre 0 et 10, où 10 correspond évidemment au niveau le plus élevé.

4. Tracer un cercle sur une feuille ou sur le sol à l'aide de ruban adhésif. Ajouter autant de rayons qu'il y a de critères.

5. Placer les chiffres de l'échelle retenue (p. ex. 0 à 10) le long de chaque rayon.

6. Utiliser chaque critère pour évaluer l'élément, le projet ou la situation.

7. Amener les participants à discuter de l'évaluation de chaque critère pour en arriver à un consensus.

8. Marquer le niveau obtenu par consensus sur le rayon, et ainsi de suite pour chaque critère (rayon).

9. Une fois tous les rayons marqués d'un niveau précis, d'une note de 0 à 10, relier ces notes pour produire un portrait de la réflexion.



La Roue Socratique

Plutôt difficile!

Choisir ensemble les éléments à discuter ; s'entendre sur un portrait.

Quelques exemples de questions d'orientation et de critères :

Pour un projet en préparation (jardin communautaire) : "Est-ce que les conditions de réalisation sont présentes?"

1. Est-ce que nous comprenons bien le projet et ses étapes?
2. Est-ce que nous avons les ressources nécessaires?
3. Est-ce que les partenaires importants nous soutiennent?

Pour une situation que l'on cherche à changer (projet pour améliorer l'accessibilité aux commerces pour les personnes à mobilité réduite) : "Qu'est-ce qui facilite l'atteinte de notre objectif"?

1. Nous connaissons des solutions potentielles.
2. Le problème est connu de plusieurs personnes.
3. Nous avons une bonne relation de confiance avec les autres groupes impliqués.

Pour un projet passé (sortie aux quilles pour la St-Valentin) : Quelles sont les retombées de notre projet?

1. Est-ce que nous avons aimé l'expérience d'organisation?
2. Est-ce que nous avons amélioré la qualité des services?
3. Est-ce que nous avons créé de nouvelles relations ou de nouvelles amitiés?

Résultats

À la fin de l'exercice, lorsque vous aurez relié les points sur les échelles des critères, un portrait émerge. Ce portrait représente l'état d'une réflexion consensuelle menée de A à Z par les participants. Tout dépendant du contexte d'utilisation, le portrait peut être utilisé pour prévoir les efforts à développer, pour comprendre comment réussir un objectif ou encore pour évaluer collectivement un projet déjà réalisé.

Toutefois, la valeur de la roue socratique est surtout dans la recherche du consensus et dans la discussion.

Pièges à éviter

1. Les "critères" sont parfois plus faciles à comprendre sous forme de question. Toutefois, il n'est pas interdit d'utiliser des phrases "positives", comme dans les exemples plus haut.
2. Le profil de la roue est le résultat que l'on peut discuter, mais la valeur de l'outil est dans la discussion qu'elle provoque et dans la recherche de consensus. Pour faciliter le projet, vous pouvez créer d'avance les axes de la roue, même si cela réduira la qualité et la quantité d'échanges. Pourquoi ne pas créer et définir 2 axes de réflexions (pour donner l'exemple), et laisser les participants choisir les 2 ou 3 autres axes de réflexions?
3. Il faut prendre le temps de chercher le consensus, mais il ne faut surtout pas se laisser ralentir par le fait de devoir donner une note sur 10. La note sur 10 est une note "comparative" : par exemple, si vous donnez 6 sur 10 à l'échelle 1, vous pouvez vous demander quelle note devrait recevoir l'échelle 2 en considérant la note accordée à la première échelle.



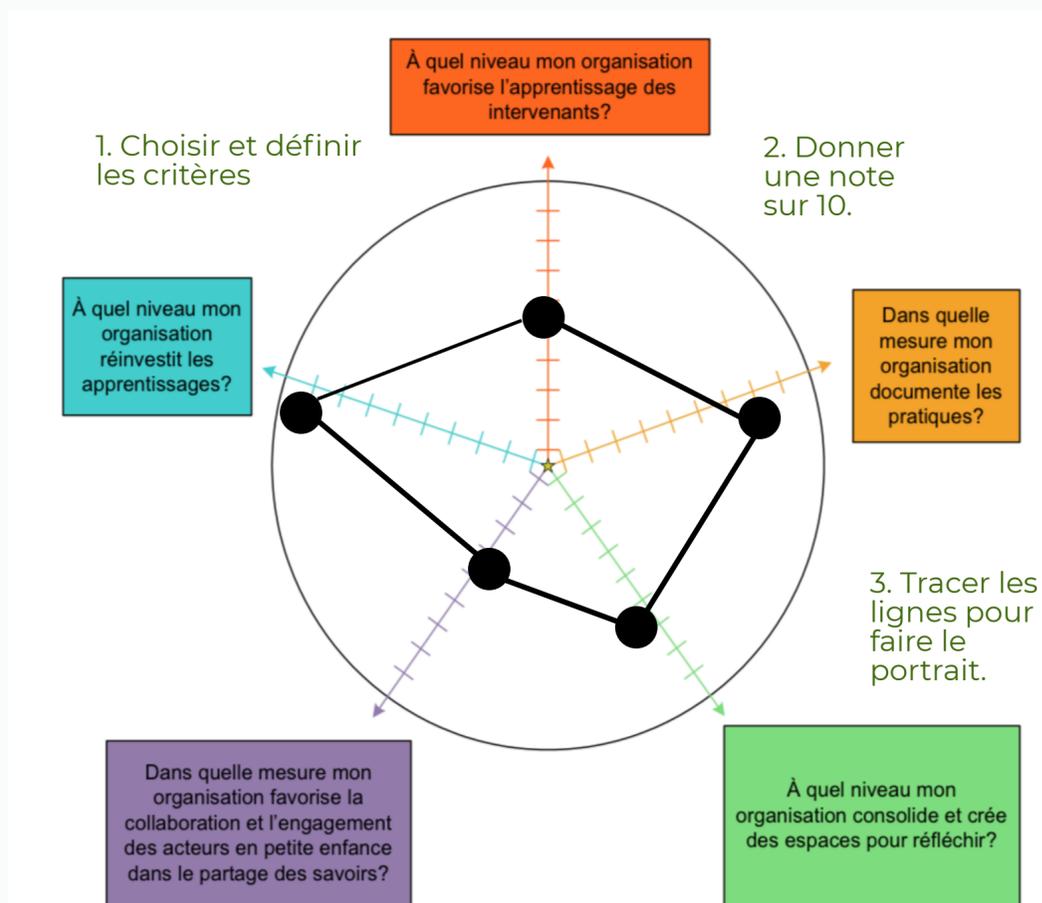
La Roue Socratique

Choisir ensemble les éléments à discuter ; s'entendre sur un portrait.

Plutôt difficile!

Un exemple :

Cette organisation a décidé de réfléchir sur ses missions : il s'agit donc d'une utilisation de la roue socratique dans un contexte d'évaluation, après un projet.



*L'image de la roue est tirée du projet Constellation: <http://projetconstellation.com>

Après réflexion, le groupe a choisi 5 critères et une échelle à 10 rang. Après avoir choisi et bien défini ces 5 critères, ils ont noté chaque élément sur une échelle de 10, en cherchant un consensus pour chaque branche de la roue.

Ensuite, ils ont relié les points pour créer le "profil" de la réflexion.

Le résultat de la discussion est clair : l'organisation est très bonne pour documenter les pratiques et pour réinvestir les apprentissages, mais moins bonne pour favoriser la collaboration et l'engagement des acteurs!

Lorsque les échelles sont notées et que le portrait est créé, les participants doivent ensuite réfléchir au profil : est-ce que nous sommes à l'aise avec ce profil? Sommes-nous fiers de nos forces? Que voulons-nous améliorer?

Liens utiles

Guide de la recherche participative, à télécharger gratuitement : <https://www.idrc.ca/fr/book/sas2-guide-sur-la-recherche-collaborative-et-lengagement-social>



Plutôt
difficile!

Qu'est-ce ?

Technique de **R**echerche d'**I**nformations par
Animation d'un **G**roupe d'**E**xperts.

Cette méthode regroupe deux phases :
1) La phase de production personnelle.
2) La production interactive.

Elle permet de décider de façon consensuelle.

Déroulement de l'animation

En préparation (la phase de production individuelle) : les participants doivent donner un maximum de **cinq** réponses sous forme de courtes phrases ou d'expressions à la question de recherche.

Par exemple : Que devrait-on faire pour diminuer l'isolement des aînés dans notre quartier?

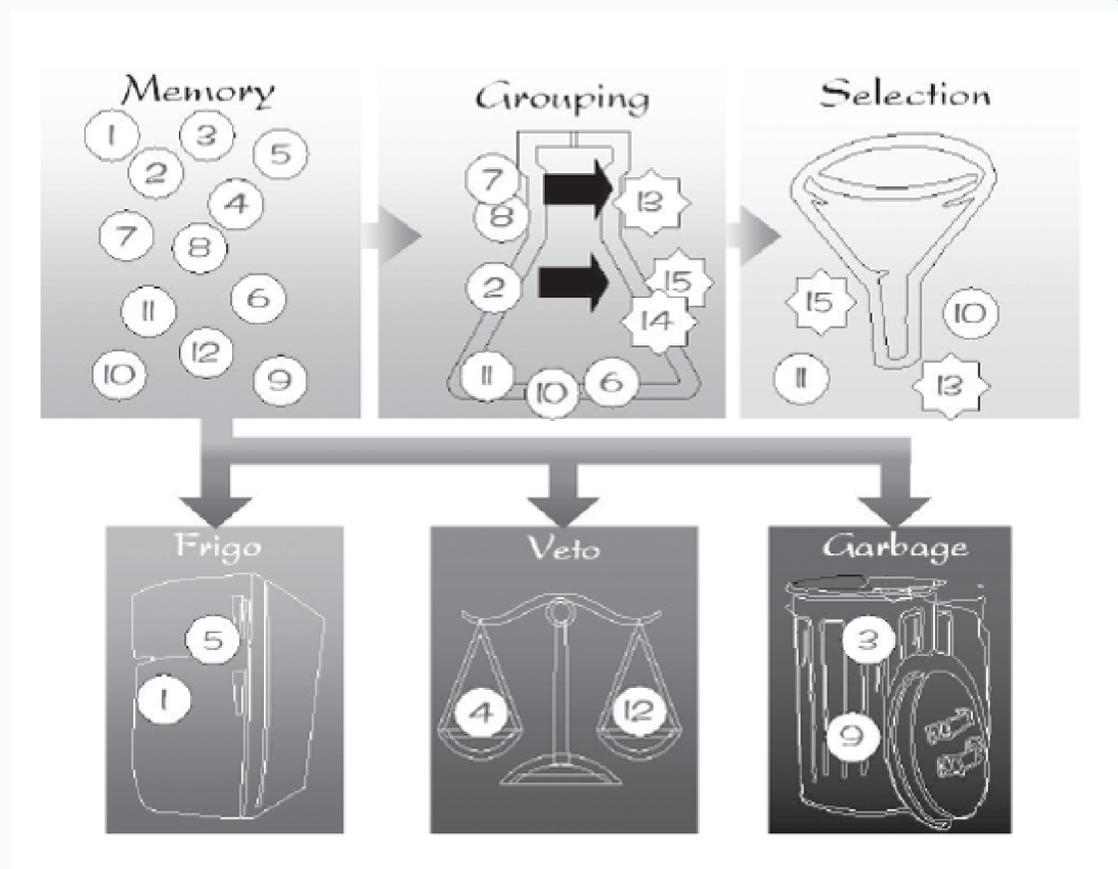
Plus d'une question de recherche peut être posée. Cependant, plus il y a de questions, plus l'exercice sera long. Les réponses aux questions de recherche sont inscrites sur des cartons et numérotées. Elles sont ensuite placées sur un mur.

L'animateur sépare l'espace disponible sur les murs en sections et utilise les icônes décrites plus bas pour chaque section. Il pourra y déplacer réellement les propositions de réponses selon les décisions du groupe.

Consignes aux participants (la production interactive) : cette phase est animée et permet aux participants de travailler en groupe. Le but de ce travail de groupe est d'obtenir un consensus quant aux réponses apportées à la question principale. Les participants se placent devant le mur (debout ou assis) et doivent discuter des propositions à garder, à éliminer, à regrouper, etc. Ils doivent atteindre le consensus pour toutes les décisions et arriver à un maximum de 3 réponses dans la sélection finale.

Plutôt
difficile!

Déroulement de l'animation



Pour ce faire, plusieurs icônes sont utilisées :

1) La mémoire : elle contient toutes les propositions de départ.

2) Le regroupement : la sélection des propositions que l'on garde ou que l'on regroupe y est placée.

3) La sélection : étape finale de la sélection, on ne doit y placer que le nombre de propositions établi à l'avance (maximum de 3).

4) Le réfrigérateur : si une proposition fait l'objet de débats trop vifs, on peut la mettre dans cette section et traiter une autre proposition pour y revenir plus tard.

5) Le veto : si le consensus ne peut être atteint pour une proposition, l'animateur peut utiliser son droit de veto, il peut ainsi arrêter toutes discussions sur cette proposition et s'en remettre à un expert externe au groupe.

6) La poubelle : les propositions éliminées y sont déposées (avoir une vraie poubelle sur place). Il est impossible de reprendre les propositions mises dans la poubelle, cette décision est définitive.



TRIAGE



Plutôt
difficile!

Résultats

Cette méthode permet d'arriver à un choix consensuel en fonction de la question de base. Dans notre cas, le résultat final serait les 3 pistes d'actions à entreprendre pour diminuer l'isolement chez les aînés.

La méthode TRIAGE comporte plusieurs avantages :

- elle peut fonctionner avec des petits et des grands groupes ;
- elle peut être adaptée à différents contextes ;
- les discussions permettent d'enrichir les réflexions personnelles sur le sujet donné ;
- l'aspect visuel facilite l'implication des participants ;
- les résultats sont immédiatement utilisables (très peu ou pas d'analyse à faire).

Pièges à éviter

- 1) La qualité des informations obtenues dépend de la compétence, de la représentativité et de la crédibilité des participants.
- 2) Le savoir-faire et le savoir-être de l'animateur sont très importants. Il doit encourager les participants, faire les recoupements, faire des propositions lorsque les participants sont dans une impasse, etc.
- 3) Il faut limiter les sujets abordés lors de la séance de groupe. Si ce n'est pas possible, il faut envisager de tenir plusieurs séances de groupe afin d'aborder l'ensemble des sujets, tout en respectant les limites des participants.
- 4) Les résultats ne peuvent être extrapolés. Les réflexions et décisions d'un groupe d'aînés ne pourraient être utilisées pour l'ensemble des Centres communautaires participant au projet QADA.

Liens utiles

Gervais M. et Pépin G. (2002). **TRIAGE: A new group technique gaining recognition in evaluation.** Evaluation, Journal of Australasia 2(2):45-9.



Méthode Casino

Miser sur le meilleur cheval!



Facile!

Qu'est-ce ?

Lorsque nous devons faire un choix entre plusieurs options (activités, projets, menu, film, sorties, etc.), il est parfois difficile de faire participer tout le monde au processus de décision.

La méthode Casino est tout simplement une animation qui vise à faciliter une prise de décision de façon amusante. Les participants reçoivent de la fausse monnaie et se font présenter différents projets. Anonymement, tous les participants auront à distribuer leur argent parmi les projets proposés!

Déroulement de l'animation

En préparation : Les éléments à choisir doivent être prédéfinis : une liste de menus, une liste d'activité, des projets présentés sur des affiches, etc. De plus, vous devez vous assurer d'avoir de la fausse monnaie (jetons de poker, argent Monopoly, etc.).

Consignes aux participants : On donne à chaque participant la même somme. On leur présente ensuite chaque élément à choisir et on répond aux questions. Le but est que tout le monde comprenne chaque élément.

Chaque participant est ensuite invité à distribuer son argent parmi les choix proposés, comme bon leur semble. Pour recueillir l'argent, pensez à une façon relativement anonyme de le faire : mettre la description des menus à côté d'un bol pour récupérer l'argent, donner des enveloppes aux participants et leur demander de déposer leurs enveloppes (avec l'argent à l'intérieur) à côté des activités qu'ils veulent supporter, etc. Soyez imaginatif, tout en gardant la formule simple!

Résultats

À la fin de l'exercice, comptez l'argent recueilli pour chacune des options. Vous découvrirez quelles options sont les plus populaires!

Pièges à éviter et astuces

1. Il faut faire bien attention à proposer des choix qui sont réalistes, pour ne pas décevoir les participants.
2. Assurez-vous que les participants comprennent qu'ils doivent distribuer tout leur argent, mais qu'ils peuvent la diviser à travers le nombre de projets qu'ils veulent! Ainsi, s'ils désirent vraiment supporter un projet en particulier, il n'est pas interdit d'y mettre tout son argent!
3. Prenez le temps de bien décrire les options ou les choix : un choix mal décrit sera automatiquement pénalisé par les participants!
4. Il faut s'assurer d'avoir l'espace nécessaire. Cette activité fonctionne particulièrement bien dans une grande salle, avec une formule "vernissage de toiles". Placer les options sur les murs grâce à des mots ou des images (sur des feuilles ou des cartons), et placer un pot Masson au pied de l'image! Vos participants devraient faire un premier tour de la salle, puis un deuxième tour pour distribuer leur argent.
5. Il peut être pertinent de donner comme consigne aux participants de ne pas mettre d'argent sur les éléments qu'ils ont eux-mêmes proposés. On évite ainsi que des participants restent camper sur leurs idées initiales et s'ouvrent aux idées des autres.



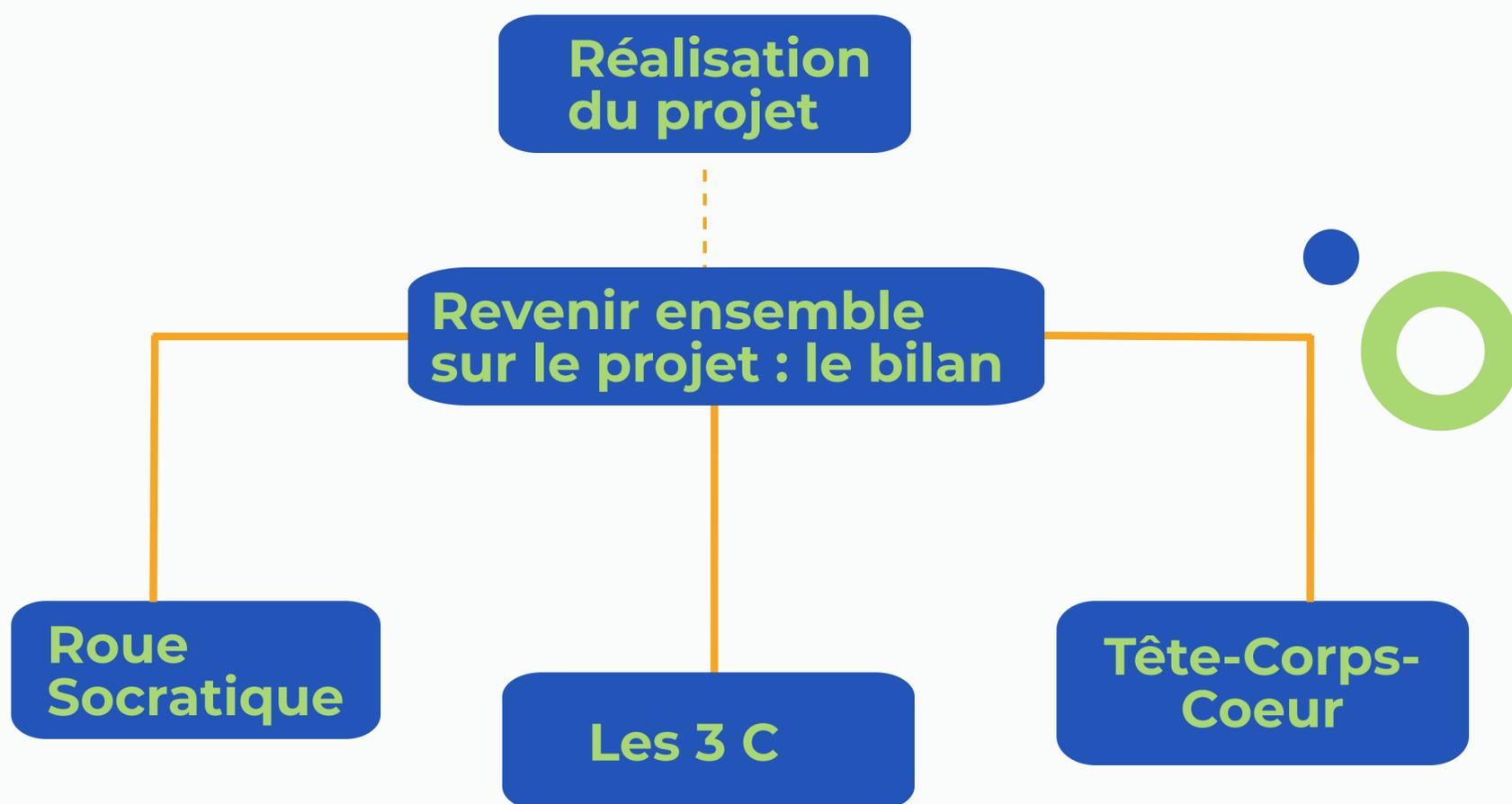
Objectifs poursuivis

Créer des zones de discussions et de partage pour faire le bilan d'une activité.

Identifier des avancées concrètes.

Recueillir les commentaires des participants dans une formule peu intimidante.

La séquence proposée





La roue socratique

Application pour un bilan!

Plutôt difficile!

Donner une suite à une roue socratique

Il existe 2 grandes façons d'utiliser la roue socratique dans un contexte de bilan :

- Faire une roue socratique évaluative après la réalisation d'un projet. Cette façon d'utiliser la roue socratique a déjà été présentée dans la partie 3.
- Reprendre une roue socratique effectuée en début de projet ou avant la mise en oeuvre du projet. En réutilisant la roue socratique, on revient sur une réflexion déjà maîtrisée par les participants et on arrivera peut-être même à constater une amélioration des portraits!

Refaire sa roue socratique

1. Lors de votre première utilisation de la roue socratique, vous avez proposé des critères de réflexions, puis vous avez donné une note sur 10 à chacun de ces critères. Il faut donc ressortir cette roue socratique de vos vieux tiroirs : elle sera la base de votre bilan.
2. Il est possible que vous ayez besoin de modifier légèrement la question d'orientation que vous avez utilisée. Mais ce n'est pas toujours nécessaire, par exemple, la question "Est-ce que les conditions de réalisation sont présentes?" fonctionne toujours!
3. Il s'agit tout simplement de refaire la réflexion, mais sans refaire l'étape de création des critères.
4. Si le groupe a porté des actions ou a fait des efforts pour améliorer les chances de succès de leur projet, le résultat que le groupe va donner aux différents critères devrait être plus élevé. Au contraire, si le projet a créé des problèmes, les notes données aux différents critères devraient généralement être plus basses. En complétant à nouveau votre roue, vous serez donc en train de faire un retour sur votre projet et sur ses intentions et de voir le chemin parcouru.

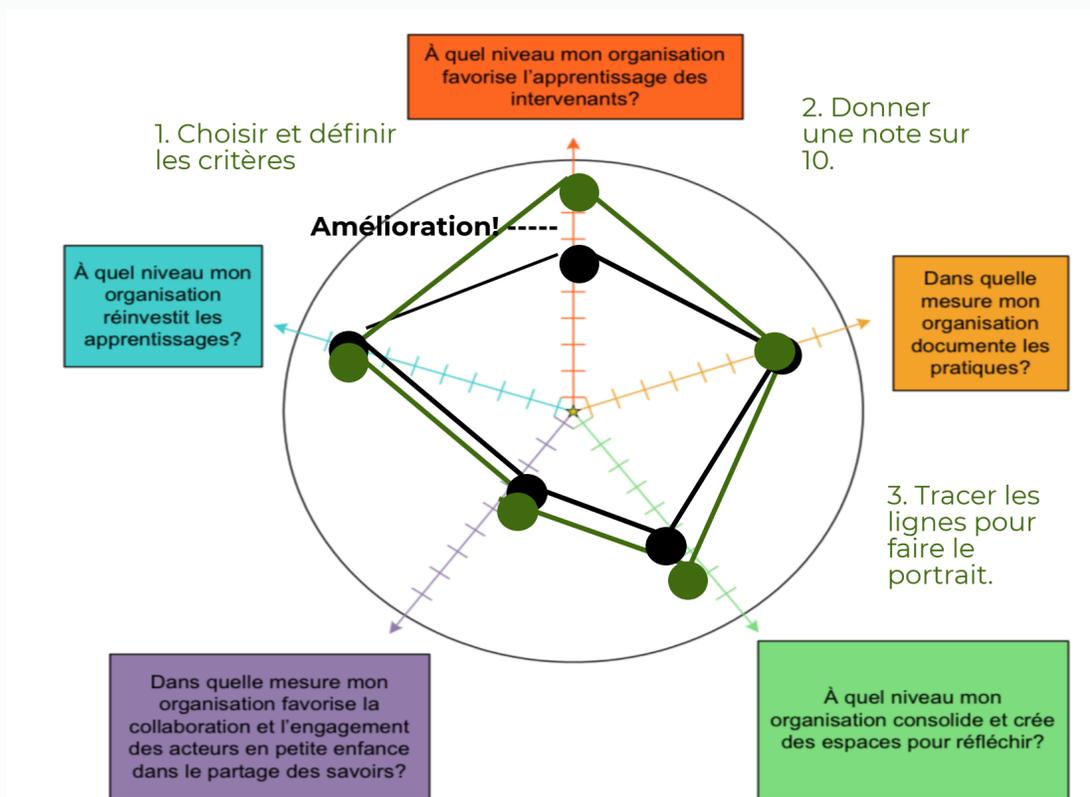


La roue socratique

Application pour un bilan!

Plutôt difficile!

Exemple : la roue avant et après



*L'image de la roue est tirée du projet Constellation: <http://projetconstellation.com>

1. La ligne en noire représente la première réalisation de la roue socratique, il y a 4 mois.

2. Après avoir fait leur roue socratique, le groupe a choisi de se concentrer sur 2 éléments qu'ils jugeaient prioritaire d'améliorer : le bulle orange et la bulle verte. Même si la bulle mauve était la plus faible, le groupe a décidé de ne pas en faire une priorité.

3. Après 4 mois d'efforts, le groupe a décidé de faire un bilan grâce à leur roue socratique. Le résultat de la discussion est représenté par les lignes et les points verts.

4. Le résultat est clair : le groupe pense qu'il s'est amélioré sur l'axe orange et sur l'axe vert. Toutefois, le groupe se dit insatisfait de leurs progrès sur l'axe vert, même si l'axe a obtenu un meilleur résultat que lors de la première réalisation de la roue.



Les 3 C

Un bilan en 3 questions!

Facile!

Qu'est-ce?

La méthode des 3 C propose d'organiser une réflexion autour des trois dimensions d'un projet ou d'une action collective soit :

- 1) ce qui fonctionne bien et qu'on doit **C**onserver ;
- 2) ce qui fonctionne moins bien et qu'il faut **C**esser ou modifier ;
- 3) ce qui n'existe pas et qu'il faut **C**réer.

Cette animation est simple à créer et propose une façon rapide de produire un bilan. Toutefois, il faut que les participants aient été impliqués de près dans le projet ou sa réalisation.

Déroulement

1. Sur 3 grandes feuilles, écrivez "Conserver" sur la première, "Cesser / modifier" sur la deuxième et "Créer" sur la troisième.
2. Expliquez le sens de ces trois mots à votre groupe :
 - Conserver/bonifier? Ce qui fonctionne bien et qui doit toujours être là à l'avenir.
 - Cesser/modifier? Ce qui a été pertinent, mais qui l'est moins ou qui ne l'est plus dans le contexte actuel.
 - Créer? Ce qui nous manque actuellement et dont on doit se doter pour atteindre nos objectifs partagés.
3. Donnez des crayons et des post-its à vos participants, et demandez-leur de remplir les cartons avec leurs réflexions en les mettant sur la feuille appropriée.
4. Lorsque tous les participants ont terminé, vous pouvez animer un retour sur l'exercice en "regroupant" les post-its de façon à mettre ensemble les idées très populaires et similaires.

Trucs et astuces

1. Vous n'êtes pas obligé de faire l'activité en grand groupe. Si vous le préférez, cette approche peut aussi se faire à 3 ou à 4 autour d'un café. Dans ce cas, assurez-vous qu'il y a un preneur de notes. Si vous avez plusieurs groupes de 3 ou 4 personnes, il faudra alors compiler les commentaires et les regrouper ; c'est souvent la partie la plus difficile!
2. Si vous n'êtes pas à l'aise pour animer un retour «à froid», vous pouvez laisser partir vos participants après l'activité, prendre le temps de regarder les résultats puis produire une affiche ou un petit rapport qui résume les résultats.

Lien utile

Commun'agir présente une fiche de cette animation disponible à l'adresse suivante : <http://pouremporter.communagir.org/outils/les-3c-conserver-cesser-creer>



Tête-Corps-Coeur



Facile!

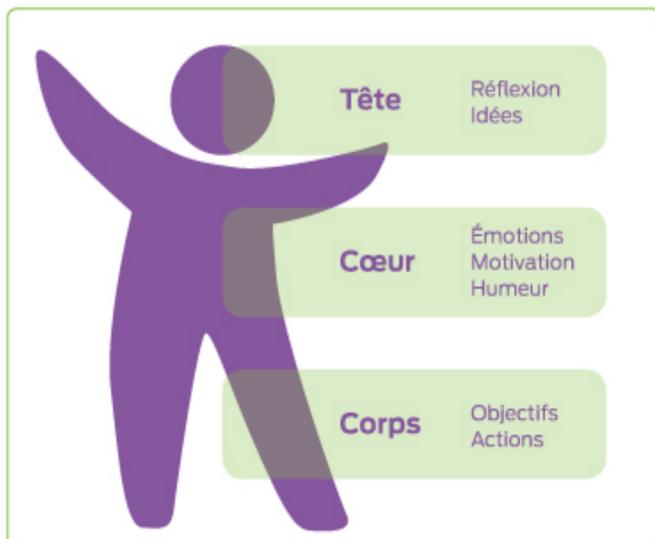
Qu'est-ce?

Parfois, les bilans et les évaluations de projet collectif nous placent dans un contexte trop cérébral ou rationnel. Pourtant, les actions collectives sont très souvent animées par la volonté du cœur ou un besoin du corps!

Cette animation propose d'animer un bilan d'action collective grâce à un équilibre entre le cérébral et l'émotif. Concrètement, il s'agit de montrer l'image ci-dessous à vos participants (ou de la reproduire sur un grand carton) et d'accompagner vos participants dans une réflexion autour des éléments de l'image.

Déroulement

Tête-Corps-Coeur



Avec quoi chacun repart à chaque niveau ?



1. Imprimez l'image suivante ou reproduisez l'image sur un grand carton. L'image est empruntée du site de Commun'agir pour emporter :

<http://pouremporter.communagir.org/medias/2014/09/te-tecorpscoeur.jpg>

2. Expliquez l'animation à vos participants :

Il y a trois voies avec lesquelles l'humain entre en contact avec sa réalité : la tête, le cœur et le corps. Pour faire un bilan humain de notre projet collectif, il est important d'utiliser ces trois façons de comprendre notre réalité.

3. Présentez les 2 images à vos participants.

4. Donnez 5 à 6 minutes de réflexion individuelle : vos participants doivent réfléchir autant avec leur tête, que leur cœur et leur corps.

5. Finalement, faites un tour de table, et demandez à vos participants d'exprimer leurs réflexions personnelles en utilisant les mots de la deuxième image. C'est le moment "bilan" de l'activité - accordez suffisamment de temps pour que les participants puissent prendre la parole, tout en orientant la discussion autour de l'animation proposée :

- Une réflexion ou une idée vient de la Tête, vous pouvez l'exprimer en disant "Je pense"

- Une émotion ou une motivation vient du cœur, vous pouvez l'exprimer en disant "Je sens..."

- Un objectif ou un appel à l'action vient du corps, vous pouvez l'exprimer en disant "je veux" ou "je vais".

A

A

Faire les choses autrement



Objectifs poursuivis

Nous vous présentons deux autres animations passe-partout. Elles servent couramment à animer une discussion et à faire une synthèse, mais peuvent aisément poursuivre d'autres objectifs.

Faire les choses autrement

Fishbowl

Sabotage

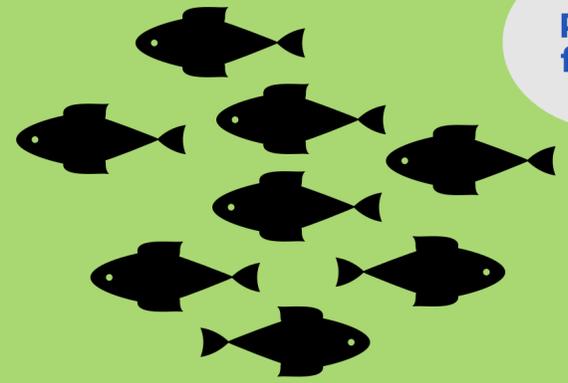
Discuter

Synthèse



Le fishbowl

Plutôt
facile!



Qu'est-ce?

Il s'agit tout simplement d'une façon différente de tenir une discussion de groupe.

Déroulement

En préparation : La salle est assez grande et des chaises sont placées en cercles concentriques. Le plus petit cercle est composé de trois chaises. On place autant de chaises qu'il y a de participants.

Consignes aux participants : Les trois participants du centre entament la discussion. Ils doivent parler assez fort pour que l'ensemble des participants puisse entendre leurs propos. Lorsqu'un participant assis dans l'un des autres cercles désire prendre la parole, il se lève et vient se placer derrière une des trois personnes du centre. Cette personne doit alors terminer son tour de parole et céder sa place.

L'animateur lance ou relance les sujets de discussion, il doit s'assurer que la discussion reste fluide et respectueuse.

Résultats

Les résultats dépendent du but poursuivi par la discussion. Ce peut être de générer des idées, de prendre une décision, de hiérarchiser, de faire un bilan, etc. Avec cette façon de faire, on ne s'attend pas à ce que tous les participants prennent une part active à la conversation. Certains peuvent rester en mode observation et écoute, tandis que d'autres peuvent utiliser plusieurs tours de parole.

Pièges à éviter et astuces

1. Le savoir-être de l'animateur est fort important, il faut respecter le rythme des participants ainsi que leur désir de prendre la parole ou non. L'animateur peut également suggérer à certains participants de prendre la parole, toujours dans le respect, s'il voit que ces derniers ont quelque chose à dire qui peut faire avancer la discussion.
2. Il faut également éviter que la discussion tombe à plat. Tout le savoir-faire de l'animateur est requis ici pour relancer les sujets au bon moment, soit par un questionnement, soit par un nouvel énoncé ou une nouvelle information.

Liens utiles

Communagir présente une fiche sur le fishbowl disponible ici : <http://pouremporter.communagir.org/outils/le-fisnbowl>



Qu'est-ce?

Cette animation, ludique et pleine de mauvaise foi, permet de revenir sur les principaux choix effectués lors d'une rencontre et sur les choses à ne pas faire pour éviter que le tout ne fonctionne pas...

Déroulement

En préparation : On indique aux participants qu'ils doivent faire preuve de mauvaise foi, d'humour, de sarcasme, le tout est à prendre sur plusieurs degrés.

Consignes aux participants : On demande aux participants de nommer, chacun leur tour ou en équipe dépendamment du nombre de participants, une façon de faire qui assurerait que les moyens ou actions que l'on désire mettre en place **ne fonctionnent pas**.

Par exemple, si au cours du processus de réflexion, les participants ont choisi de mettre en place un journal dédié aux aînés afin de les tenir au courant des activités offertes et ainsi diminuer leur isolement, on leur demande lors du sabotage de nous dire comment on peut s'assurer que le journal n'atteigne pas ses objectifs.

Les réponses peuvent donc être de ne pas imprimer le journal, de le distribuer aux mauvaises personnes, d'indiquer les mauvaises dates d'activités, etc.

Résultats

Tout en ayant du plaisir et en étant créatifs, les participants énumèrent une liste des choses à ne pas faire. En retournant le tout positivement, on obtient une liste des incontournables pour s'assurer que l'action choisie atteint les objectifs prévus.

Pièges à éviter et astuces

1. Tout comme une tempête d'idées, il faut éviter le jugement sur les éléments énoncés par les participants. On désire avoir un grand volume d'idées.
2. Il faut également s'assurer que tous les participants sont à l'aise avec le deuxième degré et la mauvaise foi, élément incontournable de cette animation.
3. Afin de donner une idée plus juste du ton, l'animateur peut donner un premier exemple ou encore, présenter le tout comme un concours, les idées les plus drôles ou les plus sarcastiques pouvant récolter les votes par applaudissements des participants.

Lien utile

Guide de la recherche participative, à télécharger gratuitement : <https://www.idrc.ca/fr/book/sas2-guide-sur-la-recherche-collaborative-et-lengagement-social>