



**Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles**



**Co-funded by
the European Union**



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Guide Méthodologique

Introduction

Guide méthodologique pour les animateur-ric-es de jeunesse et les formateur-ric-es dans le domaine de la jeunesse

Pendant 18 mois, cinq organisations européennes et latino-américaines, soutenues par la Commission européenne, ont créé et partagé des modules de formation pour les professionnels de la jeunesse, dans le but de doter des jeunes en situation de vulnérabilité d'outils pour mener à bien des projets coopératifs autogérés.

Dans le cadre de ces modules de formation, nous avons également cherché à permettre aux jeunes de développer des compétences socio-émotionnelles, numériques et créatives à travers des méthodes d'éducation non formelle et de médiation artistique, dans une approche d'économie sociale et solidaire.





Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Ce guide et ses modules de formation sont le résultat des connaissances et des contributions de chaque organisation mises en pratique de manière complémentaire et créative tout au long du projet :

- Elan Interculturel : techniques d'éducation non formelle pour transformer la diversité des groupes de jeunes en source de créativité.
- La Xixa Teatre : outils théâtraux et d'éducation populaire comme moyen de transformation sociale.
- DA&DA : connaissances et techniques de la narration numérique.
- Universidad Nacional de Quilmes : formation en économie sociale et solidaire (ESS) et en compétences socio-émotionnelles (HSE).
- Fábrica dos Sonhos : outils d'autonomisation des jeunes basés sur la méthodologie des jeux collaboratifs.

Grâce au retour d'information et aux contributions des participants aux formations internationales et aux événements locaux, les modules ont été révisés pour aboutir à la version que vous trouverez dans ce guide.

Pourquoi croyons-nous en la construction de Entreprises Coopératives de Jeunes Autogérées (ECJA) ?

Dans un monde en crise concernant les questions liées au monde de l'emploi et aux défis que cela implique dans la construction d'alternatives dans le monde du travail, où les jeunes sont les plus vulnérables, nous pensons que la proposition de renforcer et de promouvoir le développement des Entreprises Coopératives de Jeunes Autogérées (ECJA) est fondamentale. Ces entreprises constituent des processus d'apprentissage par l'expérience qui sont continuellement alimentés, puisque les ECJA sont des expériences d'apprentissage en action qui facilitent la connaissance et le renforcement des compétences socio-émotionnelles transversales chez les individus et les groupes.





Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



En même temps, pour être inclus et faire partie des ECJA, il faut mettre en œuvre des comportements basés sur ces compétences, c'est pourquoi il s'agit d'un processus à double entrée. Les jeunes participent activement à la construction des coopératives, en adoptant des comportements actifs qui mettent à l'épreuve leurs **compétences en matière de communication, de négociation, de résolution de problèmes, de créativité et de prise d'initiatives**. Les capacités personnelles sont renforcées dans les échanges où le fait de rêver, d'imaginer et de créer des projets s'accompagne d'une planification et d'une prise de décision anticipée, d'une analyse des obstacles possibles et des potentialités, dans le cadre d'un processus de groupe visant à créer des conditions réalisables en fonction des réalités.

C'est ainsi que ces expériences renforcent les compétences techniques et d'exécution, car elles impliquent d'apprendre à planifier, organiser, gérer, contrôler les processus, corriger, obtenir des résultats, tout en permettant aux participants de récupérer et de développer leurs connaissances et compétences antérieures.

Bonne lecture et beaux projets !





Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Etape 1

Identifier un rêve



Nom de l'activité :

Découvrir : Jeu de contact

Nombre de participants :

1-30

Objectifs :

Reconnaître l'espace, présenter la pédagogie du cercle, explorer l'objet du mot, introduire la mascotte de l'organisation et réfléchir à ce qui est attendu de la semaine.

La Durée :

20 min

Matériel nécessaire :

Objet du mot

Préparation :

Disposez les chaises en cercle, préparez l'objet du mot et un objet à placer au centre.

Description étape par étape :

- Partie 1 : La personne qui tient l'objet en main effectue un mouvement, puis tout le groupe répète ce mouvement. Ensuite, l'objet circule de main en main, avec chaque personne reproduisant le mouvement à son tour.
- Partie 2 : Nous posons une question pour recueillir les sentiments des participants et nous accordons une attention particulière à leurs réponses.

Question : "Quelles sont vos attentes pour cette semaine et à la fin de la réunion ?"

Conseils pour l'animateur:

Observez les discussions du groupe et, si nécessaire, ajustez le programme au cours de la semaine.

Etape 1

Identifier un rêve



Nom de l'activité :

Découvrir : Funga Alafia

Nombre de participants :

1 - ∞

Objectifs :

Découvrir : Com-trato (contrat) - Musique de bienvenue

La Durée :

10 min

Description étape par étape :

- Expliquez l'origine de la chanson : Cette chanson est souvent chantée dans les territoires africains. Je l'ai apprise d'un ami qui l'a lui-même apprise d'un professeur spécialisé dans les jeux africains. Cette chanson a son origine en Afrique de l'Ouest, plus précisément au Ghana, où elle était traditionnellement utilisée pour accueillir et rassembler les gens.
- Les paroles de la chanson :
Funga Alafia, Axe, Axe (tonalité plus aiguë)
Funga Alafia, Axe, Axe (ton plus grave)".
- Demandez à tout le monde de former un cercle et de répéter la chanson, puis expliquez les gestes suivants :
Taraudage
- Sur la tête : Vous êtes les bienvenus dans mes pensées.
- Sur la bouche : Vous êtes les bienvenus dans mes paroles.
- Paumes tournées vers le haut : Je n'ai aucun secret, rien à cacher.
- En se faisant une accolade : Vous êtes les bienvenus dans mon cœur.

Bibliographie :

<https://www.youtube.com/watch?v=gE1og74QspI>



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Etape 1

Identifier un rêve



Nom de l'activité :

Découvrir : L'arbre de l'affection

Nombre de participants :

4 - 30 par animateur

Objectifs :

- Identifier les personnes qui constituent les liens de sang et d'affection.
- Observer les liens du sang et les relations affectives.
- Développer la communication et l'empathie.(Réflexion sur l'origine et le choix de son nom. Connaissance de soi.
- Identification des personnes qui ont des liens de parenté et d'affection.
- Observation des liens familiaux et des relations affectives.
- Développement de la communication et de l'empathie)

La Durée :

30 minutes

Matériel nécessaire :

Feuilles, stylos, marqueurs

Description étape par étape :

Demandez au/à la participant.e. s'il/elle connaît l'origine de son nom, qui l'a choisi et pourquoi.

Demandez-leur de dessiner ou d'écrire les personnes qui ont des liens familiaux, et s'ils le souhaitent, ils peuvent également inclure d'autres personnes qui sont importantes dans leur vie, telles que des amis, des partenaires, des collègues, des enseignants, des parrains ou marraines. Conseil : demandez aux jeunes d'identifier qui appartient au cercle familial et qui appartient au cercle affectif. Ils peuvent utiliser des couleurs différentes (par exemple, du bleu pour les liens familiaux et du orange pour les liens affectifs) ou des symboles (comme des feuilles pour les liens familiaux et un cœur pour les liens affectifs).

Encouragez-les à ajouter des légendes. S'ils ont déjà des réponses aux questions ci-dessous, ils peuvent les écrire et les partager ultérieurement.

Une fois que les jeunes ont réalisé cette activité, donnez-leur l'occasion de partager leurs informations avec la classe.

Organisez ensuite une présentation des arbres généalogiques réalisés par les jeunes. Notez que certains pourraient ne pas se sentir à l'aise de partager leur cercle affectif, il est donc important de ne pas insister ou exercer de pression sur eux pour qu'ils partagent leurs histoires. Au contraire, assurez-leur que la présentation devant leurs pairs peut encourager même les plus timides à participer.

Terminez cette réunion en exprimant votre gratitude envers les jeunes. Ils ont partagé avec vous et vos collègues des informations personnelles importantes de leur vie. Encouragez-les également à exprimer leur propre gratitude ou tout autre sentiment qu'ils éprouvent.

Remarque : Il est essentiel de respecter la vie privée de chaque personne et de veiller à créer un environnement sûr et inclusif pendant cette activité.

Évaluation/fermeture :

Comment cela s'est-il passé pour vous ? Était-ce facile ? Difficile ?

Quelles sont vos perceptions de l'expérience ? De quoi êtes-vous reconnaissant(e) ?

Etape 1

Identifier un rêve



Nom de l'activité :

Découvrir : Jeux de coopération

Nombre de participants :

4 - 30 par animateur

Objectifs :

- Identifier les personnes qui constituent les liens de sang et d'affection.
- Observer les liens du sang et les relations affectives.
- Développer la communication et l'empathie.(Réflexion sur l'origine et le choix de son nom. Connaissance de soi.
- Identification des personnes qui ont des liens de parenté et d'affection.
- Observation des liens familiaux et des relations affectives.
- Développement de la communication et de l'empathie)

La Durée :

50 minutes

Matériel nécessaire :

pont à cordes, cache-œil

Préparation :

Du simple au complexe

Préparez le pont de cordes et le capojo.

Description étape par étape :

Étape 1 : Commencez par diviser le groupe en petits groupes de trois personnes de taille similaire. Expliquez les règles de confiance (ceci est très important) : un pied en avant, un pied en arrière, les mains en avant pour sécuriser la personne au milieu. La personne au milieu croise les bras et demande : "Est-ce que je peux avoir confiance ?" La personne au milieu se laisse tomber dans une direction, puis dans l'autre. Ensuite, la personne au milieu échange avec ses partenaires.

Étape 2 : Regroupez ensuite les groupes de 3 dans des groupes plus larges pour effectuer la même dynamique. Lorsqu'on demande à la personne au milieu si elle peut avoir confiance, tout le monde attend avec les mains, un pied devant, l'autre derrière. Maintenant, la personne au milieu peut choisir de quel côté elle veut aller.

Il est important de préciser aux participants que tout le monde apporte son aide et que les personnes ne sont pas rejetées, mais simplement placées au milieu pour qu'elles puissent prendre des décisions.

Étape 3 : Pont de cordes demandez aux participants de se tenir de chaque côté de la corde. Répartissez les hommes, les femmes, les personnes plus fortes et les personnes moins fortes pour répartir la force sur la corde. Les nœuds doivent être alignés. Une personne se place sur une chaise et demande si elle peut avoir confiance. Lorsque tout le monde est prêt, elle traverse le pont de cordes en marchant sur les nœuds et en tenant les épaules des participants avec ses mains.
Règles de sécurité : Demandez aux participants de se tenir debout, un pied devant l'autre, les mains toujours orientées vers le bas.

Évaluation/fermeture :

Comment cela s'est-il passé ? Qu'est-ce qui s'est produit ?

Quel est le lien avec les rêves et le leadership ?

Conseils pour l'animateur :

Suggestion : chanter tous ensemble, les femmes, puis les hommes, et enfin tous ensemble.

Bibliographie :

João confiança :

<https://www.youtube.com/watch?v=tLP075XEdwA>

Pont à cordes :

<https://www.youtube.com/watch?v=zap5OtR9gPA>



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Etape 1

Identifier un rêve



Nom de l'activité :	Éveil : Inspirations
Nombre de participants :	1 - ∞
Objectifs :	Découvrir : Com-trato (contrat) - Musique de bienvenue
La Durée :	1h
Matériel nécessaire :	Des vidéos d'inspiration, des personnes qui peuvent raconter leur histoire dans le groupe
Préparation :	Vidéo de Paynee F.C. : https://www.youtube.com/watch?v=xF9SCZWWUBM
Description étape par étape :	Montrer des films et partager des histoires inspirantes qui encouragent la réflexion et le rêve.
Évaluation/fermeture :	Qu'en avez-vous pensé ? Comment la vidéo vous a-t-elle touché ? Quelles sont vos perceptions ?
Conseils pour l'animateur :	Observez le groupe et son énergie pour voir combien de vidéos et d'histoires seront transmises.
Bibliographie :	<u>Conseil vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=xF9SCZWWUBM</u>

Etape 1

Identifier un rêve

Nom de l'activité :

Méthodologie du Camino

S'éveiller et se développer : Rêver et planifier

Nombre de participants :

1 -30

Objectifs :

Rêver et planifier

La Durée :

1h

Matériel nécessaire :

Feuille de papier, stylo, feutres,

Préparation :

Faites une courte méditation pour que les gens se connectent à leurs rêves, projets, volontés et causes qui les inspirent à vouloir faire quelque chose pour le changement. Invitez-les à dessiner et à tracer un chemin vers le changement.

Description étape par étape :

- **Étape 1** : Méditation pour visualiser le rêve, le projet ou la cause dans une vue idéale.
- **Étape 2** : Dessinez et inscrivez le rêve sur la feuille avec les étapes à suivre pour le réaliser.
- **Étape 3** : Répartir les participants en équipes de trois personnes en fonction du temps disponible.
- **Étape 4** : Activité future

Une personne parle de son rêve, une autre prend des notes et l'autre écoute.

L'auditeur quitte la scène et arrive de manière créative, en courant, en venant du "futur", en racontant dans le présent tout ce qui s'est réalisé du rêve (ce que la personne qui a dit le rêve a dit, mais comme si c'était déjà réalisé). Puis il dit au revoir. Le preneur de notes observe ce qui se passe avec les expressions du regard du rêveur.

les personnes du trio échangent leurs rôles jusqu'à ce qu'elles soient toutes des êtres du futur.



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Évaluation/fermeture :

Qu'en avez-vous pensé ? Comment la méditation vous a-t-elle affecté ? Quelles sont vos perceptions ?

Conseils pour l'animateur :

Faites un exemple avant de commencer, et faites les étapes ensemble.



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Etape 1

Identifier un rêve

Nom de l'activité :

Développer : Angeldante

Nombre de participants :

1 - ∞

Objectifs :

Pratiquer l'attention aux autres

La Durée :

Tout au long de la réunion

Matériel nécessaire :

Papiers avec les noms des personnes pour une tombola

Préparation :

Chaque personne prend un rôle avec un nom et c'est cette personne qui devra veiller à leur insu, pendant toute la durée de la réunion, sur un secret. Quelques exemples de ce que vous pouvez faire pour veiller : envoyer un message anonyme, envoyer un chocolat sans se faire repérer, etc.

Description étape par étape : À la fin de la réunion, les participants révèlent qui ils recherchaient.

Etape 1

Identifier un rêve

Nom de l'activité :

Despegar : Parachute

Nombre de participants :

15- 40 par parachute

Objectifs :

Célébrer et promouvoir les contacts interpersonnels.
Renforcer le travail en équipe, en prenant conscience que les efforts, les qualités et les compétences de chacun, mis au service du collectif, peuvent générer plus de résultats, avec beaucoup moins d'efforts et beaucoup plus de joie.

La Durée :

30 minutes

Matériel nécessaire :

Parachutes

Préparation :

Espace suffisant (environ 3 m² par personne) et absence de colonnes. Il est recommandé que cette activité se déroule à l'extérieur, afin que le parachute puisse être ouvert et monté sans obstacles. Dans le cas contraire, une salle avec un plafond très haut, supérieur à 4 mètres, est recommandée.

Description étape par étape :

- Commencez par expliquer le fonctionnement du parachute.
- Comptez jusqu'à 3, levez les deux bras et abaissez légèrement votre tempo.
- Déplacez-vous tous ensemble en cercle d'un côté, puis de l'autre.
- Dites qu'à trois, tout le monde lève les bras sans lâcher le parachute et fait deux pas vers le centre pour former un ballon.
- Répétez la même chose en marchant vers la droite.
- Comptez ensuite jusqu'à trois, placez le parachute derrière vos fesses et asseyez-vous en formant un igloo.



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



- Ensuite, dites que si le critère s'applique à vous, changez de place (l'animateur peut citer des critères tels que les couleurs, les mois de l'année, les personnes portant des lunettes, etc.).
- Pliez ensuite le parachute en deux, puis à nouveau en deux pour former une tranche de pizza.
- Enroulez les bords deux fois et demandez aux participants de se tenir les mains vers le bas (toujours) avec un pied devant et un pied derrière. Il est important de répartir les participants entre les plus forts et les moins forts. Une personne s'allonge sur le "triangle", croise les bras et demande : "Puis-je vous faire confiance ?" Ensuite, tout le monde compte jusqu'à trois, lance la personne et la rattrape sans la laisser tomber.

Évaluation/fermeture :

Qu'en avez-vous pensé ? Comment le jeu vous a-t-il affecté ? Quelles sont vos perceptions ?

Conseils pour l'animateur :

Respecter les règles de sécurité.

Bibliographie

<https://projetocooperacao.com.br/blog/jogos-cooperativos/paraquedas/>



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Etape 1

Identifier un rêve

Nom de l'activité :

Despegar : Fermeture

Nombre de participants :

5-

Objectifs :

mettre fin à l'activité

La Durée :

10 min.

Matériel nécessaire :

Musique

Préparation :

Faites deux pas à droite avec le pied droit, puis deux pas à droite avec le pied gauche. Ensuite, levez les bras en vous tenant les mains pour célébrer. Ensuite, tout le monde se rend au centre en claquant des doigts, puis revient en applaudissant bruyamment pour partager la nouvelle avec le reste du monde.

Description étape par étape :

- Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=AxGIVLvqiQQ>

Évaluation/fermeture :

En un mot, comment conclure et quels enseignements retenir de cette journée ?

Bibliographie :

<https://www.todamateria.com.br/danca-circular/>

Etape 2 Identifier des ressources

Nom de l'activité :

Mettre en scène les figures critiques du "rêve".

Nombre de participants :

Groupes de toutes tailles, de préférence en nombre pair.

Objectifs :

- Identifier les ressources pour réaliser nos rêves
- Apprendre à écouter attentivement les autres
- Soyez attentif si une personne se montre excessivement critique envers elle-même.
- Explorer sa propre critique intérieur.
- Réaliser à la fois nos propres vulnérabilités et nos forces personnelles.
- Stimuler l'inconscient à travers la conscience corporelle

La Durée :

20 min

Matériel nécessaire :

Une grande salle, des feuilles d'instructions, des feuilles vierges, du matériel de dessin ou d'écriture et des gommes.

Préparation :

Demandez aux participants de former des binômes et distribuez une feuille de papier avec des instructions à chaque paire. Donnez également à chaque participant des feuilles de papier vierges et du matériel pour dessiner ou écrire.

Description étape par étape :

1. L'animateur demande aux participants de former des binômes. L'animateur distribue à chaque paire une feuille de papier contenant les instructions de l'activité. Expliquez aux participants qu'à tour de rôle, un binôme donnera les instructions à l'autre en lisant les étapes suivantes (I, II, III, etc.), tandis que l'autre binôme répondra à chaque question en trouvant le mouvement correspondant à son rêve. Une fois la liste des énoncés terminée, les rôles seront inversés. Il est recommandé de consacrer environ 10 minutes à chaque binôme, soit 20 minutes au total.

- 2 L'animateur, accompagné d'un autre animateur ou d'un participant, peut donner un exemple de la façon de réaliser l'activité en lisant et en exécutant les étapes suivantes :

Description étape par étape :

1. Pensez à un rêve récent ou à un autre rêve que vous n'avez pas encore réalisé et/ou achevé.

2. Détectez l'énergie de ce rêve par un mouvement de tout votre corps. Essayez différents rythmes, vitesses, hauteurs et fréquences. Lorsque vous trouvez un mouvement qui correspond à l'énergie recherchée, maintenez-le pendant un moment. Prenez ensuite la même feuille de papier et faites un dessin ou un gribouillage représentant cette énergie.

3. Lorsque vous êtes prêt : demandez à votre partenaire de prendre ce mouvement et cette énergie et répétez-le jusqu'à ce que vous l'obteniez.

4. Réalisez que lorsque vous pensez à ce projet, des pensées critiques apparaissent et peuvent souvent empêcher ce projet de se réaliser. Prenez l'énergie de l'une de ces voix critiques et faites un mouvement avec votre corps. Expérimentez et essayez ces mouvements. Transformez cette critique en personnage, essayez de jouer le rôle le plus important possible. Expérimentez comme si ce personnage était celui d'un opéra, d'un feuilleton ou d'une fiction que vous aimez. Jouez-le ! Vous pouvez même jouer deux personnages critiques en même temps.

Description étape par étape :

5. Maintenant, vous transmettez le mouvement à votre partenaire, qui prend cette énergie et commence à répéter vos mouvements. Essayez d'entamer un dialogue entre vous deux, où vous représenterez votre voix critique et votre partenaire le rôle du rêve ou du projet... et peu à peu, sans cesser de bouger, la voix critique débitera des arguments pessimistes sur les raisons de l'échec de son projet/rêve, tandis que le partenaire (qui représente la voix du rêve) répondra au critique par des arguments qui affirment qu'il a tort et qui affirment que le projet sera couronné de succès. C'est ainsi que s'engage une lutte de titans et d'egos.

6. Nous vous encourageons à pousser le mouvement aussi loin que possible, à vous amuser et à tirer des enseignements de cette expérience.

7. Une fois le dialogue entre la voix critique et la voix du rêve terminé, réfléchissez en binôme au déroulement de l'exercice et revenez en groupe pour clôturer l'activité.

Le facilitateur peut poser une série de questions pour favoriser le partage de l'expérience et évaluer l'exercice ensemble :

1. Comment avez-vous vécu le fait d'incarner les figures critiques ?
2. Avez-vous découvert de nouvelles informations qui n'étaient pas présentes auparavant ?
3. Est-ce que de nouvelles ressources, dont vous n'aviez pas conscience, ont émergé en vous ?

Évaluation/fermeture :



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Conseils pour l'animateur :

Pendant l'atelier, il est essentiel d'être disponible en tant qu'animateur. Pour ce faire, il est conseillé de passer dans chaque groupe pour s'assurer que les consignes soient bien comprises. Ce sera également l'occasion de répondre à leurs éventuelles questions.

Soyez attentif au groupe et essayez d'adapter l'exercice aux différents rythmes des binômes. Informez les participants du temps restant pour terminer l'activité afin de les aider à gérer leur temps de manière équitable.

Bibliographie :

Activité encadrée dans le processus de travail, pour plus d'informations voir la page web :

<https://www.trabajodeprocesos.net/es/>

Etape 2 Identifier des ressources

Nom de l'activité :

Trouver les mains

Nombre de participants :

Groupes de toutes tailles.

Objectifs :

- Prendre conscience de son propre corps
- Amplifier les mouvements
- Réveiller et réchauffer le corps
- Gagner la confiance des autres membres du groupe
- Démécaniser le corps*.
- *Exercices de démécanisation pour déconnecter les automatismes physiques et intellectuels de ses participants et aider la personne à se connecter sur elle-même et à se déconnecter de sa réalité mécanisée. Cette libération permet de créer et de donner de nouvelles réponses qui n'avaient pas été données auparavant, et donc d'obtenir de nouveaux résultats.

La Durée :

15 min

Matériel nécessaire :

Beaucoup d'espace pour se déplacer

Préparation :

Déplacez les chaises et d'autres obstacles qui peuvent gêner l'exercice.

Description étape par étape :

1. L'animateur propose au groupe de commencer à marcher dans la salle et aux participants d'écouter leurs indications.
2. L'animateur invite les participants à fermer les yeux et à se déplacer lentement et silencieusement dans l'espace. À son signal, ils doivent trouver un partenaire avec leurs mains et s'arrêter.
3. L'animateur demande aux participants d'ouvrir les yeux et de prendre le temps d'observer les mains de leur partenaire, par le toucher, la vue, l'odorat, etc.
4. L'animateur demande aux participants de fermer les yeux, de lâcher les mains de leur partenaire et de revenir dans l'espace les yeux fermés. Au signal, il leur demande d'essayer de retrouver les mains qu'ils avaient auparavant, sans parler, juste avec leur sens du toucher. Lorsqu'une paire retrouve ses mains d'origine, elle se tient debout en silence pendant que les autres participants continuent à marcher et à chercher leur partenaire. L'animateur peut aider à guider les participants qui s'éloignent trop ou qui ne trouvent pas de mains libres.
5. L'animateur arrête l'activité lorsque tous les membres du groupe ou la plupart d'entre eux ont formé un binôme et demande aux participants d'ouvrir les yeux et de vérifier s'ils ont formé un binôme correct.

Évaluation/fermeture :

Qu'est-ce qui a été facile ? Qu'est-ce qui a été difficile ? Y a-t-il une métaphore de la vie quotidienne à laquelle cet exercice peut se rapporter ?

Quelles ressources utilisez-vous pour trouver votre partenaire ? Comment ces ressources nous aideront-elles dans nos projets ? Laissez aux participants le temps de s'exprimer. Il est également possible de travailler sur la métaphore des mains en tant que "ressources externes"/réseau : l'importance de le développer et de le maintenir, les avantages de nos réseaux/ressources externes pour nos projets.



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Conseils pour l'animateur :

Un élément important, comme dans tous les exercices de démécanisation, est de rappeler aux participants de prêter une attention particulière à leur corps. La vue est le sens auquel nous avons tendance à nous fier le plus et auquel nous accordons le plus d'importance. Pour pouvoir marcher les yeux fermés, nous aiguïsons nos autres sens pour nous guider dans un environnement auquel nous ne sommes pas habitués. Il est important de demander au groupe ce qui se passe lorsque nous changeons d'exercice, de sens, que nous nous déplaçons différemment dans l'espace, que nous entrons en relation avec d'autres personnes sans parler ni voir, et que nous nous demandons ce qui change même à l'intérieur de notre propre corps.

Bibliographie :

Boal, A. (1998). Jeux pour acteurs et non-acteurs. Barcelone : Alba Editorial.

Etape 2 Identifier des ressources

Nom de l'activité :

Voyage imaginaire

Nombre de participants :

Groupes de toutes
tailles

Objectifs :

- Prendre conscience de son propre corps
- Amplifier les mouvements
- Réveiller et réchauffer le corps
- Gagner la confiance des autres membres du groupe
- Travailler sur le leadership à travers la dynamique du corps

La Durée :

25 min

Beaucoup d'espace pour se déplacer

Matériel nécessaire :

Préparation :

Déplacez les chaises ou tout autre obstacle qui pourrait gêner l'exercice.

Description étape par étape :

- L'animateur demande aux participants de former des paires et introduit l'activité en annonçant qu'ils partent pour un voyage imaginaire. L'une des personnes du binôme aura les yeux bandés et sera la "personne aveugle", tandis que l'autre sera son "guide". Le guide doit guider la personne aveugle à travers une série d'obstacles réels ou imaginaires, comme si, tous les deux se trouvaient dans une forêt, dans un supermarché, sur la lune, dans le désert du Sahara ou tout autre scénario réel ou imaginaire que le guide a à l'esprit. Le facilitateur insiste sur le fait qu'il ne faut pas parler et demande à la participante qui guide d'essayer de prendre soin de son partenaire tout en le guidant dans l'espace.

Évaluation/fermeture :

Conseils pour l'animateur :

- Dans la mesure du possible, le guide doit faire les mêmes mouvements que la personne aveugle lorsqu'il imagine sa propre histoire.

Description étape par étape :

- Au signal de l'animateur, les paires s'arrêtent et l'animateur invite les participants à inverser les rôles : la personne qui dirigeait va maintenant se bander les yeux et l'autre va reprendre le rôle du dirigeant. La dynamique est répétée.
- L'animateur donne le signal de la fin de l'exercice et invite les paires afin que la personne aveugle puisse dire à son guide où elle pense se trouver dans la pièce, qui était près d'elle, etc. En d'autres termes, elle doit donner les informations réelles qu'elle a perçues avec ses sens, à l'exception de la vue. À la fin de leur explication de ce qu'ils ont perçu avec leurs sens, les aveugles expliquent où ils ont imaginé se rendre. Les aveugles racontent ensuite leurs histoires et les comparent les unes aux autres.

Évaluation/fermeture :

Qu'est-ce qui a été facile ? Qu'est-ce qui a été difficile ? Y a-t-il une métaphore de la vie quotidienne à laquelle cet exercice peut se rapporter ?

Selon vous, à quoi peut servir l'attention portée aux sens lorsque nous travaillons sur des projets, des rêves, des idées... ?

Conseils pour l'animateur :

La vue est le sens sur lequel nous nous fions le plus et auquel nous attachons le plus d'importance. Pour pouvoir marcher les yeux fermés, nous aiguïsons nos autres sens pour nous guider dans un environnement auquel nous ne sommes pas habitués. Il est intéressant de demander au groupe ce qu'il a ressenti en guidant et en étant guidé sans utiliser le sens de la vue, de se demander ce qui change dans notre relation avec l'espace et les autres, même à l'intérieur de notre propre corps.

Etape 2 Identifier des ressources

Nom de l'activité :

Introduction au théâtre forum

Nombre de participants :

8-20

Objectifs :

- Activer la mémoire afin de se rappeler et de partager des histoires personnelles permettant d'identifier la structure sociale de l'oppression.
- Développer des situations réelles qui peuvent être utilisées pour susciter le dialogue sur le développement de projets et l'identification des ressources.
- Apprendre à construire des histoires et des personnages profonds.
- Se donner les moyens de réaliser que chacun peut apporter des idées et des connaissances pour entreprendre des projets.
- Utiliser le théâtre forum pour tester des alternatives permettant de changer la situation d'oppression

La Durée :

1h 30' - 2h (selon le groupe)

Matériel nécessaire :

Beaucoup d'espace pour se déplacer

Préparation :

Aucune préparation n'est nécessaire

Description étape par étape :

Le théâtre Image

Le théâtre de l'opprimé (TO) est une approche méthodologique du théâtre particulièrement utile pour comprendre et travailler sur le lien entre le soi et le monde. Le TO a été développé dans les années 1970 par le dramaturge brésilien Augusto Boal. Le TO utilise des jeux et des exercices théâtraux pour démécaniser nos perceptions, nous faire prendre conscience de nous-mêmes et de notre contexte en explicitant et en collectivisant nos propres conflits et expériences.

Description étape par étape :

Le théâtre image est l'un des outils de base du théâtre de l'opprimé. L'image est un langage. Toutes les images sont également des surfaces et, en tant que telles, reflètent ce qui est projeté sur elles. Tout comme les objets reflètent la lumière qui les frappe, les images dans un ensemble organisé reflètent les émotions de l'observateur, ses idées, ses souvenirs, son imagination, ses désirs. Toute la méthode du Théâtre de l'Opprimé, et en particulier la série du Théâtre d'Images, qui est basée sur la mise en miroir multiple du regard des autres : plusieurs personnes regardent la même image et livrent leurs sentiments, ce qu'elle leur évoque, ce que leur imagination projette autour de cette image. Cette réflexion multiple va révéler à la personne qui a fait l'image ses aspects cachés. C'est au protagoniste (le créateur de l'image) de comprendre et de sentir ce qu'il veut ou peut retirer de ce processus.

Dans un exercice de théâtre d'images, vous travaillez principalement avec les corps des participants comme des sculptures, sans utiliser de mots ou de mouvements. Une progression de l'activité est possible. Cela consiste à commencer par une image d'une oppression réelle qui existe dans la communauté où se déroule la session (c'est ce qu'on appelle l'image réelle), puis construire une image que l'on aimerait voir se produire (image idéale), puis créer une autre image qui explique comment on peut passer de l'une à l'autre (image de transit). Le travail de "modération" des corps sert à la compréhension de ce que sont les images et comment elles peuvent être utilisées pour travailler sur les conflits sociaux.

1ère étape : Introduction au théâtre d'images (30')

1. Demandez aux participants de former des groupes de 4. Demandez aux participants de sculpter, comme s'ils étaient des sculptures, un groupe de statues, c'est-à-dire des images formées par les corps des autres participants qui révèlent visuellement une pensée collective sur un sujet donné, que l'animateur indiquera.

Description étape par étape :

- Les exemples peuvent aller de concepts très concrets (tels qu'une fourchette, un conducteur de voiture, un pot avec des fleurs) à des concepts plus abstraits (individualité, coopération, isolement).
- À la fin, l'animateur peut demander aux groupes ce qu'ils ont ressenti, ce qui a été facile et ce qui a été difficile, avant de passer à l'étape suivante de l'exercice.

2ème scène : Histoires et théâtre (1h 30')

- Pour la partie suivante, demandez aux groupes de 4 de s'asseoir et invitez-les à partager chacun une histoire personnelle autour d'un problème non résolu. Par exemple, si nous travaillons sur le développement de projets, nous pouvons inviter les participants à partager un conflit non résolu qu'ils ont vécu lors d'un travail collectif sur un projet ou une peur qu'ils peuvent avoir en réalisant un projet (que ce soit dans le monde du travail, du volontariat, de la formation, etc).
- Une fois que chaque participant a partagé l'histoire avec son groupe, l'animateur les invite à créer une seule histoire, basée sur la résonance du groupe avec chacune des histoires, en passant d' "une" histoire à "notre" histoire. Chaque groupe créera une improvisation avec tous les détails de l'histoire : où l'histoire se passe, quels sont les personnages présents, quand la scène se passe, ce que veulent les personnages, d'où ils viennent, etc.
- L'animateur plante le décor et invite l'ensemble du groupe à s'asseoir en tant que public. Il invite l'un des groupes à venir présenter la scène. Inviter le public à donner l'action. Le formateur explique qu'à la fin de chaque groupe, le personnage du "joker" apparaît et coordonne la discussion à la fin de chaque petite scène.

- Description étape par étape :** Le formateur incarne le personnage du Joker, interroge le public sur ce qu'il vient de voir et un petit forum se crée autour du conflit exposé. Exemples de questions pour ouvrir le débat :
- Qu'avez-vous vu ?
 - Est-ce que cela arrive ? Est-ce que cela peut être réel ?
 - Avez-vous déjà vécu une situation similaire ?
 - Le Joker peut ajouter quelques faits pour étayer les arguments. Après la discussion, le Joker invite un participant à remplacer l'un des acteurs pour changer la fin de la scène. L'objectif est que les participants réfléchissent ensemble à toutes les solutions possibles pour résoudre le problème soulevé. Lorsque le Joker signale la fin du forum, le groupe suivant se déplace et la dynamique est répétée (durée approximative : 30-40').

Évaluation/fermeture :

Remerciez tout le monde d'avoir assisté à la session et d'y avoir participé. Le facilitateur peut poser une série de questions pour partager l'expérience et évaluer conjointement l'exercice :

1. Qu'avez-vous pensé de cette activité ?
2. Qu'est-ce qui a été facile, qu'est-ce qui a été difficile ?
3. Si vous pouviez changer quelque chose, que changeriez-vous ?

Selon vous, à quoi cette activité peut-elle servir ?

Conseils pour l'animateur :

Comme il s'agit d'un exercice corporel, il est conseillé de commencer par un court exercice énergétique afin de démécaniser et d'activer le corps.

Dans la partie représentation de la statue, l'animateur peut relier les concepts qu'il demande aux groupes au thème ou aux objectifs sur lesquels il souhaite travailler au cours de la session.



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Dans la partie des scènes consacrée aux jeux de rôle, l'animateur doit prêter attention aux personnes qui peuvent avoir des idées mais ne les expriment pas. Demandez au public s'il a compris la scène, en prenant le temps d'expliquer avec des mots et des gestes simples ce qui change dans la scène.

Bibliographie :

Théâtre de l'Opprimé

Boal, A. (2013). Théâtre de l'opprimé. Barcelone : Editorial Alba.

Etape 3

Communication interculturelle

Nom de l'activité :**Se saluer avec le corps****Nombre de participants :**

Entre 6 et 20

Objectifs :

- Bouger le corps en début de journée
 - Apprendre à se connaître et créer un sentiment de groupe
- Introduire le thème de l'interculturalité et de la communication.

La Durée :

5 minutes

Matériel nécessaire :

Aucun matériel n'est nécessaire

Préparation :

Aucune préparation n'est nécessaire

Description étape par étape :

- Accueillez les participants et dites que nous allons commencer la journée en disant "bonjour" d'une manière différente : avec le corps.
- Tout d'abord, demandez aux participants de marcher dans la salle : dans toutes les directions, en essayant de remplir tous les espaces vides.
- Demandez-leur ensuite, chaque fois qu'ils croisent le regard de quelqu'un, de s'arrêter de marcher et de fixer cette personne pendant 5 secondes.
- Dites-leur de continuer à marcher et de rester silencieux tout au long de la procédure.
- Pour l'étape suivante, demandez-leur de dire "bonjour" chaque fois qu'ils croisent le regard de quelqu'un.
- Après quelques minutes, changez la consigne : dites-leur qu'à chaque fois qu'ils croisent les yeux, ils doivent dire "bonjour" avec leur petit doigt.
- Après quelques minutes, changez la consigne : dites-leur qu'à chaque fois qu'ils croisent les yeux, ils doivent dire "bonjour" avec leur pied droit.
- Changez à nouveau la consigne : dites-leur qu'à chaque fois qu'ils croisent les yeux, ils doivent dire "bonjour" avec leurs genoux.

Évaluation/fermeture :**Conseils pour l'animateur :**

Description étape par étape :

- Enfin, dites-leur qu'à chaque fois qu'ils croisent leur regard, ils doivent dire "bonjour" en tournant le dos.
- Demandez-leur de former un cercle et de partager leur expérience :

Évaluation/fermeture :

Demandez aux participants de se mettre en cercle et de dire un mot qui résume ce qu'ils ont ressenti.

Vous pouvez leur poser les questions suivantes :

- Avec quel type d'accueil vous sentez-vous le plus à l'aise ?
- Avec lequel vous sentez-vous le moins à l'aise ?
- Connaissez-vous d'autres façons de saluer ?
- Connaissez-vous une manière "universelle" de saluer ?

Vous pouvez expliquer que la salutation est une construction culturelle, qui peut varier considérablement d'un groupe à l'autre, tout comme la distance physique que nous mettons pour communiquer avec quelqu'un, ou le contact physique.

Il n'existe pas de formule de salutation universelle acceptée dans toutes les cultures et tous les pays du monde. Les salutations varient considérablement en fonction de la culture, de la religion, de la langue et des traditions locales.

Par exemple, dans certains pays, on serre la main, alors que dans d'autres, on salue par une inclinaison ou un hochement de tête. Certaines cultures utilisent un baiser sur la joue, tandis que d'autres se contentent d'une salutation verbale, telle que "hello" ou "good morning".

Conseils pour l'animateur :

Vérifiez au préalable le comportement du groupe en matière de toucher : demandez aux participants s'ils se sentent à l'aise en touchant le corps des autres et laissez-les libres de faire l'exercice comme ils se sentent le plus à l'aise.

Lorsque vous donnez les instructions, les participants peuvent être confus ou ne pas comprendre comment "dire bonjour avec le petit doigt". Faites leur une démonstration de l'exercice, afin qu'ils voient que c'est possible.



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Bibliographie :

Cultures et organisations : Comprendre nos programmations mentales. G Hofstede, GJ Hofstede, M Minkov. Pearson Education France, 2010. 5159, 2010.

Etape 3

Communication interculturelle

Nom de l'activité :

Communications alternatives

Nombre de participants :

Entre 6 et 20 (nombre pair)

Objectifs :

- Identifier les moyens de communication autres que la parole
- Créer un sentiment de groupe

La Durée :

15 à 20 minutes

Matériel nécessaire :

- Des perches en bambou : deux perches longues (1,5 m de long) et plusieurs perches courtes (correspondant au nombre de participants de l'activité).
- Caisse de résonance, haut-parleurs

Préparation :

Aucune préparation n'est nécessaire

Description étape par étape : 1ère étape : bâtons courts

- Donnez à chaque participant un bâton de bambou.
- Demandez aux participants de se répartir en paires (suggérez-leur de travailler avec une personne qu'ils n'ont pas encore eu l'occasion de rencontrer).
- Demandez à chaque paire de tenir les bâtons avec leur index, comme sur l'image :
- Jouez de la musique et demandez aux participants de marcher dans la salle dans la position indiquée.
- Demandez aux participants d'explorer les mouvements possibles : haut, bas, lent, rapide...
- Au bout de 5 minutes, arrêtez la musique. Demandez à un participant de chaque paire de fermer les yeux (l'autre les garde ouverts) et de recommencer à marcher dans la pièce. Répétez la musique !
- Après 5 minutes, demandez à chaque paire d'échanger les rôles : une paire ferme les yeux et l'autre les garde ouverts.

2e étape : longues perches

- Pour la deuxième étape, divisez le groupe en deux.
- Dans chaque groupe, demandez aux participants de former deux lignes face à face.
- Demandez-leur ensuite de lever les mains au niveau de la taille, en les fermant et en ne levant que l'index.
- Demandez-leur de placer leurs index entre chaque personne.
- Placez ensuite le long bâton sur les index.
- Demandez ensuite à chaque groupe de poser le bâton le plus rapidement possible.
- Les participants de chaque groupe peuvent se parler, mais ils doivent conserver la position des doigts et ne peuvent pas "attraper" le bâton.

Demandez aux participants :

- Pour la première activité : comment s'est déroulée l'expérience, quelles ont été les sensations, était-ce difficile, est-il plus facile de garder les yeux fermés ou ouverts, quelles stratégies ont été utilisées pour empêcher les bâtons de tomber ?
- Pour la deuxième activité : que s'est-il passé, comment se sont-ils sentis, quelles stratégies ont été utilisées ?

Suggestion musicale : Gotan Project

Conseils pour l'animateur :

Hall, E. T. (1966). La dimension cachée. Doubleday

Bibliographie :

Etape 3

Communication interculturelle

Nom de l'activité :

Groupes avec autocollants

Nombre de participants :

Entre 10 et 20

Objectifs :

- Réflexion sur l'appartenance à un groupe, les catégorisations et les discriminations
- Prendre conscience de la manière dont nous sommes conditionnés à nous regrouper dans des similitudes visibles, et être capable de les remettre en question.

La Durée :

5 à 10 minutes

Matériel nécessaire :

Points autocollants de différentes couleurs

Préparation :

Aucune préparation n'est nécessaire

Description étape par étape :

- Accueillez les participants et demandez-leur de former une roue.
- Demandez-leur ensuite de se tourner de 180 degrés, de manière à faire face à l'extérieur du cercle, et de fermer les yeux.
- Prenez des pastilles adhésives de différentes couleurs et collez-les sur le front de chaque participant. Disposez les participants de manière à ce qu'il y ait un groupe de participants d'une certaine couleur, un autre groupe d'une autre couleur et un autre groupe s'il y a plus de 10 participants. Choisissez un participant qui a un autocollant d'une couleur différente de celle des autres.
- Demandez ensuite aux participants d'ouvrir les yeux, de se regarder et de former des groupes.
- Observez les interactions qui ont lieu et, lorsqu'elles sont terminées, demandez : êtes-vous satisfait de cette organisation du groupe ?



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



- Dans cette activité, les participants créent des groupes en fonction de la couleur de leur front, quitte à laisser une personne seule.

À la fin, ouvrez une discussion : comment chacun s'est-il senti, pourquoi réagissons-nous de cette manière, ces dynamiques sont-elles liées à des expériences réelles ?

Évaluation/fermeture :

Demandez aux participants de se mettre en cercle et de dire un mot qui résume ce qu'ils ont ressenti.

Conseils pour l'animateur :

Pour la personne qui va se retrouver sans groupe, choisissez un participant qui est certainement à l'aise avec le groupe, afin d'éviter tout malaise imprévu.

Bibliographie :

Dovidio, J. F., Hewstone, M., Glick, P. et Esses, V. M. (Eds.) (2010). The SAGE handbook of prejudice, stereotyping and discrimination. Sage Publications.

Fiske, S. T. et Taylor, S. E. (2013). Social cognition : From brains to culture. Sage Publications.

Etape 3

Communication interculturelle

Nom de l'activité :**Notre rapport au temps****Nombre de participants :**

Entre 5 et 20

Objectifs :

- Comprendre comment la relation évolue dans le temps d'une personne à l'autre
- Discuter de la façon dont la relation au temps est construite culturellement.

La Durée :

5 à 10 minutes

Matériel nécessaire :

- Chronomètre
- 1 stylo et du papier

Préparation :

Aucune préparation n'est nécessaire

Description étape par étape :

- Demandez aux participants de fermer les yeux.
- Expliquez-leur que lorsque vous dites "allez-y", ils doivent compter mentalement jusqu'à une minute et, lorsqu'ils ont terminé, ils doivent lever la main (toujours en silence).
- Au fur et à mesure que les personnes lèvent la main, notez sur une feuille de papier le nom de chaque personne et la valeur affichée par le chronomètre à ce moment-là (par exemple : Maria 30 secondes, Jose 40 secondes, Estevez 1 minute et 15 secondes, etc.)
- Lorsque tous les participants ont levé la main, demandez-leur d'ouvrir les yeux et de dire leur nom et le temps qu'il leur a fallu pour compter jusqu'à une minute.
- Débriefing : demandez aux participants : comment vous êtes-vous sentis, était-ce facile, difficile, que s'est-il passé, pourquoi les résultats sont-ils si différents ? Qu'est-ce qu'un délai pour vous, 1 minute, 5, 10 ?

Utilisez des exemples de la vie quotidienne pour illustrer les différentes relations au temps et la façon dont cette notion est socialement construite.

Exemple : si vous organisez un dîner chez vous, à quelle heure le dîner sera-t-il servi ? À quelle heure commencerez-vous à vous inquiéter si personne n'arrive ?

Enfin, elle explique que la communication et l'ouverture d'esprit sont essentielles pour comprendre que nous avons des relations différentes avec le temps, et que le travail en groupe implique également de comprendre le cadre de référence et les besoins de chacun.

Évaluation/fermeture :

Demandez aux participants de se mettre en cercle et de dire un mot qui résume ce qu'ils ont ressenti.

Conseils pour l'animateur :

S'il y a beaucoup de participants, demandez à un co-facilitateur de vous aider à enregistrer le temps de chacun à mesure qu'il lève la main.

Bibliographie :

Cheneau-Loquay, A. (2017). La gestion culturelle du temps : une revue de la littérature. *Revue internationale de politique culturelle*, 23(5), 598-614.

Bollo, M. D. (2017). La gestion du temps dans les institutions culturelles. Dans M. D. Bollo (Ed.), *Stratégies innovantes pour les sciences du patrimoine* (pp. 45-55). Springer.

Etape 3

Communication interculturelle

Nom de l'activité :

Des ressources individuelles à un rêve commun

Nombre de participants :

Entre 5 et 20

Objectifs :

- Évaluer les ressources des participants
- Identifier comment ces ressources peuvent être complétées et renforcées en travaillant en équipe avec d'autres jeunes.
- Identifier comment ces ressources collectives peuvent être utiles pour résoudre différents problèmes.

La Durée :

4h

Matériel nécessaire :

- grandes feuilles, type flipchart/carton
- Feuilles A4
- des marqueurs et des crayons de différentes couleurs
- stylos à bille
- ciseaux
- colle
- magazines à découper
- ruban adhésif

Préparation :

- la salle est organisée en plaçant 5 tables, chacune entourée de 5 chaises, dans différentes parties de la salle, en essayant de laisser de l'espace entre chaque table, pour permettre à chaque groupe de travailler tranquillement sans entendre les autres groupes.
- Sur chaque table, laissez 5 ciseaux, 5 bâtons de colle, 5 feuilles de papier A4, des marqueurs et des crayons de différentes couleurs, au moins 10 magazines à découper et un grand tableau de papier.

Description étape par étape :

Étape 1 : identification des ressources

"Croissance sur des problèmes anciens résolus" (30')

- Le groupe est divisé en paires.
- Il leur est demandé de partager avec leur partenaire une situation dans laquelle ils ont rencontré un problème qu'ils ont réussi à résoudre.

La situation peut porter sur n'importe quel sujet (travail, famille, maison, transport, etc.).

Pendant qu'une personne raconte sa situation, son partenaire doit identifier et écrire sur une feuille de papier les ressources que le protagoniste de l'histoire a utilisées pour résoudre le problème. Lorsque le narrateur a terminé, le partenaire lui remet la feuille sur laquelle figurent les ressources trouvées.

- Invitez les participants à changer de rôle et à reproduire les mêmes étapes.

- Demandez-leur de changer de partenaire et de partager avec le nouveau partenaire la même situation (dans laquelle ils ont eu un problème mais sont parvenus à le résoudre) que celle qu'ils ont partagée précédemment. Une fois de plus, pendant que le narrateur partage sa situation, le nouveau partenaire doit identifier et écrire sur une feuille de papier les compétences que la personne a utilisées pour résoudre le problème. Lorsque le narrateur a terminé, son partenaire lui remet la feuille sur laquelle figurent les ressources trouvées.

- Invitez les participants à changer de rôle et à reproduire les mêmes étapes.

- Enfin, demandez aux participants de résumer sur une feuille de papier toutes les ressources identifiées au cours de cette activité (par rapport à leur propre situation).

Étape 2 : Création du corps de ressources

- Demandez aux participants de désigner une personne, avec l'aide des autres membres du groupe, pour dessiner un corps humain qui remplit toute la feuille de papier.

- Proposer aux participants de partager avec les personnes de leur groupe les ressources identifiées dans l'activité précédente et inscrites sur leur liste.

- Proposez ensuite à chaque participant, un à la fois, de placer ses ressources sur le corps dessiné. Avec la collaboration du reste des partenaires, le participant dessinera ou écrira chaque ressource sur une partie du corps qui implique cette ressource (par exemple, il peut décider que la "vitesse" est inscrite sur les jambes, l'"empathie" sur le cœur).

Une fois que tous les participants ont mis leurs ressources dans le corps, invitez-les à le décorer, à lui donner une identité, en utilisant tout le matériel à leur disposition (marqueurs, crayons, magazines, ciseaux, colle, etc.).

Étape 3 : De mon rêve individuel à mon rêve commun

- Invitez les participants à revoir le rêve sur lequel ils ont travaillé le premier jour et à le partager avec leur groupe.

- Après avoir partagé les 5 projets (dans le cas d'un groupe de 5 personnes), dites-leur que l'étape suivante consistera à créer un seul projet entre tous les participants, qui contiendra une composante de chaque rêve. Pour ce faire, demandez-leur d'écrire individuellement sur une feuille de papier une composante "essentielle" de leur projet qu'ils souhaitent retrouver dans le nouveau projet commun (par exemple : mon projet personnel est de créer un café social, et comme composante essentielle, ce que je ne veux pas perdre, c'est qu'il y ait des échanges entre les gens). La composante essentielle peut être un espace physique (je veux que le nouveau projet soit en plein air), un public avec lequel travailler (les jeunes), une méthodologie (le théâtre)... Une fois que toutes les personnes du groupe ont écrit leur composante essentielle, elles la mettent dans une petite boîte, puis elles la sortent et la découvrent une à une. L'étape suivante consistera à créer un nouveau projet contenant toutes les composantes essentielles.

Vous pouvez vous appuyer sur l'un des projets et inclure les autres, vous pouvez en créer un tout nouveau... l'important est que tout le monde se reconnaisse dans ce nouveau projet.

Cette étape implique beaucoup d'écoute de la part de tous les membres de chaque groupe, beaucoup de négociation et beaucoup de créativité.

Une fois le nouveau projet partagé, invitez les participants à l'écrire sur une nouvelle feuille de papier, en nommant le projet, son destinataire et ses principales caractéristiques.

Étape 4 : Mon rêve partagé grâce à mon corps de ressources

Une fois le projet rédigé, demandez aux participants de prendre le corpus de ressources créé précédemment (où se trouvent les ressources de tous les membres du groupe), de lire chaque ressource et de discuter de la manière dont chacune d'entre elles pourrait être utile à un moment donné dans la création ou le développement du projet afin qu'il puisse être réalisé et maintenu dans le temps (exemple : la vitesse sera utile pour organiser la salle de sport tous les jours sans perdre trop de temps).

Vous pouvez ensuite inclure de nouvelles ressources provenant des membres du groupe qui ne figuraient pas sur la première liste et qui pourraient être utiles dans le cadre de ce projet.

Étape 5 : Présentation à l'ensemble du groupe

Pour conclure l'activité, chaque groupe vient à l'avant, colle la fiche de projet et la fiche de ressources et les partage avec le grand groupe. Le grand groupe écoute attentivement et peut ensuite poser des questions et proposer d'autres idées pour réaliser le projet et le pérenniser.

Évaluation/fermeture :

Proposez aux participants de se placer en cercle, de fermer les yeux, de penser à toutes les étapes de l'activité, de se connecter aux sentiments qu'ils éprouvent et de dire un mot qui résume l'expérience qu'ils ont vécue.

Conseils pour l'animateur :

Pendant l'atelier, il est essentiel d'être disponible en tant qu'animateur. Pour ce faire, il est conseillé de passer dans chaque groupe pour s'assurer que les consignes soient bien comprises. Ce sera également l'occasion de répondre à leurs éventuelles questions.

Bibliographie :

<http://www.tici.eu/uk/>



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Etape 4 L'économie sociale et solidaire

Nom de l'activité :

Créer des entreprises de jeunes autogérées

Nombre de participants :

50

Objectifs :

- Expérimenter la création d'une proposition d'entrepreneuriat autogéré pour les jeunes qui favorise le développement de compétences socio-émotionnelles personnelles et collectives et l'incorporation d'outils pour la construction de projets.

La Durée :

5 heures

Matériel nécessaire :

- "Building self-managed youth enterprises", développé par l'équipe de l'Université nationale de Quilmes : [Lien vers la brochure](#).
- Stylos et crayons
- Papier cartonné de couleur pour ajouter des projets, des dimensions et des défis de tressage.
- 3 bandes de franglais de couleurs différentes pour réaliser la tresse finale.

Préparation :

Impression des amorces selon les groupes de travail proposés.

Description étape par étape : [Lien vers la brochure](#)

Évaluation/fermeture :

Projets de tressage. Partage des projets conçus. Identification de propositions, de défis et réflexion sur des questions communes pour renforcer les réseaux. Il est important d'identifier et d'articuler trois dimensions : les compétences socio-émotionnelles, la dimension socio-économique et la dimension socio-territoriale. L'évaluation est envisagée en termes d'auto-évaluation et de co-évaluation, en cours.



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Conseils pour l'animateur :

- Créer une atmosphère de travail agréable, confiante et détendue pour le travail de groupe et les échanges.
- Situez l'activité et la proposition dans le contexte dans lequel vous travaillez.
- Prenez l'abécédaire comme guide de travail, en respectant les délais et les urgences de chaque groupe.

Bibliographie :

Mendy, G. ; Pastore, R. (Coord.) (2021). Méthodologies éducatives innovantes de et pour le coopérativisme et l'économie sociale et solidaire : dialogues entre éducation et travail. 1ère éd. -Bernal : Universidad Nacional de Quilmes. Livre numérique, PDF. ISBN 978-987-558-726-7.

Pastore, R. (2020) Circuitos socioeconómicos y emergencia alimentaria. Un agenda transformateur et démocratique pour un développement populaire et solidaire. Revista de Ciencias Sociales, Editorial UNQ.

Epele, M (2020) Socioemotional skills in training in and for work. Réflexions sur une expérience avec des étudiants universitaires. - 1ère éd. - Bernal.

Universidad Nacional de Quilmes, livre numérique, PDF. ISBN 978-987-558-684-0

Etape 5 **Difundir : storytelling**

Nom de l'activité :**Brise-glace - Immersion dans l'imaginaire****Nombre de participants :**

Groupes de toutes tailles

Objectifs :

- Éveiller l'imagination
- Réveiller et réchauffer le corps
- Apprendre à coordonner un son, un geste
- Activer l'inconscient par la corporalité

La Durée :

10

Matériel nécessaire :

- Un patio extérieur
- Un orateur
- Une chanson : Oiseaux, Yma Sumac

Préparation :

Expliquez aux participants que ce qui ressortira de cet atelier (un geste et un son chacun) sera le fil conducteur de la journée. Les trois activités sont conçues pour être réalisées l'une après l'autre.

Description étape par étape :

Cette activité est mise en place pour commencer une journée axée sur la créativité artistique.

- 1.L'animateur demande aux participants de fermer les yeux. Lancez la chanson.
- 2.En cercle et debout, les participants écoutent la chanson en se déplaçant dans l'espace. Ils peuvent sauter, courir, bouger toutes les parties du corps.
- 3.L'animateur doit guider les participants en leur posant des questions : "Où écoutez-vous la musique ? Qui ou quoi se trouve avec vous dans la scène ? Un animal, un objet etc..."

Il s'agit pour les participants de se propulser dans un monde inventé et imaginaire.

Conseils pour l'animateur :

- Jouer la musique à fond
- Encourager les gens à occuper l'espace
- Poser des questions qui stimulent l'imagination

Etape 5 **Difundir : storytelling**

Nom de l'activité :

Construction et création d'un scénario

Nombre de participants :

Groupes de toutes tailles

Objectifs :

- Réaliser que la scène est partout, surtout avec le numérique
- Comprendre qu'aujourd'hui, l'histoire est souvent plus importante que le contenu pour faire passer un message.
- Analyse des scénarios de spots publicitaires
- Transformer vos histoires en récits

La Durée :

3 heures

Matériel nécessaire :

- Un ordinateur et un projecteur
- Les 3 piliers de la narration Voir les définitions à la fin.
- Une bonne sélection de spots publicitaires

Préparation :

Cette activité comprend

1. Une introduction à la narration numérique et aux raisons de l'utiliser : définitions et exemples appliqués aux structures de jeunesse auto-organisées. Voir les définitions à la fin.
2. la diffusion de spots publicitaires ou de prévention (voir ci-dessous dans la bibliographie).

Description étape par étape :

1. Ils diffusent les spots et les commentent. L'idée est d'analyser les scénarios des spots.
2. L'animateur présente les trois piliers de la narration en se basant sur le conte de fées "Le petit chaperon rouge". Voir "Les trois piliers de la narration" à la fin.
3. L'animateur demande aux participants de penser à leur propre histoire. Les participants en choisissent une courte qu'ils souhaitent partager et qui comporte des éléments poignants. L'idée est de renforcer l'intérêt de ces histoires, d'en faire des histoires extraordinaires, comme devrait l'être la narration.
4. La durée du scénario enregistré est comprise entre 1 minute et 4 minutes.



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Évaluation/fermeture :

Regardez les productions de chaque groupe avec tout le monde et commentez-les :

1. Pouvez-vous identifier le sujet du projet ?
2. Qu'est-ce qui a été difficile ?

Conseils pour l'animateur :

Remercier les participants.

Bibliographie :

Les trois piliers de la narration

La prévention

<https://www.youtube.com/watch?v=9p7z7AtMYWk>

<https://www.youtube.com/watch?v=3FULJsRxqpo> (SIDA - sensibilisation au préservatif)

<https://www.youtube.com/watch?v=Gn-dmNr00cI>

(Fondation Abbé Pierre)

<https://www.youtube.com/watch?v=fCfIiOSRgQ4>

Etape 5 **Difundir : storytelling**

Nom de l'activité :	Mise en scène d'un projet dans le domaine de la narration
Nombre de participants :	De 2 à 6 personnes
Objectifs :	Filmer un projet pour le diffuser sur les réseaux sociaux en appliquant des techniques de narration. les étapes concrètes du projet développées par chaque équipe
La Durée :	4 heures
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none">• Un projet déjà écrit et construit entre les membres de l'équipe.• Un téléphone pour s'enregistrer• Un ordinateur• Un projecteur
Préparation :	Chaque groupe ayant déjà travaillé sur son projet en équipe, déterminent ainsi les rôles de chacun, les objectifs, le pourquoi, le comment et aussi la dimension innovante du projet. Chaque groupe choisit un morceau qui servira de pièce principale du film
Description étape par étape :	<ol style="list-style-type: none">1. Sur la base des projets développés dans le groupe, les participants travaillent en équipe sur le scénario de la pièce qu'ils ont choisie.2. Ils doivent inclure sur scène le geste et le son qu'ils ont gardé de l'exercice d'immersion dans l'imaginaire.
Évaluation/fermeture :	Qu'est-ce qui a été facile, qu'est-ce qui a été difficile ? <ol style="list-style-type: none">1. Qu'avez-vous pensé de cette activité ?2. Qu'est-ce qui a été facile, qu'est-ce qui a été difficile ? Si vous pouviez changer quelque chose, que changeriez-vous ?
Conseils pour l'animateur :	



Emprendimientos
Cooperativos
Autogestivos
Juveniles



Conseils pour l'animateur :

Il est essentiel d'être disponible. Il est conseillé de rendre visite à chaque groupe pour s'assurer que les instructions sont bien comprises. Ce sera également l'occasion de répondre à leurs éventuelles questions.

Dans la partie des scènes consacrée aux jeux de rôle, l'animateur doit prêter attention aux personnes qui peuvent avoir des idées mais ne les expriment pas. Tout le monde n'est pas à l'aise avec l'aspect théâtral de l'exercice.

Remerciez chacun d'entre eux d'avoir assisté à la session et d'y avoir participé.