

Remix ton Asso !

Le 27 mai à l'Île Egale (31)

Déroulé d'animation & Compte-rendu

Matinée

Jouer

Pourquoi des jeux ? Parce qu'on n'a pas trouvé mieux pour apprendre à se connaître ! Mais aussi parce que les jeux permettent d'expérimenter le faire ensemble et qu'ils créent les conditions de l'équivalence: quel que soit notre âge, notre fonction, notre statut social, ... nous sommes tou-tes équivalents devant la consigne du jeu.

Que toutes celles et ceux qui ... changent de place !

Intérêts : se connaître « différemment ». Que chacun-e puisse poser des questions au groupe (et pas seulement les animateur-trices). Mêler l'anecdotique avec des éléments « plus « sérieux ».

Consignes : Disposer un cercle de chaises. Une chaise en moins que le nombre de participant-es. Une personne debout au milieu donne une consigne du type : « que tous ceux-elles qui (portent des chaussettes, ont des enfants, sont bénévoles dans une asso, ...) changent de places ». La personne qui se retrouve sans chaise annonce alors une nouvelle consigne.

L'entrée en matière

Photolangage

Intérêts : utiliser un support visuel afin de faciliter l'expression du vécu et du ressenti.

Consignes : Chacun.e choisi une carte (ici de Dixit) symbolisant sa pensée. Cette carte devient un support pour partager au groupe son ressenti. Cette méthode simple peut servir de support à des bilans ou au contraire à des ouvertures de journée afin que chacun puisse partager là où il en est.

Thème proposé :

Comment j'ai vécu mon année au sein de Culture Remix?

L'introduction

Présentation de la Volte (Cf. www.collectif-lavolte.org), du déroulé de la journée et proposition d'un cadre de travail (écoute, bienveillance, équivalence des participant·es,...).

Appelle-moi, apprend-moi, oublie-moi

Intérêt : à la fois un temps d'interconnaissance et une méthode destinée à faciliter l'organisation du travail. Cela permet d'identifier l'ensemble des richesses humaines présentes au sein du collectif et celles à acquérir. Cela permet également d'orienter chacun·e vers ce qu'il souhaite faire (parce qu'il-elle sait le faire ou parce qu'il-elle souhaite apprendre).

Consignes : En binôme ou trinôme (pour s'inspirer mutuellement), chaque sous-groupe passe sur trois espaces différents afin d'exprimer individuellement :

> *appelle-moi pour* = ce que je sais et veux faire.

> *apprends-moi à* = ce que je ne sais pas faire mais voudrais bien faire.

> *oublie-moi pour* = ce que je ne veux pas faire.

Suites : une fois réalisé, ce travail peut être complété et mis en parallèle avec l'ensemble des tâches et missions à réaliser au sein du collectif ainsi qu'avec les disponibilités des un·es et des autres pour les mener.

Les 6 chapeaux de De Bono... qui libèrent l'imaginaire

Un mix entre la méthode des 6 chapeaux et Libérez l'imaginaire!

NB : à la Volte, on s'autorise à s'emparer de méthodes ou d'outils et à les repenser, les adapter, les mélanger... afin de servir au mieux les besoins des groupes que nous accompagnons, mais aussi dans le but de nous tester et de nous réinventer à chaque intervention.

Les 6 chapeaux de De Bono (Cf. doc. de synthèse annexé)

Intérêts : Sortir de la pensée embrouillée pour en démêler les fils selon les différents modes de pensée mais aussi la personnalité de chacun. Permettre à toutes les formes d'intelligence de s'exprimer afin de co-construire une proposition issue de chacun.e.

Consignes : Les participant.es sont invité.es à explorer les 6 modes de pensées l'un après l'autre selon une séquence pré-établie et dans un temps volontairement limité.

Thème : l'organisation du travail (transversale)

Libérer l'imaginaire

Intérêts : s'autoriser à rêver ; se libérer pour un temps des contraintes et des limites afin de se donner un cap.

Consignes : Par groupe de 3 ou 4, les participant.es ont un temps donné pour imaginer, en schématisant ou dessinant, leur idéal (ici l'organisation interne idéale au sein de *Culture Remix*). Chaque groupe est ensuite invité à restituer à l'ensemble des participant.es son travail.

Cette séquence a été intégrée lors de la phase "chapeau Vert" (créativité) de la séquence des 6 chapeaux.



Après-midi

Le Pense Ecoute

Intérêts : Entrer dans une thématique. Prendre le temps de s'écouter penser soi-même, de mûrir sa réflexion, d'aller au bout de ses pensées avant un temps collectif. Prendre le temps, se donner du temps, se concentrer et se centrer sur l'objet de la rencontre. Travailler l'écoute réelle (ne pas couper la parole, ne pas réagir). Faciliter la rencontre de l'autre, créer du lien et favoriser le respect.

Très utile pour faciliter l'expression du ressenti personnel (plus facile en binôme qu'en grand groupe).

Consignes : En binôme, chacun-e dispose d'un temps donné (2 minutes est un minimum, 5 minutes un maximum) pour répondre à une question. Celui qui a la parole est donc le « penseur », l'autre est dans l'écoute et le silence et ne peut interrompre la personne (ou uniquement pour un besoin de compréhension). Il y a aura des blancs dans le monologue et c'est normal. Puis, on échange les rôles.

Il n'y a pas de restitution en groupe, ce qui permet de libérer la parole.

Variantes : proposer un pense-écoute en marchant (la marche stimule la réflexion et aide à vivre les silences qui sont pourtant nécessaires). On peut aussi enchaîner plusieurs « *Pense Écoute* » avec le même partenaire, en proposant une restitution collective du dernier élément discuté (penser à ce qu'il nous apparaît judicieux de partager en grand groupe et ce qu'il nous apparaît judicieux de laisser dans l'intimité du binôme) ou enchaîner plusieurs « *Pense Écoute* » en changeant de partenaire à chaque fois.

Thème proposés :

Comment ça va la vie?

La Gestion Par Consentement

Intérêts : Prendre une décision collective en parvenant à un consentement entre les participant.es. Mettre ceux-ci sur un rapport d'équité et d'équivalence grâce à l'animation des tours de paroles et au respect du processus.

Consignes : les participant.es sont invité.es à construire une proposition d'organisation des réunions internes suite aux échanges de la matinée.

Question traitée : ***Quelle organisation pour nos réunions internes (hors évènements)?***

L'élection sans candidat

Intérêts : Mode d'élection permettant une équité entre les participant.es. ; d'éviter la mise en concurrence de candidats qui se déclareraient et les inévitables déceptions et frustrations pour tous ceux-elles qui ne seront pas élu-es. C'est aussi un moyen de révéler et valoriser les qualités (savoirs-faires, compétences) de l'autre.

Consignes : Les participant.es peuvent voter pour eux-même mais ne peuvent pas se présenter comme dans une élection classique. Chacun-e est donc de fait candidat-e (mais demeure libre de refuser le mandat à la fin du processus). Chacun-e est invité à voter pour son-ses candiat-s préférés, puis à expliquer les raisons de son choix. Ensuite, il peut y avoir des reports de voix (en fonction des explications des autres, je peux avoir envie de modifier mon vote). Puis, soit on élit celui-elles ayant le plus de voix, soit (plus intéressant), on propose à un membre du groupe de faire une proposition (que l'on traite à la manière d'une GPC).

Mandat : ***Elire un binôme en charge de l'organisation de la prochaine réunion interne.***

Pépîte – Râteau

Intérêts : offrir la possibilité à chacun-e de livrer au groupe ce qu'il-elle a vécu, ressentis.

Consigne : Chaque participant-e est invité-e à livrer une pépîte (ce qu'il-elle a aimé, ce qui l'a touché,...) et un râteau (un échec, un moment mal vécu,...).