

Oasis en Séoune

Déroulé d'animation & Compte-rendu

Journée 1 : du je au nous

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.

Soleil & Crème Solaire

Consignes : Les participant-es circulent librement dans l'espace délimité. Chacun-e choisit secrètement une personne qui sera son soleil et une autre qui sera sa crème solaire. A la fin du compte à rebours, chacun-e fige sa position, le but étant d'être positionné-e dans l'espace de façon à ce que *la personne crème solaire* soit située entre nous et *la personne soleil*.

Variante :

- même principe de circulation dans l'espace et de compte à rebours ; mais on choisit d'être la crème solaire d'une personne tierce que l'on cherche à protéger du soleil.
- les deux amoureux-ses : mêmes principes sauf qu'il s'agit de réussir à se positionner à équidistance de deux personnes.

Tap-Tap

Consignes : Les participant-es sont debout en cercle. Il s'agit de faire circuler de l'énergie de personne à personne, dans un sens ou dans l'autre :

- une tape avec ma main droite sur mon épaule gauche > vers la gauche.

- une tape avec ma main gauche sur mon épaule droite > vers la droite.

- une double tape : l'énergie saute une personne.

Celui-elle qui se trompe doit faire un tour en courant autour du cercle avant de reprendre sa place !

L'entrée en matière

Introduction et cadre

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

Petite histoire – Grande Histoire

Intérêts : Partager nos histoires de vie, les racines de nos colères et nos engagements, organiser la transmission de nos expériences politiques. Ici voir plus spécifiquement ce qui nous relie autour du projet d'Oasis en Séoune.

Animation : Les participant-es sont invité-es à représenter leur parcours de vie sous forme d'une frise, d'un dessin schématique ou encore d'un tableau chronologique en y faisant figurer les éléments significatifs de sa petite histoire et d'autres de la grande Histoire.

La petite histoire signifie notre histoire personnelle, la grande histoire tout le reste (et qui a une dimension collective : un livre, un événement sportif, quelque chose qui nous a marqué à la télévision, ...).

S'en suit un temps de collecte permettant d'élaborer une frise collective. A tour de rôle, chacun-e est invité-e à partager un élément de sa petite histoire et un élément de sa grande histoire qui seront notés sur la frise par un-e autre participant-e.

Les Besoins en collectif

Intérêts : Partager ce qui fait que l'on se sent bien dans un groupe. Identifier la couleur d'un groupe (orienté action, réflexion, convivialité,...). Les besoins sont universels et c'est une responsabilité collective de les nourrir !

Consignes : *De quoi j'ai besoin pour me sentir bien dans un collectif* ? Chacun-e note individuellement et anonymement une idée par post-it. On recueille l'ensemble des post-it que l'on regroupe, reclasse et nomme.

Puis on peut se proposer de « pondérer » ces éléments afin d'avoir une image des besoins dans ce collectif à ce moment précis : *quels sont les besoins que j'estime bien nourris / moyennement nourris / peu nourris dans CE collectif.*



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. 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.

> *Comment je me sens aujourd'hui dans ce projet collectif (Oasis en Séoune) ?*

NB : utilisé pour effectuer une transition entre l'expression des besoins en collectif et la pondération .

> *Comment je m'imagine dans 3 ans ?*

Atelier d'écriture

Intérêts : Varier les formes d'expression, sortir de l'oralité. Passer par l'écrit structure la pensée et permet une appropriation personnelle de la consigne.

Consignes : A partir d'un incipit (début de phrase), écrire un texte. Aucune autre contrainte de forme, de style ou de longueur du texte n'est imposée. Le texte sera partagé en grand groupe en suivant, sans possibilité de commentaire de la part des autres participant-es.

> *Ce que je viens chercher dans le projet d'Oasis c'est...*

> *Dans 3 ans, ce qui me fera kiffer dans le projet d'Oasis c'est...*

L'utopie collective ou libérer l'imaginaire

Intérêts : S'autoriser à rêver ; se libérer pour un temps des contraintes et des limites afin de se donner un cap, une direction. L'imaginaire est un puissant moteur de l'action !

Consignes : on forme deux équipes. Chacune dispose d'un temps donnée pour imaginer la plus belle utopie du collectif sous la forme : « *dans 3 ans, Oasis ça sera tellement bien parce que ...* ». Puis on échange ces utopies sous la forme d'un « contest ».

Le Positionnement par rapport au centre

Intérêts : Varier les formes d'expression. Utiliser son corps pour prendre position, oser penser physiquement et marquer son engagement et son positionnement grâce à son corps.

Consignes : En cercle, tour à tour et selon son envie, chacun-e va pouvoir exprimer son avis en se positionnement au centre du cercle. Les participant-es rejoignant son avis sont invités à le/la rejoindre au centre du cercle. Chacun-e peut exprimer son accord avec l'avis émis en nuancant la distance de son corps par rapport à la personne au centre du cercle.

> *Ce qui m'enthousiasme c'est...*

> *Ce qui me fait peur c'est...*

Le Chambole tout

Intérêts : Casser les préjugés, peurs, doutes et freins exprimés lors des temps précédents grâce au jeu.

Consignes : Chaque participant-e tend une pancarte représentant sa peur, son doute ou son frein principal en rapport avec le projet. Les autres participant-es doivent faire tomber cette pancarte en lançant des paires de chaussettes mais aussi des mots (concepts, idées,...) permettant de lever le doute ou la peur de l'autre.

Journée 2 :

Sensoriel : les Marionnettes

Intérêts : Réveiller son corps, se mettre en condition avant de commencer la journée, prendre soin de soi et de l'autre.

Consignes : Par trinômes, les participant-es vont tour à tour être marionnette et marionnettiste. En silence, la marionnette se place entre ses deux marionnettistes afin que ceux-ci puissent manipuler son corps. L'idée est de jouer avec le corps de l'autre sans parole, tout en sentant et respectant ses limites physiques.

Tour d'ouverture

Intérêts : Se dire « comment ça va » ; partager l'état émotionnel et énergétique avec lequel chacun-e arrive pour ce temps de travail ; prendre en considération les énergies de chacun-e et adapter le cas échéant le déroulé de la réunion. Se recentrer sur l'objet de notre rencontre.

Consignes : En cercle, une prise de parole par personne pour exprimer en quelques mots : *comment je me sens ici et maintenant ?*

Les 6 chapeaux de De Bono en mode Disney

Un mix entre la méthode des 6 chapeaux et La méthode Disney.

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.

La méthode Disney

Intérêts : Une pratique collaborative et créative qui permet de faciliter le dialogue constructif et le partage de connaissances et d'idées au profit d'un plan d'action co-construit.

Consignes : Selon un rythme séquencé, les participants changent de table et donc de thématique de travail alors que l'hôte reste à la table et résume la conversation précédente aux nouveaux arrivés. Les conversations sont alors reprises par le nouveau groupe (ainsi ensemencées par les idées issues des conversations précédentes) pour être portées un cran plus loin dans le processus itératif, visant à produire un plan d'action.

Les trois thématiques de travail proposées étaient :

Comment faire pour que l'information circule (même à distance) ?

Comment organiser nos temps de travail ?

Comment accueillir et intégrer les nouveaux-elles

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 fait candidat-e (mais demeure libre de refuser le mandat à la fin du processus). Chacun-e est invité à voter pour son-ses candidat-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.*

Pépites – Râteau

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

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