

SOZINHO

Etats généraux 2020

*Comment valoriser le bénévolat au sein de Sozinho ?
Se projeter sur les futurs projets : La Passerelle XL et La Zone de connexion ?*

Journée d'accompagnement du dimanche 19 Janvier 2020.

Compte-rendu d'intervention

Introduction

D'où on vient ? Où on va ? Par Sozinho et La Volte.

- Rappel du contexte : actualités de l'association et deuxième session d'accompagnement proposée par La Volte.
- Objectifs: prendre soin des richesses humaines (les bénévoles mais pas que...) et se projeter ensemble dans la réalisation de deux gros projets d'envergure.
- Partis-pris pédagogique : travailler via le corps (théâtre d'impro., mises en scènes, ...)
- Cadre : équivalence des participant.e.s, bienveillance et non jugement, expérimentation et projection vers l'action.

Jeux d'interconnaissance

Le Speed-dating mouvant

Intérêts : apprendre à se connaître de manière décalée, en interrogeant différentes facettes de nos personnalités ou de notre vécu.

Consignes : Chacune participant.e reçoit une question sur un bout de papier. Ensuite on part à la rencontre d'une autre personne : chacun.e répond à la question de l'autre en une minute maximum (environ). Puis on s'échange les bouts de papiers, chacun.e repart alors à la rencontre d'une autre personne avec une nouvelle question.

Variante : Il est possible de glisser un ou plusieurs papiers blancs au sein de la banque de question : celui-elle récupérant un papier blanc se retrouve donc libre de poser la question de son choix.

Les paquets

Intérêt : partager des informations « basiques » au sein d'un grand groupe; éviter les tours de table fastidieux.

Consigne : les participants sont invités à se regrouper dans l'espace par [au choix] : statut (bénévole, salarié-es,...) / métier /couleur des yeux / etc. La liste des items possibles est infinie, tout dépend de ce que l'on désire connaître du groupe !

Variante : « les classements ». La consigne est identique mis à part qu'il s'agit de se classer (par âge, par niveau de revenu (!), etc.

Entrée dans le sujet

Théâtre d'improvisation

Intérêts : produire de *la matière* à (penser, débattre, décider,...) de manière ludique et à partir de situations vécus ou projetés. S'exprimer collectivement par le corps et sortir ainsi du tout-intellectuel. L'improvisation peut permettre de faire émerger (y compris inconsciemment) des sujets ou problématiques concrètes que nous n'aurions pas nécessairement identifiés par le seul usage de nos cerveaux...

Consignes : on forme des sous-groupes. Chaque sous-groupe reçoit une situation (phrase ou mots-clefs définis par le groupe et/ou l'animateur-trice) et dispose alors d'1 minute pour imaginer une saynète (environ 3 minutes) et la jouer devant le reste du groupe.

Variante : pour renforcer le côté ludique (avec le risque que la forme prenne le pas sur le fond), on peut, lors de chaque saynète, s'imposer des contraintes (muet, « vu par des enfants », en langage soutenu, en chantant, ...).

Sujets proposés :

- *Il était une fois Sozinho sans bénévoles.*
- *Il était une fois un bénévole qui ne trouvait pas sa place au sein de Sozinho.*
- *Il était une fois le jour de paye pour les bénévoles.*
- *Il était une fois la journée d'accueil des bénévoles.*
- *Il était une fois cinq bénévoles, un planning et plus de café.*

Ateliers tournants : Le bénévolat à Sozinho.

Trois ateliers sont proposés simultanément :

1. CONTRIBUTION : *Comment je peux m'impliquer en tant que bénévole ?*

2. RETRIBUTION : *Quelle contribution pour les bénévoles ?*

3. COMMUNICATION : *Comment communique-t-on entre-nous ?*

On forme donc trois groupes. Chaque groupe change d'atelier toutes les 20 minutes et vient alors compléter le travail du groupe précédent.

A la fin du temps impartis, on se propose de mandater 2 ou 3 personnes pour capitaliser et/ou poursuivre ce travail.

1. CONTRIBUTION

Appelle-moi / Apprends-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.

> apprend-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

> **Esther, Morgane et Luna** se sont mandatées pour impulser la suite de cet atelier (regroupement des informations dans un document, avec croisement des informations, etc.).

2. RETRIBUTION

La discussion silencieuse

Intérêts : permettre l'expression de tou·tes dans le calme. Faire émerger rapidement des sous-problématiques d'un thème ou d'une question principale.

Consignes : placer une grande feuille au centre d'une table, avec des crayons à disposition de tou·tes les participant-es. Incrire le thème de discussion au centre de la feuille. Puis, il suffit de laisser les participant-es écrire, dessiner, réagir, questionner, relier des idées, etc. jusqu'à ce que l'on décide de mettre fin à la séquence.

Variantes : une feuille par personne. Chacun-e inscrit spontanément sur sa propre feuille trois mots ou groupes de mots liés au thème ou sujet de départ. Puis chacun-e passe la feuille à son-sa voisin-e qui est alors invité-e à réagir aux 3 premiers mots inscrits (en écrivant de nouveaux mots, en créant des liens, etc.). Et ainsi de suite, les feuilles circulent jusqu'à ce que chacun-e ait récupéré sa feuille de départ.

> **Morgane et Morphé** se sont mandaté-es pour donner suite à cet atelier.

3. COMMUNICATION

Table ronde

Intérêts : permettre à un petit groupe (ou à plusieurs simultanément ou successivement) de discuter d'un sujet de manière libre tout en suivant un canevas de réflexion favorisant la mise en action.

Canevas de réflexion proposé :

1. Faire un état des lieux de la communication interne à Sozinho : *comment on fait ? Avec quels outils ou moyens ? Qu'est-ce qui fonctionne bien / ne fonctionne pas ?*
2. Proposer des pistes d'amélioration.
3. Effectuer une synthèse des propositions apportées par les groupes précédents et se mandater pour enclencher une suite à ces réflexions.

> **Idées sélectionnées** :

- Réaliser un trombinoscope avec les activités référentes de chacun.e (pour aiguiller les nouveaux/nouvelles arrivant.e.s et favoriser la décentralisation d'informations en interne).
- La création et diffusion de fiches explicatives sur les projets
- La création d'une newsletter régulière avec des vidéos, par mail et facebook.

> **Jamila et Sarah** se sont mandatées pour donner suite à cet atelier, avec le soutien de **Marion**, nouvelle chargée de la vie associative au sein de Sozinho.

Se projeter sur les futurs projets de Sozinho

1. La Zone de connexion (Clutch de Mars)

Les six chapeaux d'Edward de Bono

Intérêts : Créer les conditions de l'intelligence collective en mobilisant et valorisant 6 principaux modes de pensées (= 6 chapeaux), chaque mode de pensée étant utile à l'avancée d'un groupe. Ainsi, explorer un sujet ou une question d'une manière globale, en adoptant différents points de vue.

Consignes : en fonction de l'objectif recherché (évaluation, création de projet, résolution de conflits, etc.), définir une séquence (un ordre de passage) de chapeaux. Chacun-e est alors invité à contribuer en adoptant successivement un chapeau (un mode de pensée) spécifique :

Chapeau Bleu : le processus, l'organisation, la synthèse.

Chapeau Blanc : les faits (neutres et objectifs).

Chapeau Vert : la créativité, les alternatives.

Chapeau Noir : le pessimisme, la critique négative.

Chapeau Jaune : l'optimisme, la critique positive.

Chapeau Rouge : l'intuition, l'émotion.

Variante (proposé lors de cette journée): Scinder le groupe en plusieurs sous-groupes, chaque sous-groupe incarnant un (et un seul) mode de pensée spécifique. Puis, ouvrir une discussion (libre ou séquencée) en invitant chacun à contribuer selon le chapeau lui ayant été attribué.

Cf. document annexé : Les 6 chapeaux de de Bono - Synthèse

Le pense-écoute

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.

Variante : 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.

Question proposée : Comment je me projette dans ce projet (ou pas) ?

Se projeter sur les futurs projets de Sozinho

2. La passerelle XXL

Création de saynètes

Intérêts : imaginer et donner à voir différents scénarios en se projetant dans différents *possibles* ou en adoptant différents points de vue concernant un sujet donné. Passer par le corps pour faire émerger des idées, émotions ou intuitions (attentes, peurs, doutes ...).

Consignes : à partir d'une situation spécifique proposée (Cf. ci-dessous) chaque sous-groupe dispose d'un temps donné pour préparer une saynète théâtrale.

Situations proposées :

- *La Passerelle XXL la veille du jour de l'ouverture.*
- *L'effondrement de la Passerelle XXL.*
- *La passerelle XXL du point de vue des habitant.e.s.*
- *La passerelle XXL du point de vue des partenaires (institutionnels, associatifs,...).*
- *La Passerelle XXL dans 3 ans.*