

Atelier Introductif GlobeConteur

Durée : 1h30 – de 5 à 20 personnes

Cette fiche constitue une proposition d'animation d'un atelier collectif de présentation de GlobeConteur.

Intentions pédagogiques

- Permettre l'appropriation du projet GlobeConteur de manière globale (sens, objectifs, modes d'implications...),
- Susciter l'envie de participer au projet et identifier sa place possible dans le projet,
- Renforcer la confiance en soi afin de faciliter la réalisation d'éventuelles collectes.

Déroulé de l'animation

1. Accueil des participant.es -> 2 minutes
2. Règles de bienveillance -> 2 minutes
3. ICE BREAKER : Jeu des points communs -> 15 minutes
4. Temps d'animation n°1 -> Bluff Party -> 15 minutes
5. Temps d'animation n°2 -> Le pendu -> 10 minutes
6. Présentation de GlobeConteur -> Vidéos -> 15 minutes
7. Temps d'échange -> Guirlande des thèmes -> 10 minutes
8. Comment participer ? -> 5 minutes

9. Option Collecte individuelle en direct -> Vidéo Maton

Déroulé détaillé

1. Accueil des participant.es -> 2 minutes

Intention	Contenu	Matériel
Favoriser un cadre de confiance	Accueil personnel, café, convivialité	Lieu aménagé, décoré (15 minutes avant)

2. Règles de bienveillance -> 2 minutes

Intention	Contenu	Matériel
Favoriser un cadre de confiance	<p>3 règles :</p> <ul style="list-style-type: none">-Règle des deux pieds (possibilité de partir, libre choix),-Règle de la bouche fermée (libre choix de prendre la parole ou non lors des différents ateliers)-Règle du grand cœur (bienveillance et non jugement au sein du groupe). <p>Demande au groupe si cela lui convient.</p>	Aucun (possibilité d'imprimer 3 visuels « pied », « bouche », « cœur » pour illustrer)

📌 3. ICE BREAKER : Jeu des points communs ->15 minutes

Intention	Contenu	Matériel
<i>Favoriser un cadre de confiance Libérer la parole Energetiser le groupe</i>	<i>Créer des binômes aléatoirement (libre choix entre eux), Proposer un mot 'ex : une brioche, un photomaton, une chanson, un son...) sur lequel le binôme va devoir se trouver un point commun le plus précis ou loufoque possible. Lors des vérifications, penser à animer cela avec rythme et humour !</i>	<i>Aucun</i>

📌 4. Temps d'animation n°1 -> Bluff Party -> 15 minutes

Intention	Contenu	Matériel
<i>Libérer la parole Faire émerger des histoires de vie</i>	<i>L'animateur précise la règle du jeu qui est de raconter une courte histoire, soit véritablement vécue, soit totalement fausse. Une fois racontée, les autres participants peuvent poser des questions, puis voter. Pour cela, l'animateur distribue des papiers rouges et des papiers verts. L'un symbolise une histoire fausse, la seconde symbolise une histoire vraie. Conseil : prévoir une ou deux histoires pour « lancer » la mécanique</i>	<i>Papiers ou post it de deux couleurs différentes.</i>

📌 5. Temps d'animation n°2 -> Le pendu -> 10 minutes

Intention	Contenu	Matériel
<i>Introduire le projet GlobeConteur</i>	<i>L'animateur fait deviner sous la forme d'un pendu collectif la phrase : « Et si nos petites histoires racontaient une grande histoire ? » Puis échanges sur ce que cela peut vouloir dire.</i>	<i>Feuille type paper board + crayon</i>

📌 6. Présentation de GlobeConteur -> Vidéos ->15 minutes

Intention	Contenu	Matériel
<i>Présenter GlobeConteur</i>	<i>Visionnage de la video « GlobeConteur en 3 minutes chrono », Puis Visionnage d'une collecte (au choix de l'animateur, en fonction du groupe, du territoire...) Puis Tour de clarification sur la compréhension du projet</i>	<i>Vidéo + son</i>

📌 7. Temps d'échange -> Guirlande des thèmes -> 10 minutes

Intention	Contenu	Matériel
<i>Permettre l'émergence de collectes</i>	<i>Explication concrète de ce qu'est un GlobeCollecteur, une collecte, un GlobeConteur autour de la guirlande des thèmes (école, vacances, guerre, modernité, ...) Questionner : Est-ce que quelqu'un a un exemple d'histoire qui lui vient en tête ? Si oui, seriez-vous prêt à la raconter ?</i>	<i>Guirlande des thèmes</i>

8. Comment participer ? -> 5 minutes

Intention	Contenu	Matériel
<i>Faciliter l'implication dans GlobeConteur Etre à l'écoute des évolutions possibles de globeConteur</i>	<i>Tour de clôture</i>	

9. Option Collecte individuelle en direct -> Vidéo Maton

Intention	Contenu	Matériel
<i>Contribuer concrètement à GlobeConteur, Laisser une trace de la journée</i>	<i>Entretien individuel</i>	<i>Caméra, son et éventuellement videomaton Carte SD vide, batterie rechargée, piles du micro ok.</i>

Trucs et astuces de l'animat.eur .rice

- En fonction du public, demander à l'accompagnateur si des membres du groupe nécessitent une vigilance particulière (timidité, situation de handicap, conflit à l'intérieur du groupe ...),
- Ne pas être dans l'intention de capter des collectes en fin de séance (« ce qui doit se passer se passera ! », « l'important est le voyage, pas la destination ! »).
- Si le temps est dépassé, ne pas hésiter à faire une pause,
- En fin de séance, faire le lien avec les éventuels accompagnateurs de groupe (afin d'avoir un feedback, afin de faire le lien avec d'éventuels collectes futures...).
- Prévoir des flyers, des badges, des autorisations de droit à l'image...
- (Optionnel) Prendre une photo du groupe en action et demander l'autorisation à partager cette photo sur le site et les réseaux sociaux
- Et surtout... amusez-vous ! ;)