



2021-2-FR02-KA220-YOU-000049250

Résultat de Projet 2

Art et Culture BOÎTE À OUTILS pour les animateurs/trices de jeunesse

Développé par La Piccionaia S.c.s.

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont toutefois ceux du ou des auteurs uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

Numéro de projet	2021-2-FR02-KA220-YOU-000049250
Titre du projet	Rétablir l'inclusion grâce à la créativité Après la pandémie
Acronyme du projet	ReCAP
Début du projet	01/03/2022
Fin du projet	29/02/2024
Titre des résultats de projet (PR)	PR2: Boîte à outils artistique et culturelle pour les animateurs de jeunesse
Date de livraison	10/09/2023
Niveau de dissémination	Public
Responsable du résultat du projet et des contributeurs	Responsable: LA PICCIONAIA Contributeurs: ALDA, RIGHTCHALLENGE, CESIE, SSF, CSCD, ART FUSION, ALIFS, CYCLISIS, CPE
Résumé du Résultat de Projet	<p>Le deuxième résultat du projet ReCAP consiste en une boîte à outils artistique et culturelle pour les animateurs de jeunesse, en tant qu'ensemble innovant d'instruments à utiliser pour l'inclusion sociale et l'autonomisation des jeunes défavorisés dans le contexte post-pandémique : un nouveau et spécifique au résultats du contexte social post-pandémique pour le travail de jeunesse.</p> <p>À cet égard, la Toolbox s'appuie sur le premier résultat du projet (Analyse des besoins et du contexte local) à travers lequel une analyse de la situation post-pandémique a été réalisée au niveau local, à travers des questionnaires administrés dans les communautés de référence de chaque partenaire. , et au niveau national à travers une analyse documentaire se référant à chacun des pays dans lesquels sont basés les partenaires du projet, parallèlement à l'identification des besoins les plus urgents des jeunes vulnérables dans le contexte post-pandémique. De plus, le PR1 a confirmé que la plupart des animateurs de jeunesse considèrent les outils artistiques et culturels comme utiles et motivants pour les jeunes.</p> <p>La Toolbox (boîte à outils) a donc été conçue, avec la contribution de chaque partenaire du consortium ReCAP (10 organisations de 7 pays européens, qui sont toutes des ONGs travaillant directement ou indirectement avec la jeunesse, dans les domaines culturels ou artistiques), pour intervenir spécifiquement dans le secteur post -contexte pandémique et pour répondre aux besoins spécifiques des jeunes issus du PR1.</p> <p>La Piccionaia, responsable du résultat du projet, a coordonné le processus de création de la boîte à outils en deux étapes :</p>

- Collecte auprès de chaque partenaire, à travers leurs animateurs de jeunesse, d'une série d'outils culturels, artistiques, créatifs et théâtraux existants, utilisés ou utilisables auprès des jeunes vulnérables. Les critères de sélection des outils à collecter avaient été préalablement convenus par tous les partenaires. De plus, il a été demandé aux partenaires de fournir différents types de contributions (expérience directe de l'animateur de jeunesse, connaissances de l'animateur de jeunesse, théories pertinentes et littérature dans le domaine spécifique).
- L'adaptation des outils collectés aux besoins spécifiques des jeunes vulnérables dans le contexte post-pandémique, issue du PR1, ainsi que l'individuation de solutions possibles pour leur mise en œuvre en cas de situations difficiles (ex. confinement).
- La *Toolbox* représentera donc une innovation dans le domaine du travail de jeunesse en général, et même pour les organisations de jeunesse, parmi les partenaires, qui utilisent déjà l'art et la culture comme méthodes pour promouvoir l'inclusion sociale, puisqu'en appliquant ces outils aux besoins spécifiques du contexte post-pandémique est quelque chose de complètement nouveau pour tout le monde.
- La création de la boîte à outils sur la base d'une solide analyse préliminaire du PR1 nous permet de garantir que cet outil aura un impact efficace et positif sur la qualité du travail de jeunesse des partenaires. Ils seront formés à l'utilisation de la Boîte à outils à travers une activité spécifique de Formation de Formateurs, afin qu'ils soient capables de concevoir une Feuille de route spécifique pour l'inclusion sociale (PR3), pour que chacun d'entre eux puisse intervenir dans ses communautés locales spécifiques et devenir catalyseurs de la *Toolbox*, au-delà du consortium.

Historique des révisions

Version	V.1
Date	10/06/2023
Version	V.2
Date	11/09/2023
Version	V.3
Date	29/11/2023

Table des matières

Introductionp. 6

Section I – OUTILS

I.I Aperçu.....p. 10

I.II Inventaire des outils..... p. 15

1. Créer une image avec son corps	p. 16
2. CYT (Théâtre Jeunesse Covid-19)	p. 18
3. Bagage culturel.....	p. 21
4. Danse et expression corporelle.....	p. 23
5. Activité Dixit	p. 25
6. Dessine mon portrait.....	p. 27
7. Ethno art	p. 29
8. Théâtre forum	p. 32
9. Accompagnement de l'orientation vers l'emploi et l'inclusion sociale.....	p. 35
10. Moulage à la main.....	p. 38
11. Littérature et écriture créative.....	p. 39
12. Faites un vœu à travers votre corps.....	p. 43
13. Migrations, citoyenneté et vidéo.....	p. 48
14. Débat mouvant.....	p. 50
15. Théâtre de journaux.....	p. 53
16. Exercices de théâtre de communication non verbale.....	p. 56
17. Photo voix.....	p. 59
18. L'ours de Poitiers.....	p. 62
19. QuedaT.com	p. 64
20. #respect	p. 66
21. Saluer le miroir	p. 69
22. Coudre le mandala de ma vie.....	p. 74
23. Campagne de rue.....	p. 77
24. Faites un pas en avant.....	p. 79
25. Théâtre éducatif.....	p. 83
26. Masques de théâtre	p. 86
27. Les effets de l'étiquetage	p. 90
28. Le vent souffle et emporte	p. 92
29. Vezba/ Broderie	p. 94
30. ViewN'Act	p. 96

I.III Littérature, études et manuels pertinents.....	p. 98
1. Animer le changement global.....	p. 99
2. Pratiques et méthodologies éducatives basées sur l'art pour une éducation inclusive de la société. Un guide pour les animateurs de jeunesse	p. 100
3. Les désirs des enfants et des jeunes après la pandémie.....	p. 101
4. Travail social communautaire/Action sociale communautaire.....	p. 103
5. Thérapie par le mouvement dansé	p. 105
6. Thérapie dramatique.....	p. 107
7. Manuel du Théâtre d'images et du Théâtre Forum	p. 109
8. IMPACT	p. 111
9. Inclusioff. Allumons-le	p. 112
10. Faire je(u) égal, penser les espaces à l'école pour Inclure tous les enfants.....	p. 113
11. Thérapie par le jeu. Intervention psychothérapeutique auprès des enfants et adolescents.....	p. 114
12. Bibliothèque d'activités de l'école arc-en-ciel.....	p. 115
13. Jeu de rôle.....	p. 116
14. Le rôle des corps dans la relation éducative et thérapeutique.....	p. 118
15. Ensemble au sein de	p. 121
16. A VOUS COMMENCEZ !.....	p. 124

Section II – MÉTHODOLOGIE (éducation non formelle)

II.I La création participative.....	p. 126
1. Groupe, thème, langue. Trois éléments clés pour une œuvre de création artistique participative.....	p. 127
2. Un état des lieux des points clés.....	p. 132
II.II Méthodologies d'apprentissage.....	p. 135
1. Stratégies d'apprentissage autonome et d'engagement des autres.....	p. 136
2. À propos de la différence.....	p. 139
3. Se remettre du traumatisme social.....	p. 141

Section III – ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES

III.I Activités annexes aux outils.....	p. 147
1. Activités brise-glace, exercices de team-building, dynamisants.....	p. 148
2. Débriefing, récupération et exercices de relaxation.....	p. 159
3. Activités d'évaluation.....	p. 161
4. Formation des formateurs.....	p. 165

Introduction

La boîte à outils Art et culture pour les animateurs de jeunesse

La boîte à outils art et culture pour les animateurs de jeunesse est le deuxième résultat du projet (PR2) du projet ReCAP. Il s'agit d'un ensemble d'instruments innovants, destinés à être utilisés par les animateurs de jeunesse pour l'inclusion sociale et l'autonomisation des jeunes défavorisés dans le contexte post-pandémique : un résultat nouveau et spécifique au contexte social post-pandémique pour le travail de jeunesse. La Toolbox a été co-conçue avec la contribution de chaque partenaire du consortium ReCAP : 10 organisations de 7 pays européens, qui sont toutes des ONG travaillant directement ou indirectement avec la jeunesse, dans les domaines culturels ou artistiques.

La boîte à outils est basée sur l'analyse des besoins et du contexte local (PR1) à travers laquelle le consortium ReCAP (à travers une recherche documentaire au niveau national et un questionnaire au niveau local réalisé par chaque partenaire) a étudié les problèmes sociaux que la pandémie a causés ou aggravés chez les jeunes, les personnes vulnérables, parallèlement à l'identification des besoins les plus urgents des jeunes vulnérables dans le contexte post-pandémique.

La boîte à outils est disponible en bulgare, anglais, français, grec, italien, portugais, roumain et espagnol.

Champs de mise en œuvre

La Boîte à outils est un instrument développé pour intervenir sur les effets négatifs de la pandémie de COVID-19 sur la santé psychologique et le bien-être émotionnel des jeunes. En particulier, les effets négatifs sur leur :

- Socialisation
- Vie culturelle
- Relations (avec le milieu éducatif, avec eux-mêmes et avec leur communauté)
- Éducation, études et formation
- Perspective d'avenir

Comme le confirme le PR1, la plupart des animateurs jeunesse considèrent les outils artistiques et culturels utiles et motivants pour les jeunes. C'est pourquoi la Boîte à outils repose sur l'utilisation d'outils artistiques, créatifs et culturels, repensés spécifiquement pour répondre aux besoins du contexte post-pandémique, et ainsi responsabiliser les jeunes vulnérables en favorisant leur inclusion sociale.

Conception de la boîte à outils

La conception de la Toolbox a été coordonnée par La Piccionaia, en raison de son expertise spécifique. La Piccionaia est une Coopérative Sociale dont l'activité est centrée sur l'éducation culturelle, sociale et relationnelle des jeunes générations à travers le théâtre et les arts du spectacle, dans une perspective de « théâtre appliqué », qui utilise une série de différents langages théâtraux, performatifs et artistiques. , combiné aux techniques et à la pédagogie des sciences sociales, comme outil d'inclusion sociale.

Tous les autres partenaires, qui utilisent des outils créatifs pour promouvoir l'inclusion sociale, ont contribué au processus sous leur angle et avec différents niveaux d'expertise, et ont été engagés dans la production de ce résultat.

Principales étapes du processus de conception :

1. Collecte auprès de chaque partenaire, à travers ses animateurs de jeunesse, d'une série d'outils culturels, artistiques, créatifs et théâtraux existants, utilisés ou utilisables auprès des jeunes vulnérables.

Les critères de sélection des outils à collecter, préalablement convenus par tous les partenaires, étaient :

- La transférabilité
- L'Adaptabilité à différents contextes et besoins
- La Combinaison d'éléments de créativité et de différentes formes d'art
- La Prise en compte des éléments sensibles sociaux et psychologiques et les réponses émotionnelles que ces techniques peuvent générer chez ses bénéficiaires
- La Possibilité d'ajuster ces techniques en cas de situations plus difficiles
- L'Accessibilité et rentabilité

Grâce à un modèle commun développé par La Piccionaia, il a été demandé aux partenaires de fournir différents types de contributions, en fonction de leur expérience et de leurs compétences :

- Outils déjà utilisés par leurs animateurs de jeunesse (expérience directe des animateurs de jeunesse)
- Outils connus des animateurs de jeunesse, mais non directement utilisés (expérience indirecte des animateurs de jeunesse)
- Théories et littérature pertinentes dans le domaine spécifique, au niveau national et international (connaissances des animateurs de jeunesse)

Chaque partenaire a donc fourni une boîte à outils contenant des instructions, des exemples et des études de cas sur le ou les outils à inclure dans la boîte à outils.

1. L'adaptation des boîtes à outils collectées aux besoins spécifiques des jeunes vulnérables dans le contexte post-pandémique, issue du PR1, ainsi que l'individuation de solutions possibles pour leur mise en œuvre en cas de nouvelles vagues de COVID ou d'autres situations difficiles.

2. Développement d'une section concernant le cadre conceptuel de la méthodologie et des approches d'apprentissage non formel

3. Développement d'une section consacrée aux activités complémentaires :

- exercices pour briser la glace, activités de team building, activités énergisantes
- exercices de récupération, de débriefing et de relaxation
- activités d'évaluation
- la formation des formateurs

Ceux-ci ont pour objectif de prendre en charge l'utilisation, la réplique et la multiplication du contenu de la Toolbox, à deux niveaux :

- soutenir les animateurs de jeunesse dans la conception d'un cycle complet de travail avec les jeunes
- soutenir la formation d'autres formateurs, au-delà des animateurs jeunesse des partenaires ReCAP

Ces étapes permettront à la Toolbox d'inclure les outils nécessaires à sa propre réplique et à la multiplication de son impact, au-delà du consortium et des animateurs de jeunesse directement impliqués dans le projet.

Bon travail, animateurs jeunesse !



Les animateurs de jeunesse ReCAP lors de la formation de formateurs à Vicenza (Italie).

Le consortium ReCAP

Partenaire principal

ALDA Association européenne pour la démocratie locale (Strasbourg, France)

Les partenaires

Rightchallenge Associação (Porto, Portugal)

CESIE Centro Studi e Iniziative Europeo (Palerme, Italie)

La Piccionaia s.c.s. Centro di Produzione Teatrale (Vicence, Italie)

SSF Solidaridad sin Fronteras (Madrid, Espagne)

Centre CSCD pour le développement des communautés durables (Sofia, Bulgarie)

Association A.R.T. Fusion (Bucarest, Roumanie)

CPE Fundatia Central Parteneriat pentru Egalitate (Bucarest, Roumanie)

ALIFS Association du Lien Interculturel Familial et Social (Bordeaux, France)

Cyclisis - astiki mi kerdoskopiki etaireia (Patras, Grèce)

Section I

OUTILS

I.1 Aperçu

Types d'outils

Grâce au processus décrit dans l'introduction de ce document (voir Introduction, p. 6), un Inventaire des outils (voir Section I – OUTILS > I.II Inventaire des outils, p. 15) a été élaboré avec les contributions de tous les acteurs et organisations partenaires du projet ReCAP, sur la base de leurs différentes compétences et expériences. Au total, l'inventaire comprend 43 outils, et il en existe 2 types différents :

- 30 outils composés d'exercices, d'activités, d'ateliers ou de parcours reproductibles. Ils ont été développés soit à partir d'activités antérieures directement mises en œuvre par les animateurs de jeunesse des organisations partenaires, soit à partir d'autres expériences au niveau local ou national, mises en œuvre par une organisation différente, signalées par l'organisation partenaire comme étant pertinentes dans le contexte de ce projet. Dans les deux cas, les outils ont été développés à partir des activités pertinentes existantes pour répondre aux besoins spécifiques des jeunes vulnérables dans le contexte post-pandémique.
- 16 outils composés de littérature et d'études pertinentes liées au domaine spécifique du projet ReCAP, dont les animateurs de jeunesse peuvent s'inspirer pour approfondir leurs connaissances et développer de nouveaux parcours personnels.

Besoins satisfaits

Les outils répondent à l'ensemble des besoins identifiés dans l'Analyse des Besoins Locaux et du Contexte PR1, et notamment :

- orientation vers l'emploi
- soutien à la santé physique
- soutien à la santé mentale et émotionnelle
- conseils relationnels
- soutien pédagogique
- culture, loisirs et activités de temps libre
- soutien administratif
- un soutien financier

Groupes cibles

Les outils s'adressent à un large éventail de cibles possibles de jeunes vulnérables (âgés de 14 à 29 ans), notamment :

- filles / femmes
- les jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)
- jeunes issus de l'immigration
- minorités
- Communauté LGBTIAQ+
- réfugiés
- les jeunes touchés par la guerre
- les jeunes appartenant à des familles avec des ressources et des opportunités limitées ou très peu d'éducation formelle

- les jeunes vivant dans des zones rurales exclues
- les jeunes ayant des difficultés dans la vie sociale et l'adaptation sociale
- pré-adolescents et adolescents (10 à 19 ans)

Les sujets

De plus, les outils couvrent un large éventail de sujets, notamment :

- expression de soi et autonomisation
- autobiographie, expérience personnelle (amour, famille, travail, amis, santé physique et mentale)
- conscience de soi, conscience du corps, équilibre mental, connexion corps-esprit
- désirs, j'aime/je n'aime pas, les objectifs de vie
- relationnel, communication interpersonnelle
- inclusion sociale
- respecter
- interculturelle
- migrations
- oppression, pouvoir, abus de pouvoir
- changement climatique, protection de l'environnement
- questions et stéréotypes de genre, identité de genre
- privilèges, droits de l'homme, compréhension des désavantages
- atouts et préoccupations de la communauté
- constitution d'équipe
- littérature
- langues étrangères
- éducation
- orientation, emploi, choix professionnels
- l'engagement et la participation des jeunes
- prévention des risques
- sensibilisation

Formes d'art et techniques

Les outils utilisent également un large éventail de formes d'art et de techniques, notamment :

- DIY: Faites-le vous-même (couture, broderie, moulage)
- arts visuels (dessin, peinture, imagerie abstraite)
- photographie, photovoix ("photovoix")
- films et vidéos, cinématographie
- théâtre (y compris avec des masques, la communication non verbale, la concentration sur la respiration, la performance, l'écriture et la dramaturgie, la pantomime, les jeux de rôle, la lecture théâtrale, le théâtre physique, l'improvisation)
- danse (chorégraphie, improvisation)
- jongler
- écrire
- poésie parlée
- lecture, interprétation et discussion de créations littéraires

- débat
- musique
- exploration de l'espace à l'aide des sens
- visites de musées, visites culturelles
- activités sportives
- travail social communautaire / action sociale communautaire
- jeu silencieux
- tableaux interactifs
- thérapie par le jeu
- la radio

Les onglets outils

Dans les pages suivantes, chaque outil est décrit à travers un onglet dédié, qui comprend un ensemble précis d'informations pertinentes pour leur utilisation et leur répliation :

- **Forme artistique** - décrit quelle(s) forme(s) artistique(s), langage(s) créatif(s) ou technique(s) principal(aux) sont utilisés dans l'outil.
- **Objectif de l'activité** - elle décrit quel est le ou les objectifs de l'outil et quelle est la ou les dimensions personnelles/sociales/culturelles sur lesquelles il travaille.
- **Durée de l'activité** - elle décrit la durée globale de mise en œuvre de l'outil. Dans certains cas, celles-ci sont réduites, comme dans le cas d'outils dont la mise en œuvre s'effectue sur 30 minutes ; dans d'autres, il s'agit de longs chemins pouvant prendre jusqu'à plusieurs mois.
- **Structure de l'activité** - dans le cas d'outils constitués d'une seule séance, elle décrit l'organisation interne de la séance elle-même, par exemple l'articulation en 2 ou 3 phases ; dans le cas de parcours composés de plusieurs sessions, il décrit l'organisation interne du parcours, par exemple la durée de chaque session et la fréquence (hebdomadaire, mensuelle, etc.) des rencontres.
- **Comment fonctionne l'outil ?** - il contient toutes les instructions nécessaires aux animateurs de jeunesse pour mener l'activité qui constitue l'outil. Il décrit en détail le contenu de l'activité, ses différentes étapes, les étapes à suivre, les observations importantes pour son efficacité et son succès (tant du point de vue des modalités pratiques que de l'attention portée aux implications émotionnelles et psychologiques), ainsi que variantes possibles, le cas échéant.
- **Besoins** - il décrit les conditions matérielles nécessaires à l'exercice de l'activité, notamment : les caractéristiques de l'espace (ex : intérieur/extérieur, dimensions), les équipements techniques (ex : sonorisation, ordinateur), les consommables (ex : feuilles de papier, feutres), post-it, tableaux d'affichage, peintures, etc.) et des objets spécifiques (par exemple des cartes avec des mots ou des phrases spécifiques, des bandeaux, des photographies, du tissu, des pinceaux, etc.). Il s'agit toujours de besoins abordables, puisque l'un des critères de sélection des outils à inclure dans la boîte à outils était précisément leur prix abordable et leur rapport coût-efficacité.
- **Impact** - il décrit l'impact attendu sur le(s) groupe(s) cible(s), en particulier le type d'amélioration/autonomisation vécu par les jeunes vulnérables après l'activité.

- Cible recommandée – elle répertorie le(s) groupe(s) de jeunes vulnérables pour lesquels l'outil, de par ses caractéristiques, est évalué comme particulièrement adapté et efficace.
- Principaux besoins abordés – il répertorie le(s) besoin(s) des jeunes vulnérables dans le contexte post-pandémique auquel l'outil répond en priorité. Dans chaque cas, il s'agit de besoins qui ont émergé de l'analyse des besoins locaux et du contexte local (PR1).
- Ajustements pour une situation difficile – il décrit comment l'activité peut être adaptée et mise en œuvre, sans en altérer l'efficacité, dans le cas de situations avec limitations (par exemple, confinement, distanciation sociale).

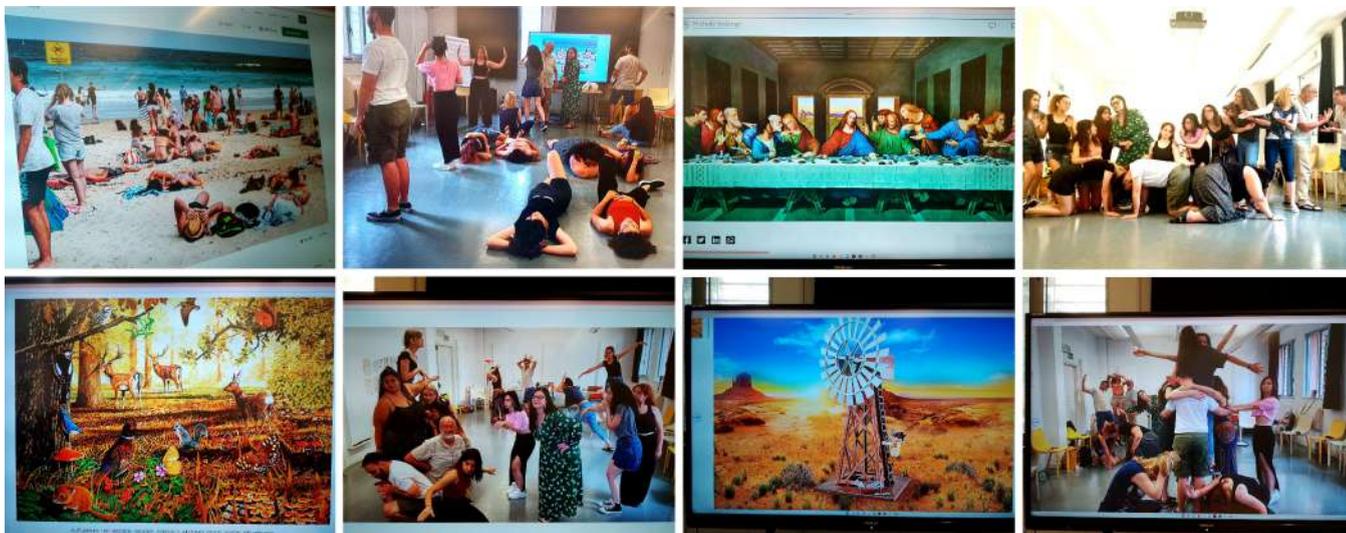
Un dernier et bref paragraphe vise à aider à contextualiser l'origine de l'outil, ainsi qu'à fournir au lecteur des éléments pour une éventuelle étude plus approfondie. En effet, il indique :

- de quelle organisation partenaire ReCAP l'outil est une contribution
- si l'outil découle d'une activité mise en œuvre directement par les animateurs de jeunesse de l'organisation partenaire, ou plutôt d'une expérience au niveau local ou national, mise en œuvre par une organisation différente, qui a été signalée par l'organisation partenaire comme étant significative dans le contexte de ce projet.
- Dans la mesure du possible, il décrit le moment et le lieu de mise en œuvre de cette activité spécifique, si elle a été menée dans un cadre urbain ou rural, quel groupe cible elle a impliqué et, le cas échéant, dans le cadre de quel projet plus large elle a été mise en œuvre.

I.II Inventaire des outils

1

Créer une image avec son corps



Forme d'art

Théâtre gestuel

But de l'activité

L'activité vise à créer un environnement de groupe sain.

Durée de l'activité

20-30 minutes

Structure de l'activité

L'outil peut être utilisé dans le cadre d'une activité plus large, comme un exercice à répéter à chaque séance.

Comment fonctionne l'outil ?

L'animateur montre aux participants une image qu'ils doivent recréer à partir de leur corps. Les images peuvent n'avoir aucun rapport avec l'expérience des participants ou, à l'inverse, elles peuvent représenter des situations difficiles que les personnes du groupe ont pu vivre dans leur vie quotidienne. Les participants disposent d'environ 4 à 5 minutes pour décider des différents rôles que chacun d'eux doit jouer et recréer l'image. À ce stade, l'animateur prend une photo de la création et la montre aux participants pour comparer l'original à la création. L'activité est répétée 4 fois.

Besoins

Un espace intérieur ou extérieur, des photos imprimées ou numériques, un dispositif technologique pour prendre des photos.

Impact

Cet outil stimule les participants à interagir les uns avec les autres pour décider des rôles. Ils apprennent à travailler en équipe, pour atteindre un objectif ensemble.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Conseils relationnels

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Il pourrait être transformé en instrument social ou en application de jeu.

Cet outil a été développé par La Piccionaia s.c.s. à partir d'une activité directement mise en œuvre tout au long de l'année, dans des espaces intérieurs et extérieurs, avec des groupes de 10 enfants (6 à 12 ans) comprenant des filles, des minorités et des enfants de la communauté LGBTQIA+.

Forme d'art

Principalement du théâtre, avec des aspects de danse, de poésie parlée, d'écriture et de peinture.

But de l'activité

Le but de l'activité est de former un groupe de 6 jeunes – idéalement inconnus les uns des autres – et de les faire partager leurs expériences, en débattre et les transformer en pièce de théâtre avec les modalités de leur choix. Cette activité a été développée avec la participation directe des jeunes comédiens. En fonction du sujet qu'ils sont appelés à aborder, ils élaborent l'idée dont ils souhaitent parler, ils co-décident de la méthode théâtrale qu'ils souhaitent utiliser et, en fonction de leurs capacités et de leurs intérêts, ils répartissent les rôles.

Durée de l'activité

10 mois

Structure de l'activité

Les phases de l'activité sont les suivantes :

- définir le scénario
- proposer les rôles et le cadre
- finaliser la prestation

Le groupe se réunit idéalement deux fois par semaine et consacre une journée à la planification et aux discussions (2 heures), et l'autre à répéter et revoir la structure (3 à 5 heures). Au cours de la période identifiée, il peut y avoir des mois ou des semaines pendant lesquels l'équipe ne se réunit pas du tout, ou également des semaines où elle se réunit plus souvent, notamment à l'approche de la répétition finale.

Comment fonctionne l'outil ?

La dynamique est très simple : le processus suit un thème général précis, et le groupe doit coopérer pour présenter son spectacle, ce qui est le but ultime. L'équipe peut contrôler totalement l'ensemble du processus et coopérer de manière cohérente et transparente, ou elle peut faire appel à l'aide du coordinateur/animateur/animateur de jeunesse, en particulier lorsque les participants ne se connaissent pas déjà. Bien entendu, dans le second cas, le coordinateur/animateur/animateur doit éviter que le groupe n'entre en conflit, ne se décroche, etc. Cela peut se faire par le biais d'entretiens au stade initial ou de réunions préparatoires pour apprendre à coopérer les uns avec les autres, avant de s'engager dans le spectacle.

Dans le cas des jeunes qui présentent des formes de handicap et/ou de traumatisme psychologique, il est important de suivre des pratiques qui tiennent compte des traumatismes

et qui ne donnent pas à quiconque le sentiment de ne pas bien s'intégrer dans le groupe. De même, dans le cas du travail avec des migrants, il est important que l'animateur trouve un moyen d'assurer un bon niveau de communication, notamment en faisant appel à un interprète (ou en désignant l'un d'entre eux comme interprète).

Besoins

Il est important que les participants aient accès au moins à des outils d'écriture/d'enregistrement pour les aider à enregistrer les discussions et décisions clés. Ils doivent également avoir accès à un espace suffisamment grand pour accueillir tous les participants en même temps et prévoir un espace personnel adéquat pour que chacun puisse se produire. Pour garantir que l'espace soit accueillant et sûr pour la participation et l'interaction de chacun, d'autres dispositions telles que l'accès à une lumière adéquate, des rafraîchissements, un espace pour s'asseoir, des zones propres, une accessibilité générale et un espace pour faire une pause sont nécessaires.

Impact

L'activité développe chez les participants un sentiment de bien-être et de satisfaction résultant du travail en commun et de l'intégration d'expériences personnelles et d'esthétique dans une représentation théâtrale décidée en commun.

Cible recommandée

Tout groupe vulnérable, avec des conseils et un soutien approprié

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle
Conseils relationnels
Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Adapter l'activité à un contexte d'isolement physique est un défi, mais pas infaisable. La principale exigence serait de garantir l'accès aux technologies de communication à distance ou, dans les cas où il est possible de se réunir dans des espaces physiques, de garantir que les mesures sanitaires appropriées sont prises en compte et appliquées de manière cohérente. Quant à la performance, il peut être utile de l'adapter à l'espace dont dispose le participant (le lieu où il habite par exemple), ou les participants pourraient enregistrer leurs propres pièces avec lesquelles le groupe pourra ensuite créer une composition de toutes les performances. dans une dernière vidéo. Là encore, le spectacle peut se transformer en une histoire écrite, un poème oral ou autre chose, selon les souhaits du groupe.

En général, l'objectif fondamental est de se sentir libre de s'exprimer, à travers un groupe commun partageant des expériences similaires et/ou complémentaires et, sur cette base, d'utiliser une forme d'art pour créer une histoire complète et la partager avec le monde. L'important est que le processus soit responsabilisant et émancipateur pour que les participants se sentent à l'aise avec leur image publique.

Cet outil a été développé par Cyclisis, à partir d'une activité directement mise en œuvre au sein du « Covid Youth Theatre », un projet financé dans le cadre du programme Erasmus+ EU. L'activité s'est déroulée de mai 2021 à janvier 2022, en contexte urbain, auprès de jeunes de 20 à 29 ans. Le statut de vulnérabilité n'a pas été pris en compte dans la formation du groupe, mais le principe était d'inclure des jeunes qui ont vécu le confinement de manière à leur faire ressentir le besoin de partager leur expérience. Participants : 5 jeunes par groupe théâtral.

[Apprenez-en davantage sur le projet « Covid Youth Theatre ».](#)

3 **Bagage Culturel**

Forme d'art

Théâtre basé sur des contes de fées.

But de l'activité

Le but de cet outil est d'utiliser les contes de fées comme outil pour accroître la compréhension et l'acceptation mutuelles entre les réfugiés et la population locale. Le conte de fées est une courte histoire populaire. Grâce à une analyse plus approfondie, il est possible de constater que les contes de fées incluent, sous une forme concentrée, tous les éléments qui constituent la perception culturelle de toute une nation.

Comment fonctionne l'outil ?

Le projet a rassemblé plus de 60 contes de fées des pays d'origine des réfugiés et les a comparés aux contes de fées de leurs pays d'accueil, découvrant de nombreux éléments et motifs communs. Les histoires ont été recueillies principalement par les réfugiés eux-mêmes à travers l'organisation d'ateliers et d'entretiens personnels. À partir des histoires recueillies, le projet a développé des représentations théâtrales développées grâce à la coopération entre réfugiés et artistes locaux, où des contes de fées présentant des caractéristiques communes entre le pays d'origine et le pays d'accueil des réfugiés sont présentés à la fois aux réfugiés et à la population locale. Les réfugiés susceptibles de participer à une représentation théâtrale ont été identifiés et formés dans le cadre du projet pour pouvoir se produire sur scène. Plus de 40 représentations ont été organisées dans les pays partenaires.

Si le groupe ne comprend que des adultes, le matériel peut être choisi en conséquence (par exemple, ne pas utiliser de contes de fées, mais plutôt des pièces de théâtre appréciées des participants).

Besoins

Des représentations ont été organisées au théâtre mais aussi dans des camps de réfugiés, dans des refuges, dans des ONG, dans des écoles multiculturelles et dans d'autres lieux accueillant un nombre élevé de réfugiés. Parallèlement, des ateliers (jeux de théâtre, construction de masques...) ont été organisés.

Impact

Plus de 1 000 réfugiés ont été impliqués dans les activités du projet en tant que créateurs ou publics. Pour beaucoup d'entre eux, c'était leur premier contact avec le théâtre. Les spectacles ont été organisés à la fois dans la langue des réfugiés et dans les langues européennes pour permettre la participation des deux groupes sans aucune barrière linguistique. De cette manière, le projet a tenté de développer un sentiment d'appartenance commune entre les

réfugiés et la population locale, ce qui, d'une part, a réduit le sentiment d'isolement de nombreux réfugiés et, d'autre part, a accru l'acceptation des réfugiés par la communauté de la population locale. Vous pouvez également vérifier l'effet immédiat que cela a eu dans certaines performances vidéo mises en ligne sur le site officiel CREATIVE EUROPE - projets complets.

Cible recommandée

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)
Jeunes issus de l'immigration
Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Parce qu'il s'agit de la réalisation de l'ensemble du spectacle, certaines répétitions et lectures peuvent peut-être se faire par vidéoconférence. Si nous essayons de fabriquer des masques de théâtre, nous pouvons également utiliser la visioconférence. Nous pouvons demander aux participants d'acheter leur propre matériel, etc. mais nous pouvons également leur envoyer à leur adresse ce dont ils ont besoin.

Cet outil a été développé par Cyclisis, à partir d'une activité rapportée mise en œuvre dans le cadre de « Cultural Bagage », un projet cofinancé dans le cadre du programme Creative Europe EU. Le projet a débuté en novembre 2017 et s'est terminé en octobre 2019. L'activité s'est déroulée dans un contexte urbain avec un groupe mixte, incluant des minorités. Plus de 40 représentations ont eu lieu, avec un nombre estimé de 10 personnes directes par représentation. [Apprenez-en davantage sur le projet « Bagage culturel ».](#)

4

Danse et expression corporelle



Forme d'art

Danse sous plusieurs formes (contemporaine, jazz moderne, pop), création d'une chorégraphie incluant une partie d'improvisation ou réflexion gestuelle et gestuelle.

But de l'activité

Le but est de fournir un rafraîchissement physique, une inspiration et une motivation mentales. Cette activité commence par un thème, son but est d'exprimer le thème sans mots. Pour les étudiants mais aussi les adultes vivant en banlieue, la danse les aidera à se considérer comme des personnes égales ayant les mêmes opportunités. Il améliore également la santé et le bien-être physique et mental, ce qui stimule la productivité personnelle et collective, tout en apprenant de nouvelles compétences corporelles et une nouvelle façon de s'exprimer. Comme cet outil est très approprié pour les nouveaux arrivants, la danse les aidera à exprimer leurs idées et leurs sentiments et les libérera du stress lié à la relocation dans une nouvelle culture et un nouveau pays.

Durée de l'activité

Quatre mois

Structure de l'activité

Chaque séance dure entre 1h et 1h30, pour un total entre 12 et 15 séances.

Comment fonctionne l'outil ?

Toutes les séances commencent par un échauffement du corps et se terminent par un temps de relaxation. Pour aider les participants à se sentir plus libres avec leur corps, nous jouons à des jeux de danse.

Au cours des séances, les participants commencent à découvrir le thème et tentent de l'exprimer avec des mouvements, avec l'aide du chorégraphe (animateur de jeunesse).

Plus tard, les participants seront invités à trouver un moyen d'exprimer une pensée spécifique à travers les mouvements, jusqu'à ce que l'ensemble de la chorégraphie soit construit.

Veillez voir la vidéo du [test de l'outil lors de la Formation des Formateurs ReCAP](#).

Besoins

En gros, cette activité n'a besoin que d'une grande salle vide. Certaines choses rendraient l'expérience meilleure : des miroirs, une piste de danse et une sonorisation ou un haut-parleur.

Impact

Le premier et le plus important impact de la Danse sur les participants est qu'ils apprennent qu'ils sont égaux et capables et qu'il est naturel d'avoir la même quantité de puissance ou de douceur, peu importe si vous êtes un garçon/un homme ou une fille. /une femme, d'où tu viens et où tu vis.

Normalement, une grande partie des participants termine l'atelier en se sentant plus libres et plus à l'aise avec leur corps et surpris d'avoir pu effectuer certains mouvements.

Il est important de demander au groupe de participer au processus de chorégraphie, pour aider tous les participants à comprendre que leur opinion compte et qu'ils doivent toujours la dire. Cela les aide également à se sentir responsables du projet et d'en faire partie.

A la fin de l'atelier et de la chorégraphie, la plupart des membres du groupe ont appris combien la danse est un moyen d'exprimer une émotion, une libération physique. Cela aide à réduire le stress dans la vie et donc à améliorer la santé mentale.

Cible recommandée

Filles

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé physique

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

La danse peut certainement contribuer à réduire les problèmes de santé mentale. Il a été prouvé que l'exercice physique est bénéfique pour la santé mentale en cas de confinement et offre bien plus qu'un simple exercice physique. C'est un grand soulagement du stress. La danse est une activité d'intérieur et n'a besoin que d'un petit espace pour s'entraîner seul.

Cet outil a été développé par l'ALIFS Association du Lien Interculturel Familial et Social, à partir d'une activité directement mise en œuvre depuis 2019 en contexte urbain, auprès de groupes d'enfants (6 à 12 ans) et d'adultes (30 à 65 ans) issus de l'immigration, ainsi que pour les enfants qui vivent en banlieue et ne peuvent pas participer à des activités en dehors de l'école :

- 2 classes dans une école primaire par an (20 à 25 participants par classe)
- 2 classes dans un collège par an (20 à 25 participants par classe)
- Un groupe d'adultes (nouveaux arrivants) dans un centre social (12 à 16 participants par groupe)

Voir un exemple de chorégraphie avec des adultes [sur la chaîne YouTube d'ALIFS](#).

5 **Activité « Dixit »**

Forme d'art

Images abstraites

But de l'activité

Le but de l'activité est d'évaluer et de prospecter nos ressentis et opinions sur diverses questions. Par exemple, l'outil Dixit peut-être utiliser à la fin d'une journée d'activités avec les jeunes pour l'évaluer.

Durée de l'activité

Environ 30 minutes

Structure de l'activité

L'activité est structurée en une seule séance. L'animateur choisit au préalable un jeu de cartes (de type Dixit, celles qui représentent des images abstraites/surréalistes) à proposer aux participants, en fonction des thèmes ou des questions des activités. Il explique ensuite les objectifs et les règles de l'activité aux participants et leur pose les questions. Après cela, 5 à 10 minutes sont accordées au groupe pour choisir la (ou les deux) carte(s) qui représente(nt) le mieux sa réponse personnelle aux questions. Chaque participant est également fortement encouragé à expliquer pourquoi il a choisi telle(s) carte(s), ainsi qu'à réagir aux explications de chacun. À la fin, le modérateur clôture l'activité en demandant aux participants ce qu'ils en ont pensé.

Comment fonctionne l'outil ?

Les cartes Dixit sont conçues pour évoquer des émotions, grâce à leurs images surréalistes et imaginatives. Lorsqu'elles sont impliquées dans une activité d'évaluation ou dans un débat, par le biais d'une discussion de groupe guidée par un animateur, ces cartes peuvent faciliter et stimuler une discussion. Les questions qui peuvent être abordées grâce à cet outil sont multiples, par exemple les préoccupations de la communauté, les atouts de la communauté, l'expérience du groupe à propos de quelque chose, ce qu'il a aimé ou n'a pas aimé, les obstacles et les soutiens en matière de santé, les bons ou les mauvais résultats d'un projet, d'un événement ou d'un public.

Besoins

L'activité peut être mise en œuvre à l'intérieur ou à l'extérieur. Les cartes Dixit (ou un ensemble d'images similaire) sont les seuls éléments nécessaires ; il est préférable de prévoir un stylo et du papier pour ceux qui souhaitent écrire leurs réflexions.

Impact

L'activité permet aux participants d'exprimer leurs sentiments à travers des images, d'expliquer des pensées abstraites avec des mots concrets, d'être capables de comprendre et d'utiliser les métaphores et le symbolisme comme une nouvelle forme d'expression de soi.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principal besoin satisfait

Accompagnement pédagogique

Adaptation à une situation difficile

Cet outil n'est pas trop difficile à adapter à un contexte qui implique un isolement physique entre les personnes. Les participants peuvent se rassembler via une plateforme de communication (par exemple Zoom Meeting) et recevoir les images de leur choix :

- Directement par le médiateur, qui peut les exposer un à un lors de la réunion en ligne par mailing privé, réception des photos des cartes/images
- Le seul inconvénient d'une version en ligne de cet outil est qu'il n'est pas possible pour les participants de toucher les cartes et de les voir de près, ce qui s'est avéré utile pour faire un choix.

Cet outil a été développé par l'Association Européenne ALDA pour la Démocratie Locale, à partir d'une activité rapportée mise en œuvre dans le contexte urbain de Marseille, auprès de jeunes (20 à 29 ans) et d'adultes (30 à 65 ans), pour des groupes composés de 5 à 6 participants par modérateur.



Dessine mon portrait !

Forme d'art

Dessin

But de l'activité

L'activité vise à renforcer le travail collaboratif au sein du groupe et à permettre aux participants de réfléchir sur eux-mêmes du point de vue des autres.

Durée de l'activité

Environ 10 minutes.

Structure de l'activité

L'activité est divisée en deux tours. Lors du premier tour, la moitié des participants dessinent les portraits de l'autre moitié, tandis qu'au second tour les rôles sont inversés (les dessinateurs deviennent les dessinés et vice versa)

Comment fonctionne l'outil ?

Au début de l'activité, les participants sont répartis en deux groupes, tous deux composés du même nombre de personnes, et s'assoient sur une longue table.

Un groupe s'assoit d'un côté de la table, et l'autre groupe s'assoit de l'autre côté de la table : chaque personne du premier groupe a une personne de l'autre groupe assise devant.

Chaque participant du premier groupe commence à dessiner le portrait de la personne devant lui, sur une feuille vierge. Après 15/20 secondes, l'animateur demande au premier groupe de se déplacer, et chacun prend la place de celui qui se trouve à sa droite. Désormais, chacun d'eux continue le portrait de la personne précédente. Ce schéma est répété jusqu'à la fin du temps prévu (environ 3 minutes).

Le deuxième tour a exactement la même structure que le premier, mais les rôles sont inversés et les personnages qui dessinaient sont désormais les sujets des portraits.

A la fin des deux tours, les participants peuvent observer leurs portraits, et partager leurs commentaires avec le groupe sur les aspects qui leur semblent intéressants.

Besoins

Le matériel requis pour l'activité est des feuilles vierges (au moins une pour chaque participant), des marqueurs ou crayons de couleur, un minuteur (pour l'animateur), une table et des chaises.

Impact

Cet outil aide les participants à se sentir à l'aise les uns avec les autres et à saisir l'idée de différentes perspectives fusionnant en une seule. C'est aussi une activité ludique qui permet de lancer la conversation entre les participants. Cela contribue au bon déroulement des autres activités qui suivront.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Conseils relationnels

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Les participants peuvent s'asseoir à plus grande distance les uns des autres et chacun d'eux peut utiliser le stylo de la même couleur pour éviter de partager les mêmes objets avec des personnes différentes.

Cet outil a été développé par l'Association européenne ALDA pour la démocratie locale, à partir d'une activité directement mise en œuvre en novembre 2022 à Strasbourg. L'activité s'adressait aux jeunes de différents pays, participant à l'événement du projet « Cook up my idea ».

7

Ethno Art



Forme d'art

Peinture

But de l'activité

Il s'agit d'une activité de loisir. Cet outil a pour objectif de faire ressortir l'artiste qui sommeille en chacun de nous et de stimuler l'expression artistique. L'objectif est de dresser un tableau qui exprime le point de vue différent de chaque participant, notamment sur l'expérience récente de la pandémie : la silhouette de l'homme qui observe par la fenêtre parle de l'état d'esprit que beaucoup d'entre nous ont traversé, exprimant l'émotion impossible de vivre pleinement notre vie à cause du soi-disant « piège » dans lequel nous sommes tombés. Chacun des participants a le droit de choisir autant de couleurs qu'il le souhaite, en tenant compte du fait que chaque couleur porte sa propre symbolique individuelle et peut exprimer son état mental et émotionnel. En effet, généralement la gamme de couleurs est déterminée en fonction de l'émotion des jeunes.

Durée de l'activité

2 séances par mois, 3 heures chacune

Structure de l'activité

L'activité se déroule par étapes, comme suit :

- l'animateur présente le tableau et son thème
- les couleurs et les schémas sont distribués

- le groupe commence à peindre. Il est possible de boire de la limonade, des jus ou du sirop, et d'écouter de la musique pour se détendre
- l'animateur de jeunesse donne des conseils et surveille le processus, tout en peignant étape par étape en participant à l'activité
- le groupe termine les peintures et ajoute sa signature "artiste"
- tout le groupe prend une photo avec les oeuvres

Au début de l'activité, tous les matériaux nécessaires au démarrage du processus sont préparés à l'avance.

Comment fonctionne l'outil ?

L'activité se déroule dans un cadre de groupe détendu. Le contact entre les personnes contribue à créer une bonne interaction et un travail d'équipe productif tout au long du processus. La dynamique est contrôlée par l'animateur, basée et adaptée au rythme général de dessin de l'ensemble du groupe. De cette manière, l'idée générale de l'événement peut être conclue avec succès.

En gardant à l'esprit que chaque organisation peut changer la conception de l'outil. Les participants peuvent peindre à leur guise. Ils peuvent choisir de dessiner quelque chose qui leur est propre sur une feuille de papier séparée ou sur la toile entière individuellement.

Besoins

L'activité peut avoir lieu dans des espaces extérieurs ou intérieurs si ceux-ci sont équipés d'un système de sonorisation pour une musique d'ambiance. Il nécessite une toile 30x40, un trépied d'entraînement, des trépieds de table pour les participants, des tabliers, des palettes, des gobelets, de l'eau, des peintures acryliques, des pinceaux de 3 tailles différentes, des spatules, des crayons, des serviettes, de la peinture prête à l'emploi. Trois types de jus ou sirops, verres à boire.

Impact

Chaque personne impliquée dans l'événement vit des sentiments différents. Au début, il y a une grande excitation car le groupe vit quelque chose de nouveau et de différent, la toile blanche attise la curiosité de chacun. Ensuite, la question principale se pose de savoir ce qui se passera à la fin et à quoi ressemblera le tableau une fois terminé. Le rôle principal du formateur est de s'assurer que le groupe cible se sente à l'aise et détendu, de répondre aux questions et de soutenir son travail à chaque instant. La pratique a montré qu'à mi-parcours de la séance, un plus grand sentiment de confiance se fait sentir dans l'application des techniques de peinture apprises jusqu'à présent. A la fin de l'événement, les toiles blanches se transforment en chefs-d'œuvre achevés. Le moment est capturé sur une photo de groupe et le temps passé est un souvenir pour toute une vie. Le tableau reste un souvenir pour tous ceux qui ont participé à l'activité. L'impact de l'activité sur les groupes cibles est positif, et la preuve en sera les sourires et l'envie de participer à nouveau à un événement. Grâce à l'art, une personne peut s'exprimer, apprendre de nouvelles choses et se réinventer.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)
Jeunes issus de l'immigration
Minorités
Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle
Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

En cas de situation difficile impliquant la distanciation sociale, les cours vidéo de broderie peuvent être filmés par l'animateur jeunesse et partagés avec le groupe.

Cet outil a été développé par le Centre CSCD pour le développement des communautés durables, à partir d'une activité directement mise en œuvre en juin 2021, dans les villes de Radomir, Pernik et Breznik, avec des groupes mixtes de personnes (20 participants par groupe).

8

Théâtre forum



Forme d'art

Théâtre

But de l'activité

Le Théâtre Forum utilise le théâtre pour atteindre des objectifs sociaux. C'est une forme de théâtre qui encourage l'interaction avec le public et explore différentes options pour résoudre un problème ou une question. Le Théâtre Forum est souvent utilisé par des groupes socialement exclus et démunis.

Durée de l'activité

1-2 heures

Structure de l'activité

La pièce elle-même + la discussion avec le public dure au maximum 2 heures. Le processus de préparation est composé de 4 séances réparties sur 4 jours consécutifs de 4 heures chacune.

Comment fonctionne l'outil ?

Dans une représentation du Théâtre Forum, nous voyons souvent un cas réel représenté (qui reflète une situation concrète d'oppression), auquel le public est invité à participer activement en venant sur scène pour proposer des solutions aux exemples d'oppression présentés (le type d'oppression doit être familier aux spectateurs). Sur la base des propositions, idées et interventions du public, une discussion (forum) avec le public a lieu.

Un spectacle est créé, son scénario étant basé sur une histoire réelle (qui contient une forme d'oppression) qui a eu un résultat très négatif.

Personnages : un oppresseur, une personne opprimée, un nombre de préférence égal d'alliés de chaque côté (par exemple, deux alliés de l'opresseur et deux alliés de l'opprimé) et des personnes neutres.

Une fois la représentation jouée une fois, les spectateurs peuvent venir modifier les choix des personnages afin de modifier également le résultat de la pièce et de la rendre positive. Tous les personnages peuvent être modifiés, sauf l'opresseur.

L'activité est animée par un Joker (c'est-à-dire une personne neutre) qui devient un pont entre la pièce et le public.

Lorsque l'on travaille avec des jeunes, le processus d'élaboration d'une pièce de théâtre forum comporte les étapes suivantes :

1. développement d'équipe : introduction, connaissance mutuelle et exercices de team building
2. introduction à la Méthode Théâtre Forum et exercices préparatoires
3. exercices préparatoires 2 (exercices de jeu)
4. Concepts de pouvoir et d'oppression
5. exercices d'oppression - oppression dans notre communauté
6. Transférer le problème social sous forme de pièce de théâtre Forum
7. exercices d'improvisation et autres exercices préparatoires
8. exercices pour entrer dans la peau du personnage et développer la pièce
9. répétitions
10. préparer l'équipe pour la représentation

Les étapes détaillées peuvent être trouvées dans le manuel [Image and Forum Théâtre](#).

Besoins

Tout espace, de préférence non conventionnel (pas de scène professionnelle). Cela peut se faire avec ou sans accessoires, cela dépend du jeu et des ressources.

Impact

Donner du pouvoir aux groupes socialement exclus et défavorisés et créer des alliés capables de les soutenir. Les personnes présentes dans le public peuvent explorer des scénarios et trouver des solutions aux situations d'abus/discrimination qu'elles rencontrent dans leur communauté ou qu'elles ont vécues.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Conseils relationnels

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Une pièce de théâtre Forum peut également être créée lors de sessions en ligne et présentée en ligne, par exemple sur Zoom Meeting.

Cet outil a été développé par A.R.T. Fusion, à partir d'une activité mise en œuvre depuis 2004 dans des contextes variés, sur des thématiques différentes et avec des groupes cibles différents. Pour un guide plus complet sur la manière d'organiser des événements Théâtre Forum, veuillez consulter le [manuel Image et Théâtre Forum](#).

9

Accompagnement de l'orientation vers l'emploi et l'inclusion social



Forme d'art

Pratiques inspirées du théâtre comme la pantomime et les jeux de rôle combinés.

But de l'activité

L'activité est orientée vers le lien entre la vie sociale et professionnelle. L'objectif principal est de mettre en valeur l'aspect socialisant du travail en présentant le lieu de travail comme le cœur de la socialisation des adultes. En outre, au cours de l'activité, il sera souligné que les professions ne sont pas soumises à une hiérarchie au sein de la structure sociale. Au contraire, ce qui compte réellement, c'est la volonté et la satisfaction personnelles plutôt que l'opinion publique. La combinaison de pratiques inspirées du théâtre motive les participants, favorise l'expression de soi, encourage l'engagement et facilite une communication efficace dans l'activité, ce qui en fait une expérience utile et utile.

Durée de l'activité

L'activité se déroule en 2 heures, mais elle peut durer plus longtemps selon la dynamique du groupe.

Structure de l'activité

L'activité se compose de 2 activités, suivies de discussion et de réflexion.

Comment fonctionne l'outil ?

L'ensemble de l'activité commence par la rencontre entre les participants et l'animateur de jeunesse et la construction d'un environnement d'expression sûr (voir [Section II - MÉTHODOLOGIE \(éducation non formelle\) > II.1 La création participative > Espace sûr](#), p. 128). Pour parvenir à cette interaction, il est nécessaire de se concentrer sur l'établissement d'une relation de confiance entre les participants et entre les participants et l'animateur de jeunesse. Avec l'utilisation de jeux relaxants, d'activités mineures de confiance et d'activités de team

building, ([voir Section III – ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES > III.I Activités annexes aux outils > 1. Activités brise-glace, exercices de team building, énergisants](#), p. 148) comme former un cercle et échanger des expériences et des émotions, le groupe sera prêt pour la partie principale de l'activité.

L'activité se compose de deux grandes parties :

1. La première partie comprend une séance de jeu de rôle sur plusieurs métiers différents. Les participants sont invités à piocher dans un « tank » un morceau de papier sur lequel est écrit un métier. Par la suite, ils doivent utiliser leurs corps et leurs expressions pour réussir à reconstituer le métier choisi sans utiliser de mots ([voir Section I – OUTILS > I.III – Littérature, études et manuels pertinents > 2. Jeu de rôle](#), p. 116). Les autres participants doivent deviner le métier reconstitué. Si les participants devinent trop rapidement la profession, l'animateur peut donner un signal, après quoi les participants peuvent commencer à deviner à haute voix la profession. Les gens ont tendance à tirer des conclusions et à fonder leur opinion sur les professions en se fondant sur leurs caractéristiques externes – souvent stéréotypées. Partant de cette hypothèse, l'activité vise à offrir la possibilité d'une réflexion sur la représentation des professions et sur leur définition sociale à travers leur relation aux rôles et aux normes sociales. Il est important en tant qu'animateur de garder à l'esprit que lors de la reconstitution des professions certaines questions qui donneront le contexte de la discussion ultérieure :

- Pensez-vous que nous avons tendance à nous appuyer sur des représentations stéréotypées des métiers, par exemple, boucher est synonyme de caractéristiques machistes et « viriles » ?
- Ces caractéristiques affectent-elles notre perception de l'importance de chacune des professions ?
- Que pensez-vous de cette catégorisation externe ?

2. La deuxième partie est principalement orientée vers les caractéristiques sociales de la profession. Chaque participant se verra attribuer une certaine profession sans savoir de quoi il s'agit. Tous les métiers sont écrits sur des bouts de papier et épinglés dans le dos des participants. Le groupe commence à se déplacer dans l'espace et à interagir les uns avec les autres en fonction du statut social stéréotypé associé à chaque métier. Le groupe doit se sentir libre de se promener dans l'espace choisi pour la mise en œuvre de l'activité. Donnez-leur simplement une consigne courte et simple : « Promenez-vous dans la salle et saluez-vous selon le statut et l'importance du métier qui est attribué à chacun ». Après l'interaction, il est recommandé à l'animateur de poser au groupe les questions suivantes :

- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez salué quelqu'un ou lorsque vous avez été accueilli ?
- Avez-vous compris le statut social de la profession qui vous a été assignée en fonction de la façon dont vous avez été accueilli tout au long de cette étape de l'activité ?

Après la brève discussion ci-dessus, les participants sont invités à former une échelle humaine/hiérarchie des professions assignées, en fonction de l'expérience sociale et des interactions antérieures. L'échelle doit aller de la profession la moins importante à la profession la plus importante : les participants qui se sont sentis importants lors de l'interaction précédente vont au début de l'échelle, tandis que ceux qui ne se sont pas sentis importants vont à la fin de l'échelle). Ensuite, l'animateur demande au groupe de former un cercle (position dans laquelle le point de départ et la fin ne sont pas clairs), en soulignant à nouveau le métier le plus important et le moins important. Dans ce cas, il n'est pas possible de former une hiérarchie sociale et chacun des participants trouve une position unique et nécessaire au sein de la structure sociale.

L'activité se termine par une discussion sur l'importance des choix de carrière et leur signification. La profession choisie s'inscrit dans un processus de socialisation qui mène finalement à l'inclusion sociale. Il est recommandé à l'animateur de garder à l'esprit les points suivants :

- Comment avez-vous décidé de former cette hiérarchie ?
- Croyez-vous à la hiérarchie sociale des professions ?
- Est-il possible de détecter la profession la plus importante et la moins importante au sein de la structure sociale ?
- Qu'est-ce qui change lorsque nous formons le cercle ?

Il est recommandé de considérer et d'inclure l'aspect culturel qui accompagne le choix et l'orientation d'emploi. De cette manière, l'activité devient plus inclusive envers les jeunes confrontés à l'exclusion sociale en raison de leur origine immigrée.

Besoins

L'activité peut être mise en œuvre aussi bien dans l'espace intérieur qu'extérieur avec une préférence dans l'espace intérieur. Concernant le matériel, le coordinateur a besoin d'une liste de métiers écrite sur des petites feuilles de papier pour le « tank » (première grande partie de l'activité) et d'une liste de métiers écrite sur de plus grandes feuilles à épingler au dos du participants (deuxième grande partie de l'activité).

Impact

À la fin de cette activité, les adolescents se rendent compte que le choix d'un métier ne doit pas nécessairement être accompagné d'un statut social strict. Le métier de leur choix est bien plus important pour les satisfaire que l'opinion publique. De cette manière, il fonctionnera comme un véhicule lors de leur socialisation. L'objectif principal est que les participants rencontrent d'une manière différente le potentiel de la vie professionnelle et expriment leurs sentiments et préoccupations attachés à ce tournant spécifique de leur vie. Grâce à l'aperçu des métiers exercés au cours des activités, les adolescents ont la possibilité de réfléchir à leur avenir et de trouver la motivation pour faire des choix meilleurs et plus fonctionnels pour eux-mêmes.

Cible recommandée

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Principaux besoins satisfaits

Orientation vers l'emploi

Adaptation à une situation difficile

Pour que cette activité soit réussie, la présence physique et le contact humain sont nécessaires. Sachant que le groupe de jeunes vulnérables a besoin de la garantie d'un environnement social accueillant, il serait difficile de s'en écarter. Une alternative possible serait d'organiser l'activité avec moins de participants pour éviter tout contact physique.

Cet outil a été développé par Cyclisis, à partir d'une activité directement mise en œuvre en contexte urbain, auprès d'adolescents (14 à 19 ans) ayant des difficultés de vie sociale et d'adaptation sociale.



Moulage à la main

Forme d'art

Sculpture

But de l'activité

Le moulage à la main est une technique dans laquelle les participants durant une séance de thérapie de groupe créent une représentation physique de leurs émotions en modelant leurs mains dans une forme ou une position particulière. L'impact émotionnel du modelage de leur main sur un groupe peut varier en fonction du contexte et des participants spécifiques.

Dans l'ensemble, le moulage manuel peut être un puissant outil de thérapie de groupe car il permet aux participants de représenter leurs émotions d'une manière spécifique et tangible. Cela peut les aider à mieux comprendre et à exprimer leurs sentiments, ainsi qu'à se connecter avec d'autres membres du groupe qui peuvent vivre des émotions similaires.

Durée de l'activité

Le moulage manuel peut prendre plusieurs heures, qui incluent les étapes de préparation et de finition.

Structure de l'activité

Il peut s'agir d'1 séance de 4 heures ou de 2 séances de 2 heures - la première séance est le moulage de la main et le polissage du moulage, la seconde est la coloration et le brillantage.

Comment fonctionne l'outil ?

La première partie de l'activité suit ces étapes :

1. Activité(s) brise-glace
2. Préparation de la zone en recouvrant la surface de travail de papier d'aluminium ou de papier journal pour éviter les déversements de plâtre.
3. Les participants appliquent de la vaseline ou un autre agent de démoulage dans leurs mains pour éviter que le pansement ne colle à la peau.
4. Le plâtre est mélangé selon les instructions du fabricant, à l'aide d'un grand bol ou d'un seau.
5. Le plâtre est ajouté lentement à l'eau, en remuant constamment pour s'assurer qu'il n'y a pas de grumeaux.
6. Une fois le plâtre bien mélangé, il est versé dans un récipient séparé suffisamment grand pour tenir confortablement dans la main.

La deuxième partie de l'activité suit ces étapes :

1. Les participants choisissent une forme/un signe réalisé avec leur main, qui symbolise leur(s) émotion(s).
2. Ensuite, ils mettent la main dans le mélange de plâtre, en s'assurant que leurs mains et leurs poignets sont complètement recouverts, en maintenant la position pendant quelques minutes jusqu'à ce que le plâtre durcisse.
3. Une fois le plâtre posé, les participants retirent délicatement leurs bras du moule. Il est important de ne pas casser le moule en plâtre. Remarque : laissez sécher complètement le

moule en plâtre. Cela peut prendre 30 minutes, quelques heures ou toute la nuit, selon le plâtre.

4. Une fois le moule en plâtre complètement sec, les participants enlèvent tout excédent de plâtre ou aspérités à l'aide d'un papier de verre ou d'une lime.

5. La dernière étape consiste à colorer ou à décorer et à glacer le moulage fait à la main. Les couleurs ont elles aussi leur symbolisme et peuvent aider les personnes impliquées à exprimer leurs sentiments, qu'ils soient positifs ou négatifs.

A la fin, une photo de groupe est prise en souvenir.

Besoins

Cette activité peut se dérouler dans un espace extérieur ou intérieur. Cela nécessite du matériel de moulage en plâtre, de l'eau, un grand bol ou un seau à mélanger, du silicone, un seau dans lequel mettre la main, un outil pour mélanger (par exemple, une cuillère en bois ou une spatule en plastique), de la vaseline ou un autre agent de démoulage, des mouchoirs ou des chiffons, un seau ou une bassine pour se laver les mains, du papier de verre, une lime, des peintures, des pinceaux, du brillant. Conseil : achetez un kit de moulage-main en magasin physique ou en ligne car il comprendra environ 80% du matériel nécessaire.

Impact

Créer une image physique de sa main peut être une activité méditative et apaisante, permettant à l'esprit et au corps de se concentrer sur la tâche assignée. De plus, le moulage fini de la main peut avoir une signification émotionnelle en tant que rappel tangible d'un moment ou d'un souvenir particulier.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Des ateliers en ligne pourraient être organisés en envoyant au préalable un kit de travail à chaque jeune. Au cours de la séance, un animateur ferait une démonstration visuelle, devant la caméra, des étapes de travail aux participants. Une deuxième option consiste en des cours vidéo qui seront filmés par l'animateur et partagés avec le groupe.

Cet outil a été développé par le Centre CSCD pour le développement des communautés durables, à partir d'une activité signalée mise en œuvre en août 2022, auprès de 15 jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET ») âgés de 15 à 29 ans.



Forme d'art

Exploration de l'espace en utilisant différents sens, lecture, interprétation et discussion de créations littéraires dans une perspective psychologique et profonde, écriture créative de textes, participation à de petits concours littéraires.

But de l'activité

L'objectif principal est de fournir aux filles et aux jeunes en général une éducation culturelle pour soutenir leur croissance et leur développement psychologique en tant que public de culture manuscrite, leur développement personnel ainsi que leur ouverture à la diversité. L'outil mélange de manière créative la littérature et l'écriture créative, offrant des contextes d'apprentissage, d'exploration et de découverte de soi, grâce à des outils et méthodes interactifs et conviviaux. Celles-ci visent à aider les adolescents à mieux se connaître, à valoriser les créations littéraires des femmes, des écrivains issus de minorités, des écrivains en situation de handicap, du passé et du présent, et à accéder ainsi à des modèles précieux.

L'idéal est de façonner le programme après avoir établi les principaux besoins à satisfaire. Par exemple, vous trouverez ci-dessous une série de besoins qui pourraient être identifiés et satisfaits dans le cadre d'un programme visant à sensibiliser les participants aux femmes écrivaines :

- la nécessité de construire ou de consolider les liens entre les adolescents et la littérature d'une manière informelle, flexible et conviviale, qui les perçoit et les traite comme des créateurs potentiels de littérature et non comme des destinataires passifs d'informations.
- la nécessité de promouvoir de véritables modèles féminins, également dans le but de contrer les stéréotypes et les messages stéréotypés sur les filles et les femmes qui continuent de les placer et de les représenter dans des rôles traditionnels et de limiter leurs aspirations et leur potentiel.
- la nécessité d'aborder la littérature et les créations littéraires d'une manière qui soit pertinente pour la vie et le développement des adolescentes, avec un réel impact sur le soutien de la santé émotionnelle et psychologique, puisque la lecture et l'écriture ont le potentiel de soutenir l'élaboration et le traitement de conflits internes et expériences de vie significatives
- la nécessité d'aborder de manière créative et de démanteler les stéréotypes et les préjugés existant au niveau social et de promouvoir la diversité.

Durée de l'activité

Le calendrier des activités est flexible. Les activités pourront être mises en œuvre en atelier de 2 heures ou en atelier de 2 jours, selon les objectifs fixés. Ils peuvent également avoir lieu dans une école ou dans un contexte informel. Ils peuvent être adaptés pour s'adapter à n'importe quelle durée.

Structure de l'activité

La mise en œuvre de l'outil peut être structurée en fonction du contexte spécifique. À titre d'exemple de structure potentielle, veuillez trouver ci-dessous la façon dont l'outil a été structuré dans le cadre d'un projet plus complexe construit autour de la littérature et de la création littéraire :

- 2 journées complètes (16 heures) de formation sur la lecture et l'écriture créatives, au cours desquelles les jeunes filles participantes explorent la poésie et la prose courte de différents types et de différentes auteures femmes (y compris des auteurs d'origine roms, des auteurs en situation de handicap, des auteurs d'ascendance africaine, etc.)
- Période de 2 semaines pour préparer leurs propres créations, qui seront lues et sélectionnées par un jury composé de femmes écrivains contemporains
- 1 journée complète (8 heures) de participation au festival des projets, où ils peuvent venir participer à différentes activités, dont des ateliers d'écriture créative animés par des écrivains contemporains roumains.

Comment fonctionne l'outil ?

Idéalement, les groupes ne sont pas très nombreux : un maximum de 25 participants par séance, mais les meilleurs résultats sont obtenus avec des groupes de 12 à 14 participants maximum. Des groupes plus nombreux rendent difficile l'entrée dans le détail en termes de lecture et de commentaire de la création littéraire de chaque participant. Une très bonne préparation initiale du travail en commun est essentielle pour garantir que les participants participeront de manière effective et ne céderont pas aux inhibitions et à la timidité face à leurs créations. Cela se fait en établissant des règles de groupe et une confiance de groupe avec beaucoup de sensibilité et d'attention à toutes sortes d'angoisses. Les participants ont généralement fait l'expérience d'évaluations scolaires plutôt rigides et parfois dures et n'ont pas toujours été ouverts au dialogue et aux questions de la part de leurs enseignants. Pour qu'ils aient confiance dans le fait que l'animateur sera ouvert à les écouter et créera un espace pour leurs questions, en le prenant au sérieux et en le traitant de manière respectueuse, il faudra du temps et cela ne se fera pas de suite. La construction d'un espace sûr est essentielle au cours de la première demi-journée et, après cela, la plupart des participants s'ouvriront et pourront contribuer au travail du groupe de manière précieuse et cohérente. Les participants sont assis en cercle et le travail s'effectue selon différents types de connexions ; du travail en petits groupes de 2, 3 ou 4 au travail en grand groupe, tous ensemble. Après chaque activité, les commentaires et les réflexions sont essentiels, et l'animateur essaiera d'impliquer autant de participants que possible dans leurs réflexions. Pour s'assurer que les participants timides ou qui ont des difficultés à exprimer leurs préoccupations ou leurs questions et préfèrent le faire de manière anonyme, il y aura une boîte à suggestions où ils pourront insérer des notes pour l'animateur.

Ce type d'activité offre un espace sûr où chacun peut explorer ses propres conflits profonds, motivations, tensions, anxiétés, espoirs et capacités à travers l'écriture créative et l'écoute

active des créations d'autrui. La meilleure option est d'avoir quelqu'un qui soit à la fois psychologue et écrivain créatif pour diriger les ateliers, ou une équipe de deux personnes différentes possédant ces deux caractéristiques. Pour adapter l'atelier à un groupe présentant un certain type de difficulté ou de vulnérabilité, il serait préférable de rechercher des œuvres littéraires représentatives (prose, poésie, nouvelles) qui pourraient refléter les mêmes difficultés et peut-être faciliter la tâche des participants à s'identifier et à se connecter au texte écrit.

Exemples d'activités spécifiques :

- Identifiez un poème comportant une ligne d'ouverture intéressante et invitante qui pourrait permettre aux participants de s'inspirer et d'approfondir l'exploration de leur monde intérieur à travers la poésie. Par exemple : *J'avais quatre ans sur cette photo* ([Rita Dove, Fifth Grade Autobiography](#)) ou *Mille ans de filles puis moi, qu'aurais-je pu apprendre d'autre à être ?* ([Danez Smith, J'attends que tu meures pour que je puisse être moi-même](#))
- Créez une chanson à partir d'un conte de fées et interprétez-la (activité de groupe)
- Pensez à un moment qui était important pour vous et qui implique également la présence d'un animal. Maintenant, écrivez une courte histoire sur cet événement du point de vue de l'animal.
- Imaginez qu'un extraterrestre vienne chez vous et y vive pendant une semaine. Après cette semaine, il écrivait un article dans le journal extraterrestre sur vous et votre famille. Écrivez l'histoire à travers les yeux de l'extraterrestre.
- Sortez et explorez l'espace. Trouvez un objet qui vous intéresse beaucoup. Revenez à l'intérieur et écrivez l'histoire de cet objet.
- Regardez à l'intérieur du sac de quelqu'un d'autre (demandez d'abord la permission !) les yeux fermés et ramassez le premier objet que vous touchez. Écrivez ensuite une histoire en essayant de convaincre un groupe de 5 ans que c'est l'objet le plus fascinant qu'ils aient jamais vu de leur vie !
- Choisissez une photo dans une pile apportée par l'animateur. Prenez celui qui vous « parle ». Prenez votre temps pour écrire la réponse à la question : que s'est-il passé ici ?
- Choisissez une nouvelle qui est importante pour le groupe. Lisez-le ensemble, paragraphe par paragraphe, et discutez-en au fur et à mesure. Lorsque vous atteignez la fin, laissez le dernier paragraphe de côté et demandez à chaque participant d'écrire sa propre fin.

Besoins

Un espace suffisamment grand pour permettre la réalisation efficace d'exercices basés sur le mouvement et l'exploration créative de l'espace. Un espace doté de chaises mobiles et idéalement pas de tables, ou de tables pouvant être éloignées du centre de la pièce. Des impressions pour chaque participant, ainsi que du papier, des stylos, des crayons de couleur, de gros morceaux de carton, un tableau à feuilles mobiles et des marqueurs. La boîte à suggestions, où les suggestions et les idées des participants sont collectées de manière anonyme.

Impact

L'impact sur les participants pourrait être très complexe et il est important de le mesurer à l'aide d'un instrument spécifique. Dans le cas d'un projet développé à destination des jeunes filles dans le but de faciliter leur accès à la culture manuscrite et aux femmes écrivains, l'impact est

- une meilleure connaissance des écrivaines contemporaines et passées qui sont des femmes parmi les adolescentes et au niveau du public plus large suite aux pages de réseaux sociaux créées dans le cadre du projet

- une augmentation de la part du public de la culture manuscrite auprès des adolescentes en milieu rural comme en milieu urbain, ainsi que dans le grand public
- l'augmentation de l'accès des adolescentes des zones rurales à des modèles féminins dans le domaine de la culture manuscrite, avec un impact sur la diminution et la lutte contre les stéréotypes de genre
- promouvoir les valeurs de diversité et d'acceptation de tous, en ouvrant l'accès à la littérature et à d'autres productions de la culture manuscrite d'écrivains issus de minorités, marginalisés et vulnérables
- créer de nouvelles façons informelles d'expression créative et d'autoréflexion, ainsi qu'un niveau plus élevé de conscience de ses ressources personnelles et une plus grande estime de soi
- stimuler l'expression créative et émotionnelle des adolescents des zones rurales, à travers les moyens de l'écriture créative
- capacité accrue des adolescents des zones rurales à comprendre et analyser des textes écrits, ainsi qu'une capacité accrue à créer
- l'accès à une pédagogie alternative pour les professeurs de langues et de littérature en milieu rural comme en milieu urbain

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

L'âge recommandé du groupe cible est celui des préadolescents, des adolescents et des jeunes (10 à 19 ans)

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Conseils relationnels

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Il est possible de mettre en œuvre les activités dans un format en ligne avec succès. Bien entendu, des ajustements doivent être apportés, car les exercices stimulant la créativité (tels que ceux impliquant différents modèles de stimulation sensorielle et ceux expérientiels qui nécessitent que les participants soient ensemble dans un espace physique) doivent être remplacés par d'autres. Mais cela ne diminue en rien le succès de l'activité.

Cet outil a été développé par le CPE Centrul Parteneriat pentru Egalitate, à partir d'une activité directement mise en œuvre de 2017 à 2020, dans le cadre de 3 projets financés par l'Administration du Fonds National Culturel (une institution publique subordonnée au Ministère de la Culture, avec pour principal objectif de gestion du Fonds culturel national et de financement de programmes, actions et projets culturels) : Écrivez votre propre histoire (2017),

Filles – lectrices et écrivaines (2019), Le parcours des filles dans la littérature (2020). Les activités ont été mises en œuvre à Bucarest et dans des petites villes et villages, avec des jeunes de 10 à 20 ans. Les préadolescents et adolescents de la plupart des petites villes et villages étaient économiquement et socialement vulnérables, et certains de Bucarest, des filles et des minorités, ainsi que des préadolescents et adolescents appartenant à des familles avec des ressources et des opportunités très limitées, avec très peu d'éducation formelle, de Minorités roms, vivant dans des zones rurales isolées, etc. Au total, les activités ont impliqué 350 préadolescents et adolescents, tous des filles (bénéficiaires des trois projets, issus à la fois des zones rurales et urbaines).



Forme d'art

Danse

But de l'activité

L'outil peut aider les participants à s'exprimer librement grâce à l'intelligence du corps, sans trop se soucier de savoir s'ils le font d'une manière bonne ou mauvaise, mais plutôt en se concentrant sur leur liberté de mouvement et sur la collaboration avec leurs pairs. Le but de l'activité est :

- réfléchir à quels sont nos désirs les plus profonds
- explorer la capacité du corps à être un moyen de communication légitime
- explorer la capacité d'exprimer nos souhaits et nos sentiments grâce à l'intelligence du corps
- se sentir plus libre de se déplacer
- avoir plus confiance en nous et dans la façon dont nous communiquons à travers notre corps

Durée de l'activité

L'activité est structurée en une séance de 2 heures, mais elle peut prendre plus ou moins de temps, si un travail plus approfondi est nécessaire, selon les besoins du groupe et la durée de l'échauffement.

Structure de l'activité

Une heure et demie, jusqu'à deux et demie

Comment fonctionne l'outil ?

L'activité suit un déroulement de phases :

1. L'animateur débute l'activité par quelques exercices d'échauffement : il met la musique et commence à nommer une à une les parties du corps en demandant aux participants de les bouger.
2. L'animateur de jeunesse permet aux participants d'explorer librement leur propre mouvement sans les corriger ni le juger.

3. L'animateur invite un participant à la fois à choisir une combinaison personnelle de mouvements de parties du corps, puis demande au groupe de suivre/répéter ces combinaisons.

4. L'animateur nomme 2 parties du corps ensemble, puis 3, 4, et ainsi de suite, et chaque participant est invité à déplacer les parties nommées, jusqu'à ce que chacun bouge tout son corps.

5. L'animateur invite désormais les gens à écrire leur nom en l'air, en indiquant la partie du corps à utiliser. Ensuite, chaque participant peut choisir avec quelle partie du corps il souhaite écrire. Le groupe passe du temps à explorer les « mouvements de noms ».

De même, il est demandé à chacun de choisir un mot qui représente un désir personnel (amour, amitié, communication...) et de l'écrire en l'air en utilisant les mêmes mouvements que précédemment.

1. Le groupe est ensuite divisé en petits groupes, qui doivent combiner des compositions de mouvements personnelles pour en créer une.

2. Chaque groupe montre son travail aux autres participants.

Si les participants ne se sentent pas à l'aise pour travailler individuellement et explorer leur mouvement par eux-mêmes, formez le groupe en cercle, puis divisez-le en petits groupes. Cela aidera à créer un sentiment de soutien afin d'encourager l'exploration des mouvements de chacun. Si les participants ne sont pas prêts à trouver un mot lié à leur souhait personnel, demandez-leur de travailler en binôme (point 8). Si quelqu'un a des difficultés physiques et ne peut pas bouger, vous pouvez l'inviter à travailler assis sur une chaise.

Besoins

L'activité peut être pratiquée aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. Un système de sonorisation est requis.

Impact

Cette activité donne aux participants un sentiment de force et de conscience de soi.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation. ou une formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé physique

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Cet outil a été développé par le CESIE Centro Studi e Iniziative Europeo, à partir d'une activité directement mise en œuvre avec un groupe de personnes d'âges différents (environ 12 personnes, dont des filles, des femmes et des personnes issues de l'immigration).

13 Migrations, citoyenneté et vidéo

Forme d'art

Vidéo et courts métrages, qui impliquent d'autres formes : écriture, dessin, lecture.

But de l'activité

L'objectif principal est d'engager les participants dans un travail collectif sur l'histoire de l'immigration en menant des recherches et des récits qui valorisent des sources d'archives variées. Le résultat du travail est la production d'un ou plusieurs courts métrages (d'environ 2 minutes chacun) mettant en scène une personne ou un groupe de personnes ayant des histoires de migration.

Durée de l'activité

10 mois

Structure de l'activité

Pour une organisation optimale, il est recommandé de diviser l'activité en grandes phases :

- 2 mois : choix du sujet par les participants et validation
- 2 mois (et plus) : recherche de ressources archivistiques sur le personnage choisi
- 2 mois : écriture d'un scénario et d'une narration audio
- 1 mois : enregistrement des voix des participants-narrateurs en studio
- 2 mois : proposition du traitement à un studio vidéo professionnel, avec précision des intentions de montage, ainsi que des effets sonores et visuels souhaités
- 1 mois : montage final par le studio vidéo professionnel

Comment fonctionne l'outil ?

Pour pouvoir mener à bien ce projet ambitieux et être sûr que tous les groupes parviennent à créer leur propre film, il faut :

- encadrement par des équipes pédagogiques composées de différents animateurs de groupes, éducateurs, enseignants ou autres
- encadrement technique par des réalisateurs-monteurs professionnels dédiés au programme, en charge du montage final de chaque film
- assistance à la recherche d'archives par différents acteurs spécialisés
- matériel et compétences professionnelles pour l'enregistrement audio

Besoins

Accès aux archives ; studios d'enregistrement professionnels ; recrutement de réalisateurs et de monteurs professionnels.

Impact

Cette activité favorise le travail en groupe et chacun peut y trouver sa place. Bien sûr, il est très gratifiant pour les participants de créer leur propre court métrage – cela peut accroître leur confiance en eux et leur fierté.

Avec la projection publique des courts métrages, les participants pourront devenir des « ambassadeurs de la citoyenneté », en discutant avec les spectateurs de l'importance de mettre en valeur l'histoire de l'immigration sur le territoire où ils vivent.

Cela permet de montrer que la diversité culturelle et linguistique peut nous unir plutôt que de nous séparer, et peut être une force et une source d'inspiration plutôt qu'un obstacle.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Différentes phases du projet peuvent être réalisées même dans des situations difficiles comme le confinement : recherche de ressources d'archives, écriture du scénario ensemble dans une classe distante. Plus encore, il peut s'agir d'un projet qui fédère un groupe et permet de maintenir du lien social avec des activités communes.

Cet outil a été développé par [Rahmi](#) et ALIFS (Association du Lien Interculturel Familial et Social), à partir d'une activité rapportée mise en œuvre de septembre 2021 à mai 2022, en contexte urbain et rural, auprès d'adolescents (14 à 19 ans) dont des filles, des jeunes ayant une histoire migratoire, et pour certains issus des quartiers prioritaires : 19 classes scolaires (collège et lycée), 15 à 25 participants par classe. Exemples de courts métrages sur cette [playlist YouTube](#).

14 Débat mouvant



Forme d'art

Performance et débat.

But de l'activité

L'activité vise à amener les jeunes participants à réfléchir et à échanger leurs points de vue sur des sujets spécifiques, en favorisant le débat en binôme.

Durée de l'activité

Environ 1 heure

Structure de l'activité

L'activité peut être structurée en une seule séance d'une heure ou plus, selon le nombre de questions proposées et la durée des discussions associées.

Comment fonctionne l'outil ?

Les participants sont placés en cercle et l'animateur se tient au milieu et explique les règles. Sur les deux côtés opposés de la salle, deux affiches papier différentes sont placées sur lesquelles sont écrites deux réponses opposées (par exemple, je suis d'accord et je ne suis pas d'accord).

L'activité commence lorsque l'animateur énonce la première phrase ou question. Après avoir écouté la question, les participants doivent se diriger vers l'affiche correspondant à la réponse qu'ils souhaitent donner. Lorsque les participants parviennent à leurs réponses, les animateurs encouragent le débat et l'échange en demandant au groupe d'expliquer les raisons pour lesquelles ils ont choisi cette réponse. Après tout cela, l'animateur formule les questions/phrases suivantes et le modèle est répété. Les réponses placées des deux côtés de la salle peuvent rester les mêmes pour toutes les affirmations ou elles peuvent changer selon les affirmations ou les questions, en effet, diverses réponses peuvent être préparées, par exemple « oui » ou « non », « je suis d'accord ». » ou « Je ne suis pas d'accord », ou encore des phrases plus spécifiques.

Si vous le souhaitez, la session peut être introduite par une brève présentation du sujet, pour donner aux participants le contexte dans lequel elle se fait. Pour une introduction plus dynamique, la technique du « nuage de mots » peut être utilisée (l'une des plus courantes est [Mentimeter](#)).

Enfin, les questions et les déclarations doivent être liées au contexte qui doit être abordé (comme, par exemple, l'engagement civique et l'inclusion sociale) et doivent en souligner les principaux aspects.

Variation possible : Pour rendre l'activité plus stimulante, une ligne peut être tracée au milieu de la zone (à l'aide de craie ou de ruban adhésif) pour permettre aux participants de se positionner non seulement à l'un des deux pôles, mais aussi quelque part entre les deux. L'élément de la ligne centrale peut être ajouté en cas de déclarations difficiles, auxquelles les participants peuvent vouloir choisir une réponse plus neutre ou nuancée. Par exemple, si les deux réponses possibles aux énoncés sont « Je suis d'accord » et « Je ne suis pas d'accord », les participants peuvent décider de se placer dans la zone « d'accord » mais près de la ligne centrale, indiquant qu'ils sont d'accord avec l'énoncé, mais pas complètement.

Besoins

Selon le nombre de participants, un espace plus ou moins grand est nécessaire pour faciliter leurs déplacements. Des affiches avec les réponses doivent être préparées à l'avance. De plus, il faut au moins deux animateurs pour lire les réponses et placer les deux panneaux de part et d'autre de la salle. Si l'élément de la ligne centrale est ajouté, du ruban adhésif ou un morceau de craie sont nécessaires pour visualiser le milieu.

Impact

L'activité donne aux participants l'occasion de réfléchir sur des sujets spécifiques et encourage le dialogue entre pairs. Le groupe est invité à partager ses opinions et à débattre des questions qui le concernent. Grâce au mouvement physique, l'équipe visualise le nombre de personnes de part et d'autre de l'espace, ce qui l'aide à mieux expliquer son point de vue.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Orientation vers l'emploi

Conseils relationnels

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

L'aspect le plus intéressant de cette activité est le mouvement physique des participants, mais il existe plusieurs plateformes en ligne simulant le mouvement des participants qui pourraient être utilisées dans le cas d'une situation nécessitant leur distance physique. De plus, cette activité peut être facilement mise en œuvre à l'extérieur et avec l'utilisation de masques.

Cet outil a été développé par l'Association européenne ALDA pour la démocratie locale, à partir d'une activité directement mise en œuvre en novembre 2022, dans le contexte urbain de Paris.

L'activité s'adressait à environ 40 jeunes (âgés de 20 à 29 ans) de toute l'Europe, dans le cadre d'un évènement de projet sur le changement climatique, la protection de l'environnement et les questions de genre.



Théâtre de journaux

Forme d'art

Théâtre

But de l'activité

Stimulation de la pensée critique et de la consommation critique du contenu médiatique, pour encourager l'engagement et l'intérêt envers les questions soulevées par le spectacle (liées à l'oppression).

Durée de l'activité

1-2 heures

Structure de l'activité

L'activité peut être structurée en trois séances environ de 3h chacune pour répéter la pièce et s'organiser. Si le groupe part de zéro, plusieurs séances peuvent être nécessaires pour trouver l'article avec lequel vous souhaitez travailler et construire la pièce.

Comment fonctionne l'outil ?

La principale caractéristique est que les principales sources d'information (qui sont ensuite utilisées dans son processus) sont les journaux ou les supports médiatiques (articles, publicités, etc.). Ceux-ci peuvent être utilisés comme source d'inspiration ou fournir le matériau principal du résultat artistique. Le théâtre de journaux est assez vaguement structuré et mis en œuvre en fonction de la manière dont les journaux inspirent les participants. Il peut également utiliser l'humour noir et l'ironie pour déclencher une réflexion et des débats plus approfondis sur divers sujets. Les sujets soulevés par les médias sont examinés sous des angles alternatifs à travers le théâtre de journaux, afin de les présenter aux publics concernés sous un jour et sous des angles différents et de déclencher des réflexions critiques.

Les praticiens du théâtre de journaux peuvent utiliser différentes techniques pour travailler avec le contenu d'actualité qu'ils sélectionnent (qui peut être un ou plusieurs articles provenant de sources identiques ou différentes). Les techniques sont les suivantes (par « Histoire », nous faisons référence à l'histoire ou aux événements décrits dans un seul article)

- Histoire de base
- Histoire hors contexte ou dans un contexte différent
- Histoire exactement dans le contexte, Histoire avec les informations manquantes
- Histoire avec action parallèle
- Histoires contradictoires / histoires croisées
- Histoire avec des éléments exagérés
- Histoire avec des éléments publicitaires
- Histoire avec une approche historique
- Récit avec entretien sur le terrain
- Histoire avec les émotions correspondantes

Les participants peuvent utiliser une ou plusieurs combinaisons de différentes techniques pour développer la performance finale, il n'y a pas d'exigences strictes en ce sens.

Dans le processus de préparation, ils peuvent utiliser n'importe quel type d'accessoires, d'espace, de technologie, et leur approche peut être concrète ou métaphorique/abstraite. La plupart des techniques répertoriées offrent une grande marge d'utilisation de l'humour, de l'ironie, du sarcasme, etc. dans la pièce de théâtre, ce qui peut convenir à certains publics (et pas à tous). Quelle que soit la « forme » finale du spectacle, il s'agit d'un Théâtre des Opprimés, et il doit être interactif et participatif. Il appartient à chaque équipe de décider comment organiser le processus, à quel moment de la représentation engager les membres du public dans des conversations et dans le processus de jeu d'acteur ; comment structurer le flux de la discussion, interpeller le public et atteindre l'objectif du spectacle (en relation avec l'oppression abordée).

Une fois le groupe formé, les premières séances consisteront à s'adapter avec et au sein du groupe, à créer un espace sûr, à apprendre à se connaître et à faire quelques exercices préparatoires (introduisant la discussion sur la pensée critique envers les médias). Après ces séances d'introduction et de préparation, vous pouvez procéder et choisir l'article sur lequel vous souhaitez travailler.

Lorsque la pièce est prête et que les acteurs bénévoles le sont également, vous pouvez jouer la pièce avec le public (vous aurez besoin d'un Joker - la personne qui facilitera la discussion avec le public, en l'amenant à expliquer ce qu'il a vu, en établissant des liens avec leurs réalités personnelles et en leur demandant ce qu'ils feraient la prochaine fois dans une situation comme celle-là - vis-à-vis de ce que vous venez de montrer sur scène).

Besoins

Espace intérieur ou extérieur pour préparation et répétitions. Aussi, accessoires si nécessaire/disponibles, système de sonorisation pour la pièce si nécessaire. La scène doit être une scène non formelle.

Impact

En plus de sensibiliser sur une question spécifique choisie, le Théâtre de journaux éveille également la pensée critique du public quant à la manière dont les médias présentent cette question particulière.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Conseils relationnels

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Il peut être ajusté pour un jeu en ligne.

Cet outil a été développé par A.R.T. Fusion, issue d'une activité directement mise en œuvre depuis 2019 dans des contextes variés, sur des thématiques différentes et auprès de groupes cibles différents. Pour un guide plus complet sur la façon d'organiser des événements de Théâtre de journaux, veuillez consulter [le manuel Théâtre de journaux.](#)

16

Exercices de théâtre de communication non verbale

Forme d'art

Techniques théâtrales de base, liées à une communication non linguistique entre les participants.

Objectif de l'outil

Le but de cet outil est d'améliorer la relation des jeunes vulnérables avec leur propre corps, en leur permettant de ressentir le lien entre le corps et l'esprit. Chaque participant a la possibilité, à son rythme, de mieux se connaître et, en même temps, de transmettre des idées et de les communiquer sans utiliser sa voix. Cela leur permet de développer une meilleure confiance dans leurs décisions, car ce qui peut sembler au premier abord comme une sorte de « jeu » est en réalité une méthode pour leur apprendre à faire confiance à leur propre intuition.

Cet outil est également utile lorsqu'on aborde ou doit traiter une langue autre que notre langue maternelle. En effet, une langue étrangère représente un obstacle pour quelqu'un dont la maîtrise de la langue elle-même est encore partielle ou imparfaite. En travaillant sur la communication d'une idée à travers le corps, il a été observé que lorsque la voix est ensuite utilisée, même si la prononciation n'est pas la meilleure, l'idée ou le contexte dans lequel se trouve ce qui est dit, atteint mieux l'auditeur. À cet égard, l'objectif de l'outil est également de permettre aux participants de s'exprimer de manière insouciante, leur permettant de découvrir à leur rythme comment véhiculer et exprimer une idée ou une opinion. De plus, comme il est interdit de parler, chaque membre du groupe est mis sur le même plan, augmentant ainsi la possibilité d'intégrer des participants issus d'un milieu culturel différent ou d'une situation difficile.

Durée de l'activité

Chaque exercice dure 5 à 10 minutes. Pour apprécier les avantages de l'outil, l'atelier plus large dans lequel l'outil est utilisé doit avoir une durée d'au moins 6 séances d'1 ou 2 heures chacune.

Structure de l'activité

Cet outil peut être utilisé dans le cadre d'un atelier plus large, qui peut être lié à la lecture théâtrale, à l'utilisation de langues étrangères ou à l'expression de soi en général. En particulier, l'outil est recommandé au début de chaque séance, pour faciliter les activités ultérieures, car il est composé de différents exercices liés à la communication non verbale, chacun donnant de nouvelles connaissances sur différentes techniques pouvant être utiles aux activités du plus grand nombre. atelier. Cela permet aux participants d'acquérir progressivement une meilleure compréhension d'eux-mêmes, leur permettant à leur tour de faire l'expérience d'exercices de plus en plus complexes qui nécessitent un niveau plus élevé de conscience de soi.

Comment fonctionne l'outil ?

Quelques exemples d'exercices à réaliser lors d'un atelier sont fournis ci-dessous

- Rituel de départ - « Un mouvement qui vous représente ».

Former un cercle et maintenir une position neutre (pieds ouverts aussi larges que les épaules, les mains pendantes sur les côtés et le regard/l'attention, toujours dirigé vers le « point focal

»), un participant à la fois, chacun prend un seul pas jusqu'au milieu du cercle, regarde dans les yeux de tous les autres puis exécute un petit mouvement qui les représente. Cela peut être aussi simple qu'un geste de la main ou un mouvement plus complexe qui sollicite tout le corps. Le formateur peut également confier des tâches au groupe, si nécessaire : par exemple, il peut demander d'effectuer un mouvement qui représente quelque chose que les participants aiment ou n'aiment pas, un rêve qu'ils ont, un souvenir qu'ils chérissent, etc.

- **Jeu d'imitation**

En formant un cercle et en maintenant une position neutre, tous les participants doivent se concentrer sur ce que fait le formateur. Cette activité se compose de deux parties. Tout d'abord, partant d'une position neutre, l'animateur propose un petit mouvement au groupe (un applaudissement, un salut, etc.). Lorsque l'animateur a terminé le mouvement, et seulement une fois que l'animateur est revenu à la position neutre, chacun peut exécuter le mouvement proposé. Il est fondamental que tout le groupe commence et termine le mouvement en même temps (ils doivent être conscients non seulement d'eux-mêmes, mais aussi de l'ensemble du groupe). Une fois le concept compris, l'animateur peut commencer à proposer des mouvements plus durs qui nécessitent d'utiliser tout le corps et même ajouter des sons ou des phrases.

- **Langue inventée**

Cette activité nécessite que l'animateur écrit au préalable une phrase dans une langue inventée. Tous les participants doivent recevoir la phrase et, après l'avoir lue seuls pendant quelques minutes, ils peuvent la lire ensemble à voix haute. Encore une fois, il est important que tout le monde commence et termine la lecture du texte en même temps. Le but d'inventer un langage est de donner à la phrase le sens que l'on préfère grâce à l'utilisation des inflexions vocales (ton, rythme, modulation, etc.) et du corps. Nous pouvons lire le texte en utilisant différentes émotions et observer à quel point nous communiquons tous ces sentiments différemment à travers les gestes de la main, notre position, les changements des muscles de notre visage et, encore une fois, à travers notre voix. Une courte discussion entre les participants à la fin de l'activité est importante pour se rendre compte de comment nous réagissons physiquement et mentalement aux différentes émotions.

Si, par exemple, l'atelier plus large est axé sur le théâtre, voire sur le théâtre en langue étrangère, après les exercices de départ, chaque séance se poursuit avec des exercices théâtraux standards et l'utilisation du texte théâtral. A chaque séance, les exercices de départ peuvent devenir de plus en plus complexes, tout comme les activités suivantes. L'animateur de jeunesse doit s'assurer que ses instructions ne sont pas données comme un jugement, mais comme un conseil. A la fin de l'atelier, 1 ou 2 scènes du texte théâtral sont représentées devant les autres participants, et chacun a toute liberté pour choisir la manière de représenter les personnages et de se déplacer sur scène. La principale préoccupation de l'animateur de jeunesse est alors de donner à chaque participant des suggestions sur la manière de représenter pleinement ce que sa propre intuition lui dit de faire sur scène.

Besoins

Les activités doivent se dérouler dans un grand espace intérieur, pour éviter toute distraction et permettre à chaque participant de disposer de suffisamment d'espace pour se déplacer. Un système de sonorisation est nécessaire pour créer un environnement calme grâce à la musique. Selon l'exercice, des accessoires peuvent s'avérer utiles, ainsi que du papier et des stylos, si l'écriture est nécessaire.

Impact

À chaque rencontre, les participants démontrent une meilleure compréhension d'eux-mêmes et de leurs émotions et font preuve d'une plus grande confiance dans leurs décisions. Un environnement insouciant se développe, où les gens peuvent trouver l'espace pour s'exprimer comme ils le jugent adéquat. À la fin de l'atelier, les participants font preuve de plus d'assurance et de confiance lorsqu'ils s'expriment devant leurs pairs. Certains, qui n'étaient peut-être pas intéressés au début, sont plus ouverts d'esprit, tandis que d'autres démontrent un intérêt pour les arts.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Orientation vers l'emploi

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Dans une situation normale, les activités proposées nécessitent une interaction physique entre les participants, par exemple se tenir la main, ou même simplement se tenir à proximité. Si cela n'est pas possible (par exemple en cas de confinement), les exercices peuvent être adaptés sans interaction physique, et les séances peuvent également être réalisées en ligne.

Cet outil a été développé par La Piccionaia s.c.s., à partir d'une activité directement mise en œuvre depuis juin 2021, dans des contextes urbains, notamment scolaires, auprès d'adolescents (14 à 19 ans) y compris des jeunes vulnérables (minorités, jeunes issus de l'immigration, étudiants présentant des neurodivergences). L'activité a été réalisée dans différentes salles de classe, jusqu'à 20 étudiants par temps, dans le cadre d'ateliers axés sur l'apprentissage de l'espagnol et de l'anglais à travers le théâtre : avant de se concentrer sur les langues, la priorité a été donnée à la relation des étudiants avec leur propre corps.



Forme d'art

La photographie

But de l'activité

Photovoix ou Photovoix est une méthode participative dans laquelle les participants utilisent la photographie et des histoires sur leurs photos pour identifier et représenter des problèmes qui leur tiennent à cœur. L'objectif principal pour les participants est de raconter leur environnement de vie/travail (ou tout type de sujet concernant un thème prédéfini) à travers une ou plusieurs photos prises par eux, en prenant en compte les principes d'éthique de la photographie. En deuxième lieu, photovoix vise à sensibiliser sur des questions spécifiques à travers la photographie (telles que les conditions de vie des participants), en leur donnant les moyens d'informer les autres sur leurs environnements et de s'impliquer activement dans les décisions qui affectent leur propre vie et le développement de leur communauté. C'est pour cette raison qu'à la fin de l'activité, les photos sont souvent montrées ou exposées dans une exposition. Photovoix est couramment utilisé dans le domaine du développement communautaire, de la santé publique et de l'éducation.

Durée de l'activité

L'activité se répartit en différentes séances :

- une séance d'introduction (45 minutes)
- l'activité elle-même (durée flexible : elle peut durer plusieurs jours/semaines pour permettre aux participants de prendre les photos)
- séance de feedback (2 heures, plus ou moins)
- exposition facultative (2-3 heures) + préparation éventuelle (par exemple, 3 séances de 2-3 heures chacune)

Comment fonctionne l'outil ?

La séance d'introduction doit expliquer le but de l'activité, mesurer l'intérêt des participants pour celle-ci et lancer un échange sur ce que cette activité pourrait signifier pour eux.

- Tout d'abord, l'animateur de jeunesse peut commencer par demander aux participants s'ils ont déjà entendu parler de photovoix, ou s'ils peuvent imaginer à quoi la photographie peut être

un vecteur, ou encore s'ils ont une expérience personnelle de la photographie ou même une expertise technique en la matière.

- Ensuite, le modérateur explique le but de l'activité photovoix et le sujet. Le sujet/thème doit être adapté au contexte et aux participants : par exemple, il peut s'agir de la partie préférée de leur ville ou de leur vie quotidienne. Dans cette phase, il est également fondamental que l'animateur de jeunesse enseigne au groupe l'éthique de la photographie :

par exemple, l'accord d'une personne qui apparaît sur une photo est toujours à demander ; il faut toujours être conscient de ce qu'une image véhicule d'un point de vue extérieur ; etc.

- Ensuite, l'animateur donne les instructions : par exemple, le nombre de jours/semaines pour prendre les photos est défini.

Une fois l'activité réalisée, les participants et l'animateur se réunissent pour faire un débriefing, monter aux autres sa ou ses photos et discuter de leur propre expérience. L'animateur de jeunesse peut suivre deux voies :

- soit en commençant par la réaction du groupe face à la photo qui lui est présentée de temps en temps (ce qu'il voit, ce qu'elle lui évoque, commentaires sur les couleurs/nuances/utilisation de l'espace, etc.) et en poursuivant ensuite par la présentation de l'auteur de la photo (pourquoi l'ont-ils choisi, ce que cela signifie pour eux, comment l'ont-ils capturé, etc.)

- ou l'inverse, en commençant par l'explication de l'auteur et en terminant par la réaction du groupe.

Enfin, les participants et l'animateur de jeunesse peuvent réfléchir ensemble à un moyen de diffuser les photographies : soit par le biais d'une exposition, en ligne ou en personne, soit par d'autres moyens. Pendant l'activité, il est important de maintenir une base d'éthique et d'éviter toute forme de discrimination, comme les potentielles disparités concernant le niveau/équipement pour la photographie qui peuvent exister entre les participants.

Besoins

Les participants doivent disposer d'un appareil permettant de prendre des photos, comme un téléphone "intelligent" ou des appareils photo plus professionnels.

Impact

Photovoix est un outil fortement capable de donner la parole à des groupes de personnes vulnérables et de mettre en lumière les difficultés de leur vie quotidienne. Cela peut également être source de responsabilisation pour la communauté, car cela lui permet de mieux comprendre et raconter ses caractéristiques.

Cible recommandée

Jeunes issus de l'immigration

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principal besoin satisfait

Accompagnement pédagogique

Adaptation à une situation difficile

Pour cette activité, il est très important que le bon contexte soit fourni et que tous les participants soient dans l'état d'esprit approprié et se sentent soutenus. Pour cette raison, il serait bien préférable que toutes les séances se déroulent en face à face ; si cela n'est pas

possible, la première séance peut se faire à distance, alors qu'il serait important que le groupe (et le modérateur) se réunissent à un moment donné, notamment pour la séance de restitution et idéalement une ou deux fois plus).

Cet outil a été développé par l'ALDA - Association européenne pour la démocratie locale à partir d'une activité de formation en ligne mise en œuvre par ALDA+ en coopération avec PhotoReVoice, en janvier 2021. L'activité a été mise en œuvre en ligne et s'intitulait **Photovoix : Photographie et action participative.**

18 L'Ours de Poitiers

Forme d'art

Théâtre, plus précisément jeux théâtraux.

But de l'activité

Cet exercice/jeu provoque la réaction exactement opposée à son objectif. Cela commence par une petite histoire : si les bûcherons parviennent à engourdir leurs sens, s'ils font semblant d'être morts, l'ours évidemment (de par sa nature) ne les attaquera pas. La première chose que le coordinateur doit faire est d'ordonner aux participants de « ne rien ressentir ». Ce faisant, il provoquera la réaction exactement inverse : tous les sens des participants seront surstimulés. Ils verront davantage, entendront davantage, le moindre mouvement sera remarqué : la « peur » de se faire attraper par l'ours rend les participants hyper sensibles.

Durée de l'activité

Jusqu'à 2 heures

Structure de l'activité

Cette activité peut occuper l'équipe pendant près de deux heures. Une fois chaque jeu terminé, le groupe et le modérateur s'assoient en cercle et font une petite évaluation. « À quoi nous attendions-nous et que s'est-il réellement passé ? », « Quel était le but du jeu ? L'avons-nous atteint ? », « Comment pouvons-nous rendre l'expérience meilleure pour tout le monde ? », « Y a-t-il quelque chose qui nous a donné envie de changer la structure de l'activité ? » sont quelques-unes des questions qui peuvent faciliter l'évaluation.

Comment fonctionne l'outil ?

Un acteur devrait jouer l'ours de Poitiers (une ville de France). Ils tournent le dos aux autres, qui jouent les bûcherons. Les bûcherons font semblant de travailler. L'ours pousse un grand rugissement et tous les bûcherons tombent au sol ou restent immobiles, peut-être se tiennent-ils debout, s'assoient ou même prennent la pose, complètement pétrifiés. L'ours s'approche de chacun d'eux et essaie d'obtenir une réaction de leur part. L'ours peut les rugir, les toucher, les chatouiller, les pousser (légèrement) et en général peut essayer certaines choses pour les faire bouger, rire, les forcer à montrer qu'ils sont vivants. Si cela se produit, les bûcherons deviennent également des ours et font de même avec les autres bûcherons jusqu'à ce que les ours deviennent trois, quatre, etc.

Pour éviter que les participants ne se sentent mal à l'aise, le couple ours-bûcheron peut être changé (peut-être qu'une personne du groupe a vécu une expérience traumatique). Une autre variante possible est de ne pas s'allonger, surtout si nous avons des personnes en situation de handicap. A part ça, on peut penser à des variations avec le groupe selon ses propres mesures.

Besoins

Un grand espace intérieur, une grande salle comme un studio de danse.

Impact

Il s'agit d'un jeu d'intégration. Il est utilisé pour que les équipes se sentent plus à l'aise avec le corps, les mouvements et le train d'actions de chacun. Après avoir joué au jeu, le groupe doit

absolument évaluer. S'il s'agit d'une équipe nouvellement formée, il serait peut-être préférable de jouer un jeu avec moins de toucher.

Cible recommandée

Un groupe mixte

Principaux besoins satisfaits

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Si nécessaire, l'outil peut être développé via un appel Zoom Meeting, où tous les participants ont leurs caméras ouvertes et, au lieu de toucher « l'ours », ils peuvent raconter des blagues et des histoires amusantes. Lorsque l'animateur de jeunesse dit : « Restez tranquille », « l'ours » met aléatoirement une personne sous les projecteurs en mode zoom. Ils essaieront de ne pas bouger, de rire, etc. Ce changement se fera le plus rapidement possible et les participants seront très probablement surpris et pourraient réagir à cela.

Cet outil a été développé par Cyclisis, à partir d'une activité rapportée mise en œuvre dans des contextes urbains (Thrace, Grèce) avec un groupe d'enfants (6 à 12 ans) ayant des difficultés dans les activités sociales et l'inclusion sociale, ainsi que des enfants issus de l'immigration.

Source : [Boal, A. \(2005\). Jeux pour acteurs et non-acteurs. In Routledge eBooks.](#)

Forme d'art

Cela dépend de l'activité exercée. On y retrouve des visites de musées, des activités sportives, des concours de danse, des activités manuelles comme le bricolage, la peinture, l'écriture, etc.

But de l'activité

L'objectif principal de ces espaces d'intégration est de faciliter l'intégration des jeunes. Cependant, il existe d'autres objectifs qui incluent le développement de compétences et d'attitudes pour la croissance personnelle et collective. Ils cherchent à prévenir les situations à risque et sanitaires tout en générant des espaces de socialisation positive. Ils promeuvent et développent également des espaces de coexistence interculturelle dans les quartiers. Ils visent à encourager la participation, l'initiative et l'engagement des jeunes et des adolescents.

Durée de l'activité

Cela dépend de l'activité exercée. On y retrouve des visites de musées, des activités sportives, des concours de danse, des activités manuelles comme le bricolage, la peinture, l'écriture, etc.

Structure de l'activité

L'espace est ouvert certains jours de la semaine à des heures précises. Les activités sont réparties tout au long du mois à différents moments. Il y a des jours où il y aura plusieurs activités et des jours où il n'y en aura qu'une.

Comment fonctionne l'outil ?

L'espace d'insertion est un lieu où les jeunes d'un quartier particulier peuvent se réunir pour différentes activités. Il existe des activités participatives où les jeunes peuvent venir présenter des idées d'ateliers ou d'activités qui les intéressent. D'autres incluent du dessin en groupe, du bricolage pour l'entretien de l'espace d'intégration, des ateliers pédagogiques sur des problématiques spécifiques touchant les jeunes comme la consommation de drogues ou la santé mentale, des jeux de société, des jeux de société en direct comme le Cluedo, le yinkana des sens, la fabrication de marionnettes en groupe, la fabrication de bougies, etc. Dans certains espaces d'intégration, il y a toujours une dynamique d'émotions pour que chaque jeune raconte ce qu'il a ressenti ce jour-là ou comment s'est déroulée sa semaine. À la fin de chaque activité, ils réfléchissent à ce qu'ils ont ressenti en faisant l'activité, à ce qu'ils ont ressenti au début et à la fin de l'activité et échangent leurs expériences. Tous les centres disposent d'un espace à la sortie de l'école/institut où les jeunes peuvent se rendre pour un soutien pédagogique et faire leurs devoirs.

Besoins

Chaque activité nécessite du matériel spécifique. Les gens s'inscrivent à l'activité qui les intéresse et des groupes sont créés. Normalement, ils essaient de réaliser des activités permettant de réutiliser les matériaux utilisés dans d'autres activités pour les recycler. Ils enregistrent souvent les activités afin que les jeunes qui n'ont pas pu y assister puissent faire les activités manuelles à la maison.

Impact

Les activités culturelles permettent aux jeunes de socialiser et de s'éduquer en fréquentant des musées ou parfois des parcs d'attractions. En revanche, les activités manuelles leur permettent de développer de nouvelles compétences et leur créativité. Les activités sportives leur permettent de maintenir un mode de vie sain et d'interagir avec d'autres jeunes. Les activités participatives telles que les discussions leur permettent de créer des espaces sûrs où ils peuvent partager leurs préoccupations, en apprendre davantage sur certains sujets et réfléchir sur des questions qui les concernent.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Conseils relationnels

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Cet espace est complexe à adapter en cas de confinement car l'idée est de servir de lieu de rencontre. Certaines activités peuvent être adaptées en ligne, comme les ateliers par vidéoconférence ou la ressource qu'ils utilisent déjà pour enregistrer comment réaliser certains objets artisanaux afin que les jeunes puissent les réaliser à la maison. Si, par exemple, ils cessaient de recevoir des subventions, il serait plus complexe de réaliser certaines activités manuelles et les sorties culturelles devraient être prises en charge par les familles, ce qui pourrait entraîner une moindre participation des jeunes car de nombreuses familles ne seraient pas en mesure d'assumer les frais.

Cet outil a été développé par SSF Solidaridad Sin Fronteras, à partir d'une activité directement mise en œuvre en 2021-2023 à Madrid, avec un groupe de jeunes âgés de 14 à 20 ans (y compris NEETS - jeunes sans emploi, sans éducation ou formation, jeunes issus de l'immigration, minorités). Au total, l'activité a impliqué 88 966 participants dans 16 espaces d'intégration différents.



#respect

Forme d'art

Théâtre et autre langage expressif de toute nature, selon les capacités des participants.

But de l'activité

Le but de l'activité est de favoriser l'inclusion sociale des jeunes vulnérables et de les responsabiliser quant à leur propre histoire personnelle. Les aider à découvrir leurs compétences et leurs talents, y compris non formels. Cet outil est particulièrement recommandé dans le cas où l'objectif est également la présentation d'une performance finale à un public, dans le but de responsabiliser les participants et d'impliquer davantage de destinataires (le public) dans le processus, pour un impact plus large.

Durée de l'activité

3 jours

Structure de l'activité

Atelier immersif (4-6 heures par jour)

Comment fonctionne l'outil ?

L'outil est composé de 4 phases, dans chaque phase, une série d'exercices de groupe sont proposés.

- Un inventaire d'objets et d'histoires sur le respect

Chacun choisit puis écrit une courte histoire sur le respect (raconter une fois où la personne s'est senti respectée). Ensuite, chacun écrit sa propre histoire, sous la forme d'un court message (environ 120 caractères). De plus, chacun choisit un objet qui a du sens pour lui et qui, selon lui, peut accompagner la narration de son histoire. L'action prévoit que le narrateur remette l'objet à quelqu'un parmi le public, puis qu'il commence à raconter son histoire, dans sa propre langue ou dans une langue commune préalablement choisie par le groupe. Dans le cas où il utilise sa propre langue (qui n'est pas connue de la plupart du public), une autre personne du groupe traduit l'histoire dans la langue commune.

- Le masque qui démasque

Le groupe est divisé en deux : l'un est composé des « interprètes », l'autre est le « public ». Après l'activité, les groupes échangent les rôles. Pendant que la musique joue, les « interprètes » portent un masque et commencent à accomplir une action commune rythmée. A tour de rôle, chacun se rapproche d'un spectateur et l'implique dans une action ludique. Cette action peut être répétée plusieurs fois, en changeant toujours l'action commune. Cela peut impliquer le théâtre, la musique, le chant, la danse, la peinture et tout autre langage expressif que les participants apporteront au groupe en tant que compétence ou talent. L'animateur de jeunesse devra encourager ce processus.

- Un inventaire d'objets et d'histoires sur le manque de respect

Chacun choisit puis écrit une courte histoire sur le manque de respect (chacun raconte une situation lors de laquelle il ne s'est pas senti respecté). Ensuite, chacun écrit sa propre histoire, sous la forme d'un court message (environ 120 caractères). De plus, chacun choisit un objet qui a du sens pour lui, et qui, selon lui, peut accompagner la narration de son histoire. L'action prévoit deux lecteurs qui lisent des histoires d'irrespect dans la langue commune. Pendant la lecture, l'auteur de l'histoire en train d'être racontée présente son objet et le remet à une

personne du public. Ou bien il peut poser l'objet au sol, comme pour créer une barrière entre les deux interprètes et le public. L'action scénique se termine par une composition de ces objets symbolisant l'irrespect ressenti par chacun, tandis que, dans le premier cas, une fois l'action terminée, l'animateur dit au public que celui qui a reçu l'objet le rendra à l'artiste qui le lui a donné.

- Cassez la cage.

Pendant que la musique joue, les acteurs inventent une action/un mouvement pour retirer le masque. Dans ce cas également, le type d'action choisie est généré par le groupe et la musique et peut impliquer différents types de langages expressifs.

Le recueil d'exercices et sa proposition génèrent une performance simple, composée de 4 scènes. En effet, chaque phase de l'outil génère une action scénique reproductible, qui nécessite une préparation minimale et peut être jouée sur place, sans avoir besoin de trop nombreuses répétitions. Les actions scéniques doivent contenir des éléments (textes, actions, musiques) générés par le groupe, et avec lesquels l'animateur effectue un travail de montage et de choix artistique.

Besoins

Espace intérieur ou extérieur, masques de théâtre (neutres ou non), système de sonorisation, stylo et papier pour écrire, autres matériels selon le langage expressif concerné.

Impact

Les participants se sentent inclus et responsabilisés. Ils se sentent à l'aise pour partager leurs expériences de vie, qui sont bien accueillies par le groupe. Un sentiment de réconciliation grandit. Leurs capacités et compétences sont renforcées. Ils trouvent une voix plus forte pour se défendre. Ils peuvent promouvoir le respect et la solidarité entre les autres.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Conseils relationnels

Adaptation à une situation difficile

L'outil peut être utilisé en ligne, en utilisant les différentes « fenêtres » de l'instrument de conférence en ligne comme l'espace personnel des participants, et l'écran comme support de leur interaction. Une fenêtre unique peut être activée lorsqu'un participant effectue une action en solo, tandis que toutes les fenêtres seront activées dans le cas d'actions de groupe. L'animateur jeunesse sera également le technicien chargé de la gestion de l'utilisation de l'outil de conférence en ligne. La performance finale peut également être réalisée en ligne et reproduira le même processus de l'atelier.

Cet outil a été développé par La Piccionaia s.c.s., à partir d'une activité directement mise en œuvre en novembre-décembre 2020 avec un groupe de jeunes composés de migrants et de

citoyens locaux. La mise en œuvre a eu lieu en ligne, pendant le confinement dû à la pandémie de Covid-19. La performance finale a également été représentée en ligne et l'enregistrement est [disponible ici](#). Cette activité était le parcours local d'un projet plus vaste intitulé [IMPACT Inclusion Matters : utiliser les arts du spectacle vers la cohésion et la tolérance](#), cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne. Voir [les lignes directrices d'IMPACT](#).

21

Saluer le miroir



Forme d'art

Théâtre, spectacle. Mais aussi : la danse, la musique, la peinture.

But de l'activité

Le but de cet outil est d'utiliser l'art comme moyen permettant aux jeunes qui ont été impactés d'une manière ou d'une autre par la pandémie de trouver des compétences qui pourront les aider dans l'avenir. Le but est de leur faire acquérir des compétences de communication, de socialisation, de coopération et de confiance en soi grâce au théâtre. Le but est de guider l'existence d'un espace de partage personnel en en faisant une devise pour les participants et pour ceux qui peuvent s'y identifier. Il est possible de choisir une thématique commune sur laquelle travailler, ou de lier les différentes histoires partagées. Le but est de construire un produit final, un spectacle, basé sur toutes les expériences des participants sans déconstruire ni mettre en avant leurs problèmes ou leurs différents modes de vie. Notre objectif est de nous connecter les uns aux autres.

Durée de l'activité

6 mois

Structure de l'activité

L'activité est composée de 9 phases, qui se déroulent à travers des séances organisées deux fois par semaine (par exemple les mardis et jeudis) et d'une durée de 1 heure et 30 minutes/2 heures chacune. Durant la semaine précédant la présentation du spectacle, les répétitions peuvent devenir des séances quotidiennes, de même durée. Il est recommandé de répartir les phases par mois de travail : pendant les 3 premiers mois en travaillant essentiellement sur les 6 premières phases ; au cours des 3 derniers mois, faire les travaux nécessaires à la construction des 3 dernières phases.

Comment fonctionne l'outil ?

Les 9 phases se déroulent de la manière suivante et avec les objectifs suivants.

Phase 1 – Ensemble d'exercices énergisants/brise-glace pour détendre les participants et leur permettre de se présenter au groupe de manière créative (voir [Section III - ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES > III.I Activités annexes aux outils > 1. Activités brise-glace, exercices de team-building, dynamisants > Les positions](#), p. 157).

Phase 2 – Ensemble d'exercices de connexion en groupe pour développer le travail d'équipe et créer des liens émotionnels et une inclusion entre eux et leurs histoires. Par exemple :

- Synchronisation de groupe : tout le groupe commence à marcher dans l'espace, à un certain moment et quand ils le sentent, deux personnes se font un câlin (ou se tiennent les mains) et restent ainsi pendant 40 secondes, tandis que tous les autres membres du groupe doivent s'arrêter là où ils sont et se figer. Au fil du temps, les coordinateurs de l'exercice ajoutent des règles à l'exercice qui font interagir les participants, pour créer des liens entre les participants.
- La sculpture : le groupe se divise en petits groupes, qui doivent tenter de créer une sculpture en utilisant leurs corps, ensemble comme un seul. Plus tard, le modérateur peut augmenter la difficulté en demandant au groupe quelques sculptures spécifiques, sans les laisser décider laquelle réaliser.
- Le traducteur : un acteur entre en scène et décrit un objet entier dans une langue complètement inventée/inconnue. Il donne une explication détaillée. Simultanément, nous avons un autre acteur qui fait office de traducteur et traduit tout ce que dit l'autre acteur. L'idée est que le traducteur doit essayer de comprendre les expressions de l'autre acteur et se rapprocher le plus possible de la description qui en est faite.

Phase 3 – Création d'un espace de partage où les participants, à travers des exercices de dramaturgie et de manière subtile, commencent à parler d'eux et à partager leurs expériences positives et négatives. Cette phase marque également le début de la création du contenu du spectacle. Par exemple :

- Exercice de réflexion et de partage : le but de cet exercice est que chacun des participants écrive quelque chose sur lui-même ou sur sa vie. Ces écrits sont tous mis dans une boîte. Chaque participant tire ensuite au hasard un des papiers de la boîte en essayant de deviner qui a pu l'écrire. À la fin, la personne doit exprimer ses sentiments sur ce qu'elle a écrit.
- Trois vérités et un mensonge : tous les participants sont assis en cercle. Chacun des participants doit dire 3 vérités et 1 mensonge sur lui-même. Le mensonge doit être aussi réaliste que possible. Le reste des participants doit deviner quel est le mensonge au milieu des déclarations et en savoir un peu plus sur les membres présents.
- Freedom Writers - tracez une ligne sur le sol ou créez-la avec un conduit. Les participants écriront quelque chose de personnel sur un papier, puis le liront à voix haute. Celui qui s'identifie à ce que la personne a dit fait un pas en avant en s'approchant de la ligne. Si les participants ne sont pas à l'aise pour partager, le même jeu peut être joué en répondant à quelques questions aléatoires posées par le modérateur. Les participants découvriront qu'ils ne sont pas seuls à s'identifier à certaines expériences et sensations.

Phase 4 – Découverte du corps, reproduction des sensations à travers les mouvements. Découvrir les mouvements possibles pour représenter quelque chose. Créez un mouvement rythmé. Par exemple:

- Expression corporelle/interprétation auditive : tous les participants, au signal du coordinateur du jeu, doivent se répartir dans l'espace et fermer les yeux. De la musique est jouée, et le but de l'exercice est de faire extérioriser chaque participant, les yeux fermés, à travers son corps et son expression corporelle, ce que la musique lui fait ressentir. Au fur et à mesure de l'exercice, le coordinateur demande aux participants d'ouvrir les yeux, créant ainsi un lien corporel et émotionnel avec les autres participants. Dans un premier temps, l'exercice continue à se faire individuellement jusqu'à ce que le coordinateur ordonne à tous les participants de se connecter avec d'autres avec lesquels ils ressentent un lien à travers ce qui leur est transmis.
- Shoal : tous les participants, disposés comme s'ils formaient une classe d'école, explorent différents mouvements et expressions corporelles en fonction de ce qu'ils ressentent. Comme dans une vraie école, chaque participant peut à son rythme s'éloigner du groupe et faire ce qu'il ressent avec pour seule règle de se retrouver en groupe.
- Serpent : un participant se dirige vers le centre et fait un mouvement qui représente ce qu'il ressent, puis, un à un, les participants le rejoignent et complètent leur mouvement, en reliant deux parties de leur corps. A la fin, lorsque tout le monde bouge, chaque participant quitte son poste et va voir l'ensemble du tableau, qui raconte déjà une histoire.

Phase 5 – Construction du voyage émotionnel, à travers des exercices spécifiques qui aident les participants à trouver un cheminement organisé des idées et des sentiments qu'ils souhaitent démontrer et travailler. Par exemple :

- Exercice de Tirage (Froissage du papier) : l'activité commence avec les participants allongés sur le sol, les yeux fermés. Il est important que le(s) modérateur(s) essaie(nt) de créer l'environnement et l'atmosphère appropriés pour stimuler les sensations des participants. Chacun d'eux a dans les mains un morceau de papier sur lequel est écrit un texte, il le lit et y réfléchit. Cet exercice est bénéfique pour les participants car il leur permet de reconnaître ses limites, de combattre ses peurs et ses faiblesses. Elle est basée sur l'exposition de sentiments et d'émotions que nous cachons habituellement. A la fin de l'exercice, chaque participant devrait ressentir le besoin de froisser le morceau de papier. Enfin, le groupe commence à se déplacer dans l'espace et à marcher. Parfois, lorsque l'animateur leur donne le signal, ils s'arrêtent par paires, se regardent dans les yeux, peuvent communiquer qu'ils ont créé un lien au travers d'un enlacement, touché etc.

Phase 6 – Connexion du corps avec l'émotionnel. Des exercices qui vous transportent à travers la vie de chacun, à travers la personnification des sentiments et à travers la création d'un personnage dans son intégralité. Par exemple :

- Exercice de jeu de rôle basé sur les sentiments et les situations qu'un groupe souhaite explorer. Dans cet exercice, les participants sont mis au défi de créer une courte scène avec ce qu'ils veulent, la seule règle est d'utiliser tous les mécanismes des exercices précédents pour la créer. Ils peuvent inclure des lignes, un arrière-plan, d'autres personnages, ils peuvent créer quelque chose basé sur une expérience ou sur quelqu'un, l'idée est que des scènes dynamiques et créatives émergent. Au départ, le spectacle créé est individuel, puis évolue vers

un spectacle de groupe testant simultanément les capacités de travail et de création de tous les participants.

- Slogan : chaque participant choisit un de ses objets, quelque chose qu'il a avec lui. L'objet devient une de ses peurs et la personne doit le vendre à quelqu'un d'autre, en le convainquant que c'est quelque chose de bon et d'utile. L'orateur doit également créer un slogan (court et drôle) pour le vendre. Si les participants veulent l'acheter, ils doivent crier « Je l'achète » - ce participant sera le prochain à vendre son objet.

Phase 7 - Discussion sur le thème à aborder après avoir réalisé tous les exercices et phases précédents, en utilisant les résultats de ceux-ci pour définir le thème/l'histoire du spectacle.

Phase 8 - Début de la construction à travers des exercices donnés par les participants et par les éducateurs pour arriver à un produit final. Profitez également de la technique d'improvisation pour développer la performance. Cette phase est la plus longue, car le but est de parvenir à une création commune avec ce que les participants peuvent nous offrir/apporter. Nous souhaitons construire un spectacle aussi dynamique que possible avec des moments de musique, d'interprétation et d'expression corporelle.

Phase 9 - Présentation du produit final.

Besoins

Les séances se dérouleront dans un espace intérieur, comme une salle de répétition, mais il est parfois possible de travailler dans un espace extérieur, pour dynamiser les créations réalisées en répétition. Un système de son et lumière est nécessaire pour les répétitions et la présentation de la représentation finale. Différents objets sont nécessaires pour les différents exercices, ainsi que du papier et des stylos pour l'écriture, le maquillage et les costumes des personnages, ainsi que différents décors pour la représentation finale.

Impact

L'impact sur les jeunes qui participent à cette activité est le développement de compétences pour le monde professionnel, et sur le plan émotionnel pour la vie quotidienne et face aux différentes situations qu'elle apporte. Cela leur permet d'acquérir des capacités de réflexion, de communication, de coopération et de compréhension les uns envers les autres. Cela permet d'acquérir des compétences de développement créatif et d'argumentation, ainsi que d'inclusion sociale. Dans un espace sûr, ils peuvent être eux-mêmes et découvrir leurs capacités, ainsi que découvrir à quel point ils sont capables de renforcer leur estime de soi. Cela permet de valoriser les autres et leurs histoires et en profiter pour grandir en tant que personne et citoyen.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Orientation vers l'emploi

Soutien à la santé physique
Soutien à la santé mentale et émotionnelle
Conseils relationnels
Accompagnement pédagogique
Culture, loisirs et activités de temps libre
Soutien administratif

Adaptation à une situation difficile

Bien que plus complexe à faire, ce projet pourrait être adapté et ajusté en cas de confinement. Nous commencerions à travailler à distance, via des plateformes en ligne, qui permettraient toujours le contact entre tous, même si ce serait par un chemin différent. Toutes les phases de travail de l'activité seraient adaptées à ce travail à distance, nous adapterions les exercices aux plateformes numériques, et nous trouverions un moyen de condenser toutes les phases dans un travail en ligne aboutissant au même objectif final. Par exemple, nous pourrions avoir des appels vidéo pour discuter de l'activité.

Cet outil a été développé par Rightchallenge, à partir d'une activité rapportée mise en œuvre en 2023, dans des contextes urbains et ruraux, avec des adolescents (14-19 ans), y compris des filles, des jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »), des jeunes issus de l'immigration, minorités, jeunes de la communauté LGBTIAQ+.

22 Coudre le mandala de ma vie



Forme d'art

Couture

But de l'activité

Cet outil aide les participants à réfléchir à où ils en sont dans leur vie, aux objectifs qu'ils souhaitent atteindre et à ceux qu'ils ont déjà atteints. Cette réflexion s'effectue en cousant des morceaux de tissu pour former un mandala dessiné sur un sac en tissu. Cela permet également aux participants de développer leur créativité et de socialiser avec leurs pairs.

Durée de l'activité

Entre 120 et 150 minutes.

Structure de l'activité

L'activité peut être réalisée en une seule séance de minimum 2 heures, afin que les participants aient suffisamment de temps pour réaliser leurs mandalas. L'activité peut durer plus longtemps en cas d'initiation à la couture et à l'utilisation d'une aiguille à coudre.

Comment fonctionne l'outil ?

L'activité commence avec l'animateur qui distribue un sac en tissu à chaque participant et lui explique l'objectif de l'activité. Pendant ce temps, un grand mandala de vie doit être affiché (sur un tableau blanc numérique ou un support similaire) pour exposer les parties composant le mandala, qui seront les parties de la vie sur lesquelles les participants seront invités à réfléchir.

Si le groupe ne sait pas coudre, une courte séance d'initiation sera nécessaire afin qu'ils puissent apprendre les techniques de base de la couture. Cette partie suivrait à l'introduction de l'activité Mandala de Vie.

Le mandala est un cercle divisé en sections/parties (c'est-à-dire l'amour, la famille, les amis, la santé, le travail, les études, etc. Elles peuvent être plus ou moins nombreuses, selon les besoins du groupe cible).

L'animateur donne ensuite aux participants une feuille de papier pour noter les objectifs de vie associés à chaque domaine du mandala de vie (ces réflexions ne seront pas partagées : elles seront utilisées pour un travail ultérieur avec les tissus). Ils auront 10 à 15 minutes pour réfléchir et noter les objectifs. Pour les aider à réfléchir, quelques questions leur seront posées pour les aider dans leur réflexion :

Avez-vous déjà pensé à fixer des objectifs dans les domaines considérés ?

- S'agit-il d'objectifs à court ou à long terme ?
- Sont-ils réalistes par rapport à votre situation actuelle ?
- Si vous n'y aviez jamais pensé, quels objectifs vous fixeriez-vous ?
- Avez-vous besoin de l'aide d'autres personnes pour les réaliser ?

Plus tard, le groupe procédera à l'utilisation des tissus préalablement disposés au centre de la pièce. En ce moment, chacun est encouragé à réfléchir à ses progrès dans chaque section du mandala, en tenant compte des objectifs qu'il s'est fixés précédemment. Il est important que chacun laisse libre cours à sa créativité à travers la couture (en plus de l'aiguille et du fil, de la colle à tissu peut être fournie), en privilégiant davantage la réflexion que la qualité du travail. Les participants peuvent utiliser autant de tissus qu'ils le souhaitent, les mettre sous différentes formes, utiliser des morceaux du même tissu, décorer d'autres parties du tissu, etc. Il est utile de mettre de la musique relaxante pendant la séance.

Enfin, un cercle est formé pour procéder à la partie réflexion. Plusieurs questions sont posées pour guider la réflexion du groupe :

- Avez-vous trouvé facile de réfléchir aux objectifs de chaque section ?
- Avez-vous trouvé facile de réfléchir à ces objectifs ?
- Qu'avez-vous ressenti pendant le processus ?
- Votre réflexion est-elle équivalente en tous points ?
- Réfléchissez-vous aux étapes à suivre pour atteindre ces objectifs ?
- Notez-vous ces objectifs par écrit ou s'agit-il d'une idée abstraite dans votre esprit ?
- Leurs objectifs évoluent-ils de manière générale ou sont-ils figés ?
- Pensez-vous avoir la capacité de prendre les mesures nécessaires pour les atteindre ?
- Les tissus et les couleurs choisis vous disent-ils quelque chose ?

Enfin, les participants sont invités à partager avec le groupe leurs mandalas et à expliquer leur signification.

Besoins

Cette activité peut se dérouler en intérieur ou en extérieur. Le matériel nécessaire est des tissus de toutes sortes (imprimés, unis, différentes textures, etc), des sacs en tissu, des aiguilles, des fils et un modèle de mandala de vie. Si le groupe ne sait pas coudre, de la colle à tissu peut être apportée. De plus : un système de sonorisation ; un projecteur ou un tableau blanc pour montrer l'image du mandala ou, alternativement, une grande feuille de papier sur laquelle le dessiner.

Impact

Cette activité permet aux participants de réfléchir à leurs progrès dans la vie. Cela les fait réfléchir à où ils en sont actuellement, où ils veulent aller et ce qu'ils ont accompli jusqu'à

présent. Comme le mandala de la vie peut avoir différentes sections selon le groupe (par exemple, on peut ajouter des sections comme l'amour, la famille, le travail, les amis, la santé, etc.), c'est une activité qui correspond à ce qui est le plus important pour le groupe, se concentrer sur l'aspect émotionnel. De plus, comme cette activité se déroule en groupe, les participants pourront échanger des expériences ou des idées entre eux, ils pourront se connecter et mieux se connaître grâce à la réflexion finale, ils développeront également leur créativité et certaines personnes pourront apprendre à coudre. pour la première fois. Si certains participants savent déjà coudre, ils peuvent aider d'autres participants à faire leurs premiers pas en couture, ce qui contribue à créer des liens au sein du groupe et à favoriser la participation communautaire.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Cette activité peut être adaptée à différents contextes. Idéalement, cela devrait se faire en groupe face à face pour échanger des expériences tout en cousant. Toutefois, cela peut se faire en ligne si la situation l'exige, et il est demandé aux participants d'utiliser des morceaux de tissu qu'ils ont chez eux. Si les participants ne disposent pas d'imprimante pour imprimer le modèle de mandala, ils peuvent le dessiner à main levée.

Cet outil a été développé par SSF Solidaridad Sin Fronteras, à partir d'une activité directement mise en œuvre en 2022-2023 dans le contexte urbain d'Alcorcón, avec un groupe de 7 jeunes, âgés de 25 à 35 ans (dont des jeunes issus de l'immigration, des jeunes de la communauté LGBTQIA+, minorités).

Forme d'art

Cet outil peut utiliser différentes formes d'art, comme le théâtre, les arts visuels, les tableaux interactifs, la jonglerie, l'écriture, la peinture.

But de l'activité

Sensibilisation et/ou information du grand public sur des sujets précis. Le but d'une campagne de rue est de générer un changement positif concernant un problème spécifique.

Durée de l'activité

Une campagne de rue peut durer de quelques heures (recommandé : au moins 2 heures) à une journée complète, quelques jours ou même un mois complet. La durée d'une campagne est fortement influencée par les ressources disponibles, financières ou humaines. Elle est également influencée par les objectifs de la campagne et le nombre d'activités prévues. Le processus de préparation devrait prendre au moins 8 heures.

Structure de l'activité

Une campagne de rue est un processus organisé, avec une variété d'actions et d'activités, qui cible un problème spécifique qui affecte directement ou indirectement les personnes d'une certaine communauté. L'équipe impliquée dans la préparation et la réalisation de telles campagnes doit être motivée par le changement qu'elle souhaite apporter. Cela doit avoir lieu dans les rues - c'est-à-dire dans les lieux publics qui peuvent être des parcs, des trottoirs, des marchés, des places centrales, des zones commerciales, des arrêts/stations de bus/train/métro, des campus, des plages, des parkings, etc., dans toute zone qui est publique et avec un nombre de passants suffisamment important.

Comment fonctionne l'outil ?

La durée du processus de préparation dépend du groupe de personnes impliquées dans le projet.

L'objectif et les buts de la campagne sont fixés par les animateurs et basés sur les besoins du groupe cible.

Une campagne de rue est composée de 3 phases :

1. Attirer l'attention (par des méthodes telles que la manipulation d'objets, le clown, les activités dynamiques, la musique et la danse, le modelage de ballons, etc.)
2. Diffuser le message (à travers des méthodes telles que le théâtre, les jeux éducatifs, les visuels, les démonstrations/dégustations, les flashmobs)
3. Lien (un groupe de bénévoles désignés - appelés communicateurs - mène des conversations plus approfondies sur le sujet de la campagne de rue avec les passants et contribue à les motiver à s'engager dans les activités)

Besoins

L'activité nécessite un espace extérieur, des bannières, un instrument de musique, une toile, du papier, des marqueurs ou de la peinture et des accessoires pour le processus de préparation.

Impact

Généralement, l'impact est de sensibiliser le public au sujet choisi et de modifier les comportements néfastes que les gens peuvent avoir ou subir.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Autres : il peut être utilisé comme un outil de sensibilisation aux problèmes auxquels sont confrontés les groupes les plus vulnérables.

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Conseils relationnels

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Si le temps le permet, le processus de préparation peut également avoir lieu dans un espace extérieur. Les activités créées peuvent garantir un contact physique minimal entre les participants. Elle peut également être remplacée par une campagne de sensibilisation en ligne.

Cet outil a été développé par A.R.T. Fusion, à partir d'une activité directement mise en œuvre dans des contextes variés, sur des thématiques différentes et avec des groupes cibles différents. Pour un guide plus complet sur la façon d'organiser des campagnes de rue, veuillez consulter [le Manuel des campagnes de rue](#).

24

Faites un pas en avant

Forme d'art

L'art est utilisé dans cette activité avec une approche plus ouverte. Cet outil emprunte des techniques au théâtre pour exprimer ses émotions et pratiquer la compassion et l'empathie.

But de l'activité

Cet outil repose sur l'idée de comprendre des identités diverses et différentes pour cultiver l'empathie envers les minorités. L'objectif principal est que les participants se mettent à la place d'une autre personne et, ainsi, progressent vers la compréhension du point de vue des minorités. Au cours de l'activité, des concepts tels que le privilège, les droits de humains et la notion de désavantage sont abordés.

Durée de l'activité

1 heure

Structure de l'activité

L'outil est mis en œuvre en une seule session. Il est divisé en deux parties principales :

- a) l'activité principale
- b) la discussion réfléchie qui suit

Comment fonctionne l'outil ?

L'animateur de jeunesse commence par une brève référence sur les identités, la diversité et l'empathie. Après l'introduction, ils doivent suivre les étapes décrites ci-dessous :

1. L'activité est introduite en demandant aux jeunes s'ils ont déjà imaginé qu'ils étaient quelqu'un d'autre. L'animateur de jeunesse demande des exemples. Il demande ensuite aux participants d'imaginer également qu'ils jouent le rôle de quelqu'un d'autre, un autre jeune probablement très différent d'eux-mêmes.
2. L'animateur explique que chacun va recevoir un morceau de papier avec marqué sa "nouvelle identité". Ils devraient le lire en silence et ne mentionner à personne qui "ils sont".
3. Dans ce cas, les animateurs de jeunesse ne doivent pas encourager les participants à poser des questions : même s'ils ne connaissent pas grand-chose de la personne décrite, ils doivent faire preuve d'imagination. Pour les aider à assumer ce rôle, le modérateur doit leur demander une série d'indications, comme par exemple : se donner un nom ; fabriquer une étiquette avec ce nom pour vous rappeler qui vous imaginez être ; etc.
4. Pour stimuler l'imagination des participants, de la musique douce peut être jouée. Les participants peuvent également s'asseoir, fermer les yeux et imaginer en silence. L'animateur pose ensuite quelques questions.
 - Où êtes-vous né ?
 - Comment se passaient les choses quand vous étiez jeune/enfant ?
 - Comment était votre famille quand vous étiez jeune/enfant ? Est-ce différent maintenant ?
 - À quoi ressemble votre quotidien actuellement ?
 - Où habitez-vous ?

- Qu'est-ce qui vous rend heureux ?
- De quoi as-tu peur ?

5. Le modérateur demande aux jeunes de rester complètement silencieux puis de se placer les uns à côté des autres, comme s'ils formaient une ligne de départ. Lorsqu'ils le feront, expliquez que vous énoncez des affirmations qui décrivent des situations de vie, la vie quotidienne, les espoirs et les rêves, la vie sociale, la richesse, les émotions, la façon de penser, etc. Si un énoncé correspond à la personne qu'il imagine incarner, alors ils devraient faire un pas en avant. Sinon, ils ne devraient pas bouger.

6. Lisez les déclarations une par une. Faites une pause à chaque affirmation pour leur donner le temps d'avancer. Demandez-leur de regarder autour d'eux et de voir où se trouvent les autres.

7. À la fin de l'activité, nous invitons tous les participants à s'asseoir dans leur position finale. Nous demandons à chacun à tour de rôle de décrire le rôle qui lui est assigné. Une fois que chaque participant a identifié à haute voix son rôle, nous leur demandons d'observer où ils se trouvent après avoir terminé l'activité.

8. Avant de poser des questions de débriefing, le jeu de rôle doit être clairement terminé. Il est demandé aux participants de fermer les yeux et de revenir à leur "vrai eux" Il faut expliquer que nous compterons jusqu'à trois et ensuite ils crieront leur propre nom. De cette façon, nous terminerons symboliquement l'activité et nous assurerons qu'ils ne restent pas coincés dans leur rôle.

Évaluation et appréciation

Nous faisons le point sur l'activité en posant des questions telles que :

- Que s'est-il passé lors de cette activité ?
- Décrire les étapes suivies par cette activité
- Dans quelle mesure avez-vous trouvé facile ou difficile de remplir votre rôle ?
- Comment imaginiez-vous la personne que vous jouiez ? Connaissez-vous quelqu'un qui ressemble à cette personne ?
- Qu'avez-vous ressenti en vous imaginant être cette personne ? Cette personne était-elle comme vous ?
- Les personnes qui sont finalement allées plus loin que vous sont-elles plus privilégiées ? Définir le privilège. Changeons maintenant de point de vue en utilisant le terme « droit »
- Quelle conclusion ou prise de conscience pouvons-nous tirer concernant la structure sociale ?

Remarque : Il est très intéressant d'amener les participants à relier l'expérience du jeu au contexte social et à ses caractéristiques. De cette manière, toute une conversation pourrait s'engager sur la question de savoir si le jeu et sa forme sont une analogie claire avec les hiérarchies sociales, où les privilégiés « marchent » sur les défavorisés pour gagner plus. La discussion peut se poursuivre en mentionnant la dualité « droit-privilège », le concept selon lequel dans notre société, nous avons abaissé les normes des droits de l'Homme et commencé à appeler privilèges certains droits fondamentaux tels que le logement, la nourriture, l'éducation publique et gratuite et la santé.

Cet outil peut être appliqué à des groupes variés d'enfants, de jeunes ou d'adultes. Mais il est essentiel d'apporter des ajustements et des modifications au matériel écrit inclus afin qu'il soit toujours pertinent pour le groupe cible.

Par exemple, vous trouverez ci-dessous des exemples d'identités écrites utilisées lors de la mise en œuvre de l'outil :

- Vous êtes né dans cette ville, mais vos parents ont déménagé ici depuis l'Asie. Ils gèrent un restaurant et vous vivez dans des chambres au-dessus du restaurant avec votre sœur. Vous n'avez pas de travail.
- Vous avez 30 ans. Vous êtes un influenceur. Vous avez un corps considéré comme beau et de beaux vêtements. Vous vivez dans un grand appartement à New York. Vous avez de multiples collaborations sur Instagram qui vous rapportent beaucoup d'argent.
- Vous avez 30 ans. Vous êtes un homme gay. Vous et votre partenaire avez récemment été victimes d'une agression homophobe. Vous avez peur de marcher ensemble dans la rue.
- Vous êtes récemment sorti d'un programme de réhabilitation pour toxicomanes. Vous avez 35 ans. Vous essayez de vous réinsérer dans la société et de vous habituer aux nouveaux rythmes de la vie quotidienne.
- Vous êtes une jeune fille rom de 14 ans, vous êtes récemment devenue mère et vous faites partie d'un groupe nomade rom.

Vous trouverez également ci-dessous des exemples de déclarations lues lors de la mise en œuvre.

1. Vous vivez dans une maison confortable avec téléphone et télévision
2. Vous êtes toujours le bienvenu dans les lieux publics
3. Vous n'avez pas peur de vous présenter tel que vous êtes
4. Vous êtes allé au théâtre ou à un concert au moins une fois dans votre vie
5. Votre environnement est favorable et compréhensif lorsque vous faites face à un problème personnel
6. Vos droits ne sont pas violés
7. Vous avez des rêves et des ambitions

Besoins

L'outil est implanté dans un espace intérieur configuré selon les besoins du groupe. L'espace doit être convivial et capable de favoriser et faciliter l'expression. Pour mettre en œuvre l'outil, il est nécessaire d'avoir des morceaux de papier écrits en fonction du nombre de membres de l'équipe avec des identités diverses.

Impact

L'activité favorise l'empathie envers ceux qui sont différents et la compréhension des conséquences possibles de l'appartenance à des groupes minoritaires. Bien entendu, cela peut aussi renseigner sur l'inégalité des chances dans la structure sociale. L'objectif principal de cette activité est de faire réfléchir le groupe de participants sur différentes identités et situations qui leur sont propres et d'acquiescer ainsi une considération essentielle et critique de la réalité sociale.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Adaptation à une situation difficile

Il s'agit d'une activité qui peut être modifiée selon les besoins du groupe de participants. Bien entendu, le contact humain et la présence physique sont requis, afin que chaque participant puisse écouter et comprendre la dynamique du groupe. Cependant, nous devrions considérer la situation actuelle et construire les activités dans un discours plus inclusif et non abusif. Chaque description et déclaration d'identité ne doit pas reposer sur des représentations stéréotypées mais promouvoir la construction d'un environnement d'expression sûr.

Cet outil a été développé par Cyclisis, à partir d'une activité rapportée mise en œuvre en contexte urbain, auprès de 20 jeunes (20 à 29 ans).

Source : [ΜΑΘΗΤΕΣ ΧΩΡΙΣ ΣΥΝΟΡΑ/ ÉTUDIANTS SANS FRONTIÈRES \(CONNEXION DES SALLES DE CLASSE\)](#). L'activité vient de [Composito. Manuel pédagogique sur les droits de l'homme pour les enfants du Conseil de l'Europe.](#)

25

Théâtre éducatif



Forme d'art

Théâtre : atelier de lecture théâtrale, technique d'improvisation et d'interprétation

But de l'activité

L'outil concerne l'improvisation et le théâtre comme moyen d'apprentissage, ainsi que l'art pour éduquer les citoyens. Son objectif est de donner aux jeunes la possibilité de réfléchir à travers l'improvisation théâtrale. Cet outil est très approprié pour les étudiants immigrants nouveaux arrivants. Pour ces jeunes, le théâtre permet à la fois de mieux s'appropriier la langue locale - notamment le discours oral, la confiance en soi, l'attention et l'entraide - mais aussi le patrimoine culturel du pays d'accueil. Le choix des textes à adapter et la découverte des représentations théâtrales leur permettent d'engager des temps de discussion sur les codes et les valeurs du pays d'accueil, de dissiper les malentendus ainsi que d'exprimer leur propre culture.

Durée de l'activité

Cinq mois

Structure de l'activité

Chaque séance dure environ 2 heures, pour un total de 30 heures d'intervention. Les premières séances sont destinées à l'initiation, à la découverte de soi, des autres pour construire un groupe de travail où chacun apporte son originalité, sa créativité, son talent, ses propres ressources. Lors d'une deuxième étape, le groupe établit une thématique et apporte des propositions artistiques pour l'alimenter et créer ensemble un spectacle original. Les dernières séances sont destinées à la conception et à la mise en place du spectacle de fin d'année que les élèves présenteront au théâtre pour leurs parents et amis mais aussi pour un plus grand nombre de personnes.

Comment fonctionne l'outil ?

Chaque séance commence par un moment de détente pour recentrer l'énergie de chacun. Cela se poursuit par un échauffement lié au thème de travail choisi. Puis divers jeux et exercices nourrissent l'imaginaire et permettent d'apprivoiser les moyens d'expression, de découvrir les capacités de chacun. Enfin, la mise en scène et l'activité théâtrale sont introduites, permettant ainsi la concrétisation du travail. Il peut être demandé parfois, en fin de séance, un petit travail pour la séance suivante : recherche, texte à apprendre, exercices sur les personnages. Des cours de danse pourront être proposés pendant le projet : ces deux arts cohabitent, se complètent. Certaines séances comprennent à la fois des exercices de théâtre et de danse.

Besoins

Il faut un grand espace à l'intérieur, avec un système de sonorisation. Selon le type de spectacle final, des accessoires (costumes) peuvent être utiles.

Impact

En allant au bout de l'aventure et en présentant leur spectacle sur scène dans des conditions professionnelles, les participants surmontent leurs peurs et en tirent une grande fierté. La pratique du théâtre s'est avérée excellente pour créer de la cohésion.

Cette activité permet d'établir une rencontre, de faire découvrir aux participants la richesse et la multitude des moyens d'expression dont regorge l'art dramatique. Elle leur permet de tester par eux-mêmes, de manière active, les possibilités et les difficultés du métier de comédien, artiste de cirque, artiste du spectacle.

Cette activité permet de construire l'égalité des chances, qui passe par l'art et la culture car la démocratisation culturelle, projet éternellement ouvert, doit être vécue au plus vite. Il s'agit de remédier aux inégalités culturelles, de former à la connaissance de soi et des autres, de renforcer le lien familial. Il s'agit aussi de créer une habitude de fréquentation, d'apprendre à réunir des artistes et des œuvres dans toute la diversité des expressions.

Le projet combine un impact civique et un impact culturel.

Cible recommandée

Jeunes issus de l'immigration
Minorités

Principaux besoins satisfaits

Orientation vers l'emploi
Accompagnement pédagogique
Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Le contact humain est très important dans ce projet, comme dans tous les projets liés aux arts du spectacle. Si la situation le permet, les ateliers en présentiel sont privilégiés, ainsi que la performance des jeunes dans un scénario professionnel. Mais il est possible d'envisager de ne pas avoir de public pendant la représentation. Cela peut être filmé pour être distribué aux jeunes, à leurs familles et amis (situation que nous avons déjà expérimentée).

La distanciation sociale liée aux mesures sanitaires n'est pas totalement contre la construction d'un spectacle avec des jeunes, elle peut au contraire créer des situations cocasses.



Cet outil a été développé par ALIFS - Association du Lien Interculturel Familial et Social, à partir d'une activité directement mise en œuvre chaque année, de janvier à mai, en contexte urbain, auprès de groupes d'adolescents (14 à 19 ans) issus de l'immigration - 4 ou 5 classes scolaires par an (25 participants par classe)

26 Masques de théâtre



Forme d'art

Techniques théâtrales de base liées à une communication non linguistique entre les participants. Techniques de base d'utilisation des masques de théâtre.

But de l'activité

L'outil est un cas particulier d'« exercices de théâtre de communication non verbale ». Le but de l'activité est donc similaire : améliorer la conscience des jeunes vulnérables de leur propre corps et de la connexion entre le corps et l'esprit. Surtout, ils prennent conscience du pouvoir de leur corps connecté à leur esprit, apprenant à transmettre des idées et des émotions et à les communiquer à travers leur corps. Cela leur permet de développer une meilleure confiance dans leurs décisions, lorsqu'ils utiliseront plus tard leur voix (et même un texte théâtral). Ce qui peut apparaître à première vue comme une sorte de « jeu », est en réalité une méthode pour leur apprendre à écouter leur propre intuition et à mieux se connaître. Il est important que, lors de ce type d'activités, le formateur réitère qu'il n'y a pas de mauvaises réponses, seulement des interprétations différentes, chacune provenant de nos différentes expériences de vie. De plus, en étant incapable de parler, chaque membre du groupe est mis sur le même niveau, augmentant ainsi la possibilité d'intégrer des participants issus d'un milieu culturel différent ou issus d'une situation difficile différente. La variable représentée par l'usage du masque réside en ceci : le masque représente à la fois un obstacle pour celui/celle qui le porte (car il/elle ne peut pas utiliser les expressions de son visage ni sa voix) et une barrière qui le/la protège du monde, donc il lui devient plus facile de s'exprimer.

Durée de l'activité

L'activité dure entre 30 et 60 minutes, selon l'exercice. Pour apprécier les avantages de l'outil, l'atelier plus large dans lequel l'outil est utilisé doit avoir une durée d'au moins 6 séances d'1 ou 2 heures chacune.

Structure de l'activité

Cet outil peut être utilisé dans le cadre d'un atelier plus large, qui peut être lié à la lecture d'un texte théâtral ou à l'expression de soi en général. Surtout, il est recommandé au début de

chaque séance, pour faciliter les activités suivantes. Durant l'atelier, différents exercices avec masques de théâtre sont proposés aux participants, chacun donnant de nouvelles connaissances sur différentes techniques qui seront utilisées dans la suite de l'activité. Cela permet aux participants d'acquérir progressivement une meilleure compréhension d'eux-mêmes, leur permettant à leur tour de faire l'expérience d'exercices de plus en plus complexes qui nécessitent un niveau plus élevé de conscience de soi.

Comment fonctionne l'outil ?

Quelques exemples d'exercices réalisés lors d'un atelier seront fournis ci-dessous :

- Un jeu d'interprétation - Qu'est-ce que c'est... ?

Il s'agit d'une activité introspective dans laquelle devant un miroir, juste avant de porter le masque, les participants doivent réfléchir individuellement à une émotion et l'exprimer comme bon leur semble (à travers leur corps, leur voix, leurs expressions faciales, etc.). Après cela, ils doivent porter le masque et montrer la même émotion à laquelle ils pensaient auparavant, mais cette fois avec la limitation que représente le masque. L'animateur doit alors leur poser une série de questions précises qui doivent stimuler de plus en plus l'esprit critique des participants, et auxquelles ils ne répondront qu'en utilisant leur corps. Voici quelques exemples:

Tout d'abord, nous commençons par des concepts faciles et connus, comme dans les manifestations physiques : *Qu'est-ce que la faim ? Qu'est-ce que la douleur ?* Passons ensuite aux sentiments : *qu'est-ce que le bonheur ? Qu'est-ce que la colère ?*

Après cela, nous pouvons leur demander de jouer et d'utiliser leur imagination avec des faits connus que même les enfants peuvent comprendre : *Qu'est-ce qu'un animal de compagnie ? Qu'est-ce qu'un bâtiment ? Qu'est-ce qu'une porte ?*

Ensuite, nous commençons à les défier avec des images plus subjectives, voire surréalistes : *Qu'est-ce qui est Grand ? Qu'est-ce qu'un Triangle ?*

Et même aller plus loin en leur faisant remettre en question leur dernière réponse : *si cela est Grand, alors qu'est-ce qui est Énorme ? Si cela est un triangle, alors qu'est-ce qu'une pyramide ?*

Enfin, les dernières questions auxquelles ils doivent répondre sont des concepts totalement subjectifs qu'ils connaissent ou non, mais il est important qu'ils essaient de répondre :

Qu'est-ce que l'art ? Qu'est-ce que la sagesse ? Qu'est-ce que la nostalgie ?

- L'heure du conte !

Chaque participant porte à son tour un masque, afin que son visage soit couvert et caché. Parler est également interdit. L'animateur stimule le participant portant le masque à travers différentes variantes de l'exercice, l'encourageant à improviser et à sortir des sentiers battus. L'animateur commencera par lui demander d'exprimer des émotions simples (par exemple avoir peur, être heureux, dubitatif, surpris, etc.) et passera progressivement à des propositions plus articulées : raconter une histoire courte complète (par exemple une promenade dans le parc, rentrer chez soi en voiture dans un trafic intense, etc.) qui doit être comprise par les autres, ou collaborer en groupes de 2, pour raconter des histoires courtes plus difficiles - pour représenter ces histoires plus difficiles, il faut donner des informations sur l'identité des personnages, sur le lieu où ils se trouvent et sur le problème qu'ils doivent résoudre. C'est aux participants de trouver leur propre conclusion à l'histoire - et tout doit être fait en utilisant uniquement leur corps, leur imagination et leurs capacités d'improvisation. Si nécessaire pour simplifier l'activité, chaque scène peut être accompagnée d'une musique que l'animateur de jeunesse a soigneusement sélectionnée pour chaque histoire. La musique sélectionnée doit

définir l'énergie dont les participants doivent faire preuve lors de leur prestation (musique calme = scène calme, musique vibrante = scène vibrante, etc). D'autres variantes consistent à faire réagir les participants à travers l'improvisation à des stimuli sonores directement (soit de la musique, soit des sons de la nature), aux instructions des éducateurs ou d'autres participants également. L'activité devient presque un jeu, permettant au participant d'exprimer de manière ludique son interprétation des différentes directions qui lui sont données.

Au cours des séances d'atelier, l'animateur devra veiller à donner à chaque participant des suggestions sur la manière de représenter pleinement ce que sa propre intuition lui dit de faire en lisant un texte de théâtre ou en incarnant un personnage sur scène (si, par exemple, l'atelier plus large, dans lequel cet outil est utilisé, est axé sur le théâtre).

Remarque : Au cas où le masque ne peut être utilisé, soit parce que la personne le trouve exigeant, soit parce qu'elle est physiquement incapable de l'utiliser, l'animateur peut accompagner le participant et l'aider à participer à l'activité, tout en abordant la compréhension de soi et en s'amusant avec les autres.

Besoins

Masques théâtraux blancs neutres. L'activité doit se dérouler dans un grand espace intérieur, pour éviter les distractions et permettre à chaque participant de disposer de suffisamment d'espace pour se déplacer. Un système de sonorisation est nécessaire et, selon l'exercice, des accessoires, du papier et des stylos pour écrire peuvent s'avérer utiles. Il est conseillé de désinfecter les masques après chaque utilisation avec un produit approprié.

Impact

Incapables de transmettre des idées par la voix ou les expressions faciales, les participants sont de plus en plus à l'écoute de leur corps. Ils font preuve d'une plus grande confiance lorsqu'ils sont sur scène et devant leurs pairs : aussi bien devant leurs camarades d'atelier, lorsqu'ils « jouent » leurs scènes, que devant d'autres jeunes, en dehors de l'atelier, par exemple en s'adressant simplement à eux. Normalement, les participants, qui n'étaient peut-être pas intéressés au début, sont finalement plus ouverts d'esprit, et certains démontrent un intérêt pour les arts.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Orientation professionnelle

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Dans une situation normale, les activités proposées nécessitent une interaction physique entre les participants, par exemple se tenir la main, ou même simplement se tenir à proximité.

Si cela n'est pas possible (par exemple en cas de confinement), les exercices peuvent être adaptés sans interaction physique, et les séances peuvent également être effectuées en ligne.

Cet outil a été développé par La Piccionaia s.c.s., à partir d'une activité directement mise en œuvre depuis 2022, en contexte urbain, notamment dans les écoles, auprès d'adolescents (14 à 19 ans) y compris des jeunes vulnérables (minorités, jeunes issus de l'immigration, étudiants neurodivergents). Il a été mis en œuvre dans différentes salles de classe, jusqu'à 20 élèves à la fois.

Forme d'art

Écriture

But de l'activité

Le but de cette activité est de faire comprendre aux participants que tout le monde, consciemment ou non, catégorise (ou est catégorisé par) les autres, et quelles peuvent être les conséquences de la catégorisation.

Durée de l'activité

De 45 minutes à 1 heure, plus évaluation.

Structure de l'activité

L'activité est structurée en 2 moments principaux :

1. Le groupe rédige les étiquettes et les met en commun
2. Le modérateur guide la discussion de groupe

Comment fonctionne l'outil ?

Il s'agit d'une pratique bien connue qui peut impliquer de nombreux groupes différents. Le groupe idéal est composé de 10 à 20 personnes maximum.

Partie 1

- Des post-it et des stylos sont distribués aux participants. Chaque personne écrit sur deux post-it différents deux étiquettes qu'elle croit que les gens lui ont apposées à première vue.
- Les post-it sont collectés et affichés au mur afin que tout le monde puisse les voir.

Partie 2

- Discutez du fait que tous les individus appartiennent à de nombreux groupes différents. Nous choisissons d'appartenir à certains d'entre eux, mais nous sommes classés dans d'autres, que nous le voulions ou non. En considérant à quels groupes vous appartenez, vous pourriez devenir plus conscients de la façon dont vous catégorisez les autres et des effets qui en découlent.
- Expliquez comment nous regroupons et catégorisons les gens, et comment nous les étiquetons comme « homo », « étranger », « retraité », etc. Lorsque nous étiquetons les gens, de nombreux stéréotypes refont surface. Par exemple, une personne peut choisir de porter un drapeau arc-en-ciel pour montrer qu'elle est lesbienne, gay, bisexuelle, trans ou queer, tout comme une autre pourrait porter des vêtements de marque pour montrer qu'elle est riche. Dans les cas où l'apparence physique d'une personne diffère de celle de la majorité, elle se retrouve souvent étiquetée contre son gré.
- Discutez d'une étiquette à la fois. L'animateur se colle une étiquette à la fois et demande au groupe de réfléchir :
 - Comment est définie cette étiquette ? Comment une personne portant cette étiquette est-elle perçue ? Que suppose le mot ? Comment le groupe est-il perçu ?
 - Les hommes et les femmes sont-ils traités différemment dans ce groupe ?
 - L'étiquette est-elle chargée positivement ou négativement ? Comment ce groupe est-il accueilli et traité ? Quelles étiquettes sont spécifiques et lesquelles peuvent contenir à peu près n'importe quoi ?

- Quelles étiquettes sont très rarement utilisées ? À quelle fréquence l'étiquette « hétéro » est-elle utilisée par exemple ?
- Est-ce que vous et d'autres êtes étiquetés contre votre gré ? Quelles étiquettes choisissez-vous de vous faire apposer et lesquelles sont forcées ?

En fonction du groupe, les étiquettes peuvent d'abord être discutées et modifiées, afin de ne gêner personne.

Besoins

Une salle de classe ou simplement une grande pièce. Vous pouvez également mettre en œuvre cette activité en dehors de la classe.

Impact

Lors de la mise en œuvre de l'outil, les étudiants ont compris que toutes les personnes, consciemment ou inconsciemment, catégorisent ou sont catégorisées. Cette activité a été sélectionnée comme exemple utile à travers une multitude de matériels pédagogiques liés à l'inclusion. De manière générale, cela peut contribuer à promouvoir le dialogue et à donner l'exemple pour les matières scolaires. Il est recommandé de l'intégrer, avec d'autres activités, dans le programme scolaire, au lieu de la mettre en œuvre comme une matière d'enseignement distincte avec des apparitions occasionnelles dans le programme scolaire, afin que les enfants réalisent que l'inclusion est liée à leur vie quotidienne et améliore la qualité de l'enseignement et la communication entre eux.

Cible recommandée

Minorités

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Adaptation à une situation difficile

Il est possible de mettre en œuvre l'activité en ligne. [Miro](#) peut être utilisé pour s'y connecter avec l'e-mail et y « distribuer » les étiquettes, au lieu d'utiliser des post-it.

Cet outil a été développé par Cyclisis, à partir d'une activité rapportée mise en œuvre de 2017 à 2019, en contexte urbain, auprès d'adolescents (14 à 19 ans) appartenant à des minorités.

28 Le vent souffle et emporte...

Forme d'art

La forme artistique utilisée pour cette activité est la performance, mais de la musique ou de la danse peuvent être ajoutées pour rendre l'activité plus intéressante et plus stimulante.

But de l'activité

Cette activité a pour but d'aider un groupe d'individus à découvrir leurs similitudes et à créer des micro-communautés. Cela peut les aider à passer de bons moments ensemble et à apprendre de nouvelles choses les uns sur les autres. L'activité peut être structurée selon différents niveaux de complexité, en fonction de la profondeur à laquelle les caractéristiques des participants doivent être étudiées. Elle peut être proposée également dans le cadre d'ateliers plus larges, en début de séance de travail pour briser la glace, mais aussi comme activité de détente après une séance de travail intense.

Durée de l'activité

De 10 à 30 minutes

Structure de l'activité

L'activité est conçue comme une séance unique qui peut être adaptée selon les exigences : elle peut être très courte (environ 10 minutes) ou plus longue (environ 30 minutes).

Comment fonctionne l'outil ?

Au début de la séance, les participants forment un cercle ; ils peuvent simplement se tenir debout ou s'asseoir sur des chaises. Une personne se tient au milieu et dit : *Le vent souffle et emporte tous ceux qui...*, complétant la phrase par un trait qui s'applique à lui. Tous ceux qui se reconnaissent dans cette caractéristique doivent quitter leur place et l'échanger avec quelqu'un d'autre dans le cercle (avec ceux qui ont dû bouger). La personne au milieu essaie de prendre la place de ceux qui se déplacent dans le cercle. A la fin, une personne restera debout sans siège et se trouvera au milieu du cercle (elle peut être la même personne qu'avant).

Maintenant, la personne du milieu recommence par : *Le vent souffle et emporte tous ceux qui...*, terminant la phrase par une autre caractéristique, et le même schéma se répète plusieurs fois. Si la déclaration ne s'applique à aucun participant, celui-ci ne bougera pas. Plusieurs types de caractéristiques peuvent être utilisés pour les phrases, par exemple les caractéristiques physiques, les caractéristiques de la vie quotidienne, les sentiments, les désirs et les croyances.

Cette activité demande aux participants de montrer leurs caractéristiques personnelles aux autres, il est donc important de considérer que certaines personnes pourraient ne pas se sentir à l'aise avec cela. Il est essentiel d'expliquer les règles dès le début de la séance et d'inciter les participants à participer à cette activité sans préjugés, dans une attitude respectueuse et sans jugement. Si quelqu'un ne veut pas réagir à un appel - même s'il devrait le faire, en raison de ses caractéristiques - il ne peut pas être forcé par d'autres à échanger sa place. L'activité doit être réalisée dans un espace sûr et personne ne doit se sentir mal à l'aise.

Besoins

Aucun matériel n'est nécessaire. L'activité doit être réalisée dans une salle ou un espace extérieur suffisamment grand pour assurer la présence de tous les participants et leurs mouvements. Les participants doivent avoir des compétences linguistiques de base.

Impact

Cette activité crée une cohésion entre les participants en faisant ressortir leurs similitudes et leurs différences et, par la même occasion, en faisant passer un bon moment ensemble.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Conseils relationnels

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Cette activité peut être facilement mise en œuvre à l'extérieur et avec l'utilisation de masques.

Cet outil a été développé par l'ALDA - Association européenne pour la démocratie locale, à partir d'une activité rapportée mise en œuvre en janvier 2018 dans le contexte urbain de Marseille, dans le cadre du projet [Art 4 Act](#), financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne. Voir [Pratiques et méthodologies éducatives basées sur l'art pour une éducation inclusive de la société. Un guide pour les animateurs de jeunesse.](#)

29 Vezba / Broderie



Forme d'art

Broderie

But de l'activité

Le but est de fournir l'opportunité d'une activité intéressante qui peut passer d'un passe-temps à un travail et, en même temps, de créer une atmosphère calme et thérapeutique grâce à une concentration profonde sur la broderie. Le travail d'aiguilles est bénéfique pour la santé mentale : les mouvements répétitifs du travail des points peuvent être méditatifs et apaisants et peuvent vous donner confiance, et ils ont été reconnus comme un moyen efficace de réduire le stress et de se libérer de l'anxiété, grâce à la concentration sur une seule action. C'est aussi un très bon moyen de se déconnecter du monde numérique et de se connecter à soi-même. De plus, il existe un sentiment d'accomplissement lorsqu'une pièce est terminée, ce qui peut améliorer la santé mentale et le bien-être.

Durée de l'activité

Cela dépend de la complexité du design et de la volonté des participants. Normalement, les séances durent entre 2 et 5 jours, de 4 à 8 heures par jour.

Structure de l'activité

La structure du travail est divisée en :

- pré-crédation des modèles par un professionnel
- introduction
- instructions
- sélection du modèle
- travail actif
- demande d'assistance
- finalisation

1. Première étape : les participants choisissent un modèle/thème sur lequel ils souhaitent travailler, quelque chose qui symbolise leur émotion du moment.
2. Deuxième étape - démonstration de l'outil par l'animateur qui a préalablement élaboré les modèles.
3. Troisième étape : les participants commencent à broder, sous la direction constante de l'animateur.

Comment fonctionne l'outil ?

Les modèles peuvent symboliser le caractère de chaque participant ou les besoins du groupe cible. Par exemple, si une personne se sent triste, elle pourrait vouloir utiliser des fils de couleur foncée pour représenter ses émotions. Alternativement, les modèles pourraient être préconçus pour relier les attitudes des jeunes au sujet sur lequel ils travaillent (passé, futur, thème social, etc.). Par exemple, si le sujet est « Quelles sont les attitudes des jeunes face à l'avenir ? » Les animateurs pourraient demander aux participants de choisir un modèle parmi les suivants : soleil (optimiste), ailes (liberté) ou cœur noir (tristesse).

Besoins

L'activité peut se dérouler dans des espaces intérieurs ou extérieurs. Cela nécessite de la toile, des aiguilles, des fils de différentes couleurs, des ciseaux, un modèle tout prêt à travailler, du papier millimétré.

Impact

L'impact sur les groupes cibles est principalement émotionnel et peut être à la fois positif et négatif. La broderie nécessite une attention extrême en raison de la rigueur et de la précision du travail. Les participants apprennent la persévérance.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Aide financière

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

En cas de situation difficile impliquant la distanciation sociale, les cours vidéo de broderie peuvent être filmés par l'animateur de jeunesse et partagés avec le groupe.

Cet outil a été développé par le CSCD - Center for Sustainable Communities Development, à partir d'une activité directement mise en œuvre en novembre 2021, dans la ville de Breznik, dans le cadre de l'atelier [Raise Graovo](#) avec un groupe de 10 jeunes vulnérables âgés de 15 à 29 ans (NEET - jeunes sans emploi, sans éducation ou formation).

Forme d'art

Cinématographie, cinéma

But de l'activité

Le but de l'activité est d'utiliser des films traitant de problèmes sociaux et de permettre aux participants de créer ensemble leur propre fin à l'histoire. Les participants peuvent utiliser des techniques cinématographiques simples à l'aide de leur propre smartphone ou du matériel fourni par les coordinateurs. À la fin, une fois l'activité terminée, le groupe peut regarder la fin du film et discuter de ses résultats par rapport au film lui-même. Alternativement, pour des séances plus brèves, les participants peuvent regarder le film ensemble et l'utiliser comme base pour discuter d'une question sociale pertinente, échanger des opinions et des points de vue et généralement entrer dans un cercle d'argumentation. L'objectif est de donner à chacun un espace de parole et d'apport, mais aussi de l'amener à réfléchir activement sur l'art et sur la vie.

Durée de l'activité

Les petites séances de discussion peuvent durer de 4 à 6 heures. Les sessions plus importantes incluant la cinématographie peuvent durer une semaine.

Structure de l'activité

Le coordinateur/animateur/éducateur choisit un film avec un objectif spécifique et planifie la projection. Une partie de la préparation consiste à informer les participants du film qu'ils vont regarder, ainsi qu'à créer une liste de questions clés qui pourraient mieux faciliter la discussion. Lors de la projection, le rôle de l'animateur est principalement de veiller à ce que la discussion progresse et d'agir en cas de blocage ou de conflit.

Tournage du film

Au cas où les participants choisissent de filmer leur propre interprétation du déroulement du film, l'éducateur devra conserver la première séance telle que déjà décrite mais coupera le film avant la fin. La discussion suivra comme prévu. Le lendemain, les participants commenceront à travailler sur leur scénario. Ils recevront également une introduction aux techniques de création de scénarios. La journée suivante sera consacrée à l'apprentissage de quelques bases de tournage. Le quatrième jour sera consacré aux séances de tournage et d'enregistrement proprement dites, tandis que le cinquième jour sera consacré au montage et à l'exportation finale du film. Si le temps le permet, elle peut également inclure la projection publique, sinon elle aura lieu le lendemain ou tout autre jour ultérieur.

Comment fonctionne l'outil ?

La méthodologie suit une approche très simple et se concentre principalement sur la promotion de la discussion et de l'échange au sein d'un groupe diversifié. L'objectif principal de l'activité est de promouvoir une citoyenneté active à travers l'utilisation du cinéma, puisque les films choisis visent à présenter une situation ou un problème social spécifique et partagent souvent des perspectives qui ne sont pas facilement prises en compte dans le discours public.

La dynamique de l'activité peut bien sûr être remise en question lors des discussions et de la co-création du film. Il est donc important de proposer un terrain d'entente pour que tous soient inclus et de soutenir la discussion en mettant en œuvre des techniques de désescalade lorsque cela est nécessaire. Pour que l'activité fonctionne, elle nécessite l'implication active et la contribution de tous les participants. Il est important que le film choisi aborde un sujet pertinent pour le groupe et que les animateurs de jeunesse puissent communiquer sur d'éventuels aspects qui pourraient être déclencheurs ou inacceptables par les participants, pour des raisons idéologiques/religieuses/expérientielles.

Besoins

Espace et équipement pour la projection, places assises adéquates mais aussi espace pour se déplacer si nécessaire. L'espace doit être facilement modulable pour faciliter la discussion, c'est-à-dire que les participants doivent pouvoir se faire face et avoir le sentiment de discuter sur un pied d'égalité. Du matériel écrit serait utile. Quant à l'aspect tournage, il est bon d'assurer l'accès pour tous, en utilisant soit des smartphones, soit d'anciens appareils de tournage recyclés, ce qui peut aussi donner un aspect « vintage » au produit final.

Impact

Au fil des différentes mises en œuvre, les participants se sentent satisfaits du processus et des discussions. A part cela, aucun autre indicateur n'est mis en place pour évaluer l'impact à long terme de l'activité.

Cible recommandée

Tout groupe vulnérable, avec une préparation, des conseils et un soutien appropriés

Principaux besoins satisfaits

Soutien à la santé mentale et émotionnelle
Conseils relationnels
Accompagnement pédagogique
Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

L'activité s'adapte très facilement à des situations difficiles telles que les confinements, s'il existe un moyen de garantir l'accès numérique à tous les participants.

Cet outil a été développé par Cyclisis, à partir d'une activité directement mise en œuvre depuis 2011, dans des contextes urbains et ruraux, auprès de jeunes (de 20 à 29 ans), y compris les jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET ») et des adultes (de 30 à 65 ans). La méthode a été utilisée à la fois avec des jeunes participants et des éducateurs et animateurs adultes. Participants : de 4 à 8 participants par groupe.

I.III Littérature, études et manuels pertinents

Animer le changement global. Manuel de campagne de rue

Cet outil a été créé en tant que publication de diffusion dans le cadre du projet [Animate the Global Change](#), financé avec le soutien du programme Erasmus+ de l'Union européenne, mis en œuvre par la Casa do Povo de Camara de Lobos (Portugal), A.R.T. Fusion (Roumanie), Innovaform (Hongrie), SNRDIMU (Pologne), Hopespring (Ghana), ACDR (Nigeria), ACET (Togo) et TAYCO (Tanzanie).

Les campagnes de rue comportent de nombreux défis. Ce n'est pas la méthodologie la plus simple à adopter, car elle s'accompagne d'un ensemble d'émotions que vous devez gérer, de situations et de réactions (de vous-même et des autres) auxquelles vous ne vous attendez pas, ou que vous ne voulez pas gérer, ou même si vous le faites, vous serez quand même surpris et vous devrez activer et utiliser de nombreuses compétences. C'est une méthodologie assez exigeante à utiliser, mais elle est très gratifiante, pour les personnes que vous ciblez avec ce travail, et pour vous-même (puisque vous grandirez comme vous n'auriez jamais cru pouvoir le faire).

Ce manuel vise à offrir un chemin à suivre pour devenir un militant de rue et mener de puissantes campagnes de rue dans votre communauté. Il abordera la plupart des aspects que vous devez connaître, en vous fournissant suffisamment de détails et, également (dans les mêmes cas), des sources pour obtenir des informations supplémentaires. Nous envisageons ce matériel comme un guide, avec des étapes, des conseils, des explications, des exemples et suffisamment d'inspiration ou de motivation pour lancer votre propre campagne de rue. Vous devez être dans la rue, mener une campagne de rue, pour être « touché », pour attraper « le virus de la campagne de rue », mais nous espérons que ce manuel permettra que cela se produise plus rapidement. Ce manuel est destiné aux militants, membres de différentes organisations à but non lucratif ou, en général, aux structures de la société civile intéressées à utiliser les campagnes de rue pour un changement social et global dans leurs communautés.

[Animer le changement global. Manuel de campagne de rue](#)

2

Pratiques et méthodologies éducatives basées sur l'art pour une éducation inclusive de la société. Un guide pour les animateurs de jeunesse

Cet outil a été développé dans le cadre du projet « Art4Act – Art in Action for an Inclusive Society », cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne » et coordonné par Les Têtes de l'Art (Marseille, France) avec les organisations partenaires Art Solution (Tunis, Tunisie), Rock in Faches (Lille, France), Centro di Creazione e Cultura (Florence, Italie), SMouTh (Larissa, Grèce), Subjective Values Foundation (Budapest, Hongrie), Stichting ROOTS & ROUTES (Rotterdam, Pays-Bas) et ROOTS & ROUTES Cologne e. V. (Cologne, Allemagne).

Le guide s'adresse à ceux qui souhaitent lutter contre la discrimination et le racisme par des moyens artistiques et qui souhaitent trouver des moyens de transférer leur idée dans un projet ou un spectacle d'inclusion de qualité, mais également aux animateurs de jeunesse et aux enseignants qui souhaitent réaliser des activités innovantes avec leur groupe.

Il aborde les sujets suivants :

- Chapitre 1 : Discrimination, diversité et arts
- Ici le contexte et le cadre théorique du projet Art4Act sont présentés
- Chapitre 2 : Art4Act – Pratiques artistiques pour une société inclusive
- L'art est un outil de transformation sociale ! Nous avons sélectionné un ensemble d'énergisants/pratiques qui, selon nous, peuvent être appliqués dans votre travail avec les jeunes. Pour chaque activité présentée, vous trouverez des instructions claires, des conseils pratiques et des informations utiles.
- Chapitre 3 : Ressources pour les projets artistiques anti-discriminatoires
- Pour ceux qui souhaitent explorer certaines questions plus en profondeur, nous avons inséré des liens vers d'autres projets qui montrent la variété des approches efficaces basées sur l'art pour lutter contre la discrimination et le racisme dans les différents contextes de l'UE.
- Chapitre 4 : Art4Act – Le projet

Il comprend également le contexte dans lequel les pratiques proposées ont été testées et validées dans chaque pays, ainsi que les partenaires impliqués.

[Pratiques et méthodologies éducatives basées sur l'art pour une éducation inclusive de la société. Un guide pour les animateurs de jeunesse](#)

3

Les désirs des enfants et des jeunes après la pandémie

Source

Le stelle dei desideri (Les étoiles des désirs) de Carlo Presotto, 2023, Pensa Multimedia

Description

Après la recherche menée en 1997 par 21 artistes impliqués dans le théâtre pour enfants et jeunes, dans différentes réalités italiennes, et réunis dans un réseau promu par la région Piémont : l'Osservatorio dell'Immaginario (*Le stelle nascoste, mappa del desiderio nell'immaginario infantile*, de Mafra Gagliardi, Marsilio), une nouvelle recherche sur le thème des désirs des enfants et des jeunes a débuté au sein de l'Institut Universitaire Salésien de Venise (Italie) en 2021 et s'est développée pendant environ deux ans, après presque un an de mesures exceptionnelles de distanciation physique dues à l'urgence sanitaire provoquée par la pandémie de Covid19. Une condition qui commençait déjà à provoquer la manifestation de malaises personnels et relationnels, et surtout un changement dans l'horizon temporel et spatial de la vie des gens. Confinés à la maison, dans l'attente de mesures publiques liées aux statistiques sur l'évolution de la contagion, plusieurs éléments qui jusqu'alors accompagnaient les jeunes générations dans leur processus de croissance ont été soudainement mis en crise : l'interaction non verbale, l'expérience du groupe de pairs, vivre une grande partie de son temps en communauté scolaire, les pratiques corporelles du sport, du jeu et de la sociabilité.

Existe-t-il un lien entre la formulation des désirs les plus profonds des enfants et des jeunes et les transformations culturelles et sociales du contexte dans lequel ils vivent ?

Donner la parole à l'imaginaire des enfants et des jeunes est aussi une manière d'apporter une petite contribution à la réouverture d'un regard artistique, culturel et pédagogique sur l'idée du futur. Renforcer l'importance des langages créatifs au sein de ces processus de partage de représentations de la réalité qui sont à la base à la fois de l'apprentissage et de la capacité de se projeter, à travers le désir, dans le futur.

Ce livre a été créé pour documenter ce nouveau travail de recherche qualitative sur les désirs des enfants et des jeunes, réalisé au sein de l'Institut Universitaire Salésien de Venise au cours de l'année 2021-2022. Les différents chapitres sont chacun édités par un auteur différent et sont divisés en deux grandes parties.

Dans une première partie, l'équipe scientifique raconte les différentes phases du projet et donne une analyse et un commentaire des résultats de la recherche sous différents points de vue. Carlo Presotto introduit en présentant la conception de la recherche et en résumant la chronologie des actions menées, à partir de la question de recherche : existe-t-il un lien entre la formulation des désirs les plus profonds des enfants et des jeunes et les transformations culturelles et sociales du contexte dans lequel ils vivent ?

Claudia Puzzovio développe une réflexion sur le thème de l'éducation au désir, comment la recherche révèle un écart entre les désirs des enfants et ce qu'ils imaginent être les attentes des adultes à leur égard. Federica Zanetti fait le point sur l'activité théâtrale comme espace de relations entre adultes et enfants, sur la relation entre théâtre et éducation, entre culture et

citoyenneté... Avec Laura Elia nous approfondissons la planification de l'atelier de théâtre qui a accompagné la collecte des textes pour enfants.

Avec Pierangelo Bordignon et Alessia Anello nous rencontrons respectivement une analyse et un commentaire des textes et dessins collectés.

La deuxième partie contient une série de commentaires recueillis en marge de la conférence présentant les résultats de la recherche, accompagnés du texte théâtral réalisé pour restituer ces résultats aux enfants et jeunes impliqués. L'experte en théâtre Paola Rossi raconte le déroulement historique d'un des ateliers de 1997, permettant de lire le fil conducteur entre les deux projets de recherche. Les commentaires des trois étudiants en psychologie qui ont accompagné le travail d'analyse d'Alessia Anello et de Pierangelo Bordignon portent chacun sur un aspect du matériel recueilli. Ils traitent respectivement de la manière dont les enfants pensent pouvoir réaliser leurs désirs par rapport à leurs parents (Nicholas Russo), des scénarios de mondes possibles préfigurés par les interviewés (Sara Mazzaro) et du besoin de reconnaissance qui émerge (Sara Manfredi). Enfin, introduit par les mots du dramaturge et metteur en scène Silvano Antonelli, l'un des pères du théâtre italien pour enfants, le texte de la pièce *Stelle*, d'Antonelli et Presotto, qui restitue sous forme poétique les résultats du cours.



Travail social communautaire/ Action sociale communautaire

Source et auteur

[Marco Marchioni. Trabajo comunitario y democracia participativa \(Travail communautaire et démocratie participative\)](#)

Description

Grâce aux principes de cette méthodologie, de nombreuses techniques différentes peuvent être appliquées. Le Travail Communautaire proposé par Marco Marchioni vise à mettre en place des processus d'amélioration des conditions de vie de la population, qui peuvent être définis comme des processus d'intervention communautaire dans lesquels la communauté (son territoire, sa population, ses ressources, ses dirigeants, etc.) est le centre. Elle rassemble la réalité à travers l'écoute, l'écoute communautaire, toujours liée à l'histoire, aux traditions, aux expériences, aux valeurs et à la manière d'être, à partir de ce qui existe déjà - jamais à partir de zéro, parce que c'est absurde et impossible -, ainsi qu'en sauvant et rendant visible ce qui est caché par la culture dominante. Le travail communautaire se concentre sur la construction de solutions collaboratives et d'un nouveau récit qui valorise les identités et la valeur unique de chaque personne et, surtout, de chaque communauté dans la construction de son chemin, de sa culture, de son parcours, de ses connaissances et de son histoire. Ainsi, selon les propositions de Marco, dans le processus d'intervention communautaire, les histoires des citoyens sont écoutées sans aucune sorte de restrictions ni de schémas préconçus ; les histoires sont compilées dans la monographie communautaire ; et les histoires sont partagées lors de réunions communautaires, où l'art peut jouer un rôle important (événements culturels et artistiques organisés par les gens pour partager, par exemple, leurs différentes cultures et origines).

Les principaux éléments méthodologiques sont :

- Équipes communautaires. Professionnels chargés de renforcer la participation et le réseau associatif, pour faciliter les rencontres, les échanges, la collaboration de chacun dans les processus et projets d'intérêt général, pour contribuer à une connaissance approfondie et plus partagée de la réalité et promouvoir les processus d'amélioration.
- Espaces de relations communautaires. Espaces relationnels techniques, espaces relationnels citoyens, espaces relationnels institutionnels et espaces relationnels communautaires dans une perspective intégratrice, qui prennent la forme de rencontres communautaires.
- Les trois cercles de participation sociale et leurs différents niveaux d'implication. Tout le monde ne veut pas et ne peut pas participer à tout, mais les conditions doivent toujours exister pour ceux qui veulent pouvoir le faire.
- Les trois acteurs de la participation : citoyens, professionnels et décideurs institutionnels et sociaux. Si l'un de ces acteurs n'est pas présent, le progrès de la communauté n'est pas possible. Tout cela d'un point de vue intersectoriel, interinstitutionnel et transdisciplinaire.

Lors de la mise en œuvre d'un processus de travail social communautaire, les activités concrètes qui vont être mises en œuvre naissent de la voix de la communauté. Cela signifie que l'outil est totalement flexible et adaptable au contenu ainsi qu'aux groupes cibles et besoins spécifiques. L'important est de prendre en considération les principaux éléments, tels que les processus d'écoute, la monographie communautaire et les réunions communautaires.

Il est absolument nécessaire de mettre en œuvre ce processus « dans les rues », les activités communautaires doivent être mises en œuvre dans des endroits locaux reconnaissables et populaires, comme une place, un théâtre public ou un parc. Certains processus intermédiaires pourraient être effectués en ligne (élaboration de la monographie, quelques ateliers en ligne) entre-temps, jusqu'à ce que la normalité soit rétablie.

Groupe ciblé

Toute la communauté, y compris bien sûr les jeunes vulnérables. En suivant cette méthodologie, les jeunes ont la possibilité de parler de leurs récits, en tant qu'individus, en tant que jeunes et en tant que membres de la communauté. Ils font partie de la construction de la démocratie et des solutions pour améliorer leur vie. Leur autonomisation est recherchée afin qu'ils se sentent membres de la société et de la communauté, et non de simples bénéficiaires de services ou d'aide.

Impact sur le groupe cible

Cette méthodologie vise à faciliter la communication, le dialogue, la collaboration et l'interaction positive entre voisins d'horizons différents pour améliorer les relations, promouvoir la coexistence interculturelle dans les quartiers et les municipalités et prévenir les conflits. Ce type de projets favorise l'établissement de liens au niveau communautaire et implique d'une certaine manière qu'émerge un sentiment et une identité de reconnaissance des projets comme quelque chose qui appartient à tous et non à une seule personne. Spécifiquement destinés aux jeunes vulnérables, ces processus leur permettent de se reconnaître comme membres égaux de la communauté, d'interagir avec d'autres voisins, institutions locales et associations, de connaître les ressources existantes et d'accroître leur participation civique.

Groupes cibles recommandés

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principal besoin satisfait

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Culture, loisirs et activités de temps libre

5 Thérapie par le mouvement dansé

Source et auteur

Mira, AM et Neto, C. (2019). *Thérapie par le mouvement dansé pour les jeunes à risque d'exclusion sociale au Portugal : une étude qualitative. Les arts en psychothérapie*, 63, 84-92.

Santos, M. (2022). *Dança movimento terapia e a camada infantojuvenil. de Investigação Artística, Criação e Tecnologia*, 74.

Description

C'est une forme de psychothérapie qui utilise le mouvement et la danse pour promouvoir l'intégration et le bien-être émotionnel, social, cognitif et physique. L'approche repose sur la conviction que le mouvement et la danse peuvent servir d'outils puissants d'expression de soi, de communication et de croissance personnelle, et peuvent être utilisés pour aborder un large éventail de problèmes psychologiques, émotionnels et sociaux. De cette manière, l'accent n'est pas mis sur la qualité du mouvement ou de la danse elle-même, mais sur l'expérience subjective de l'individu et la signification de ses mouvements et de ses expressions dansées. L'objectif est de promouvoir la guérison et le bien-être holistiques en intégrant l'état mental, le corps et l'esprit.

Groupe ciblé

Jeunes (de 12 à 18 ans)

Impact sur le groupe cible

L'étude suggère que cette thérapie peut être un outil précieux pour promouvoir l'inclusion sociale et le bien-être des jeunes menacés d'exclusion sociale au Portugal. En offrant un environnement sûr et favorable au mouvement et à l'expression émotionnelle, le programme a pu favoriser la croissance personnelle, la communication et les liens sociaux entre les participants.

Cible recommandée

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principaux besoins satisfaits

Orientation professionnelle

Soutien à la santé physique

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Conseils relationnels

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation en cas de situations difficiles

Bien que le manque de présence physique puisse rendre difficile pour les thérapeutes de fournir un soutien adéquat et d'instaurer la confiance, en cas de confinement, nous pouvons adapter l'outil grâce à :

- séances de groupe en ligne utilisant un logiciel de vidéoconférence pour mener des séances de groupe au cours desquelles les participants peuvent participer à des activités de mouvement et de danse, s'exprimer et interagir avec les autres dans un environnement favorable.
- pratique du mouvement en solo, où les participants peuvent explorer le mouvement et danser par eux-mêmes tout en respectant les restrictions de confinement. Cela peut inclure une pratique de mouvements improvisés, une respiration consciente ou des méditations guidées.



Thérapie dramatique

Source et auteur

Leite, P. et Almeida, A. (2019). *Thérapie dramatique auprès des enfants et des jeunes à risque : une étude qualitative au Portugal. Les arts en psychothérapie*, 62, 61-68.

Nunes, D. N. C. S. A. (2015). *Teatro e Recovery* (Thèse de doctorat).

Description

Cet outil est une forme de psychothérapie qui utilise des techniques de théâtre et d'art dramatique pour promouvoir l'expression émotionnelle, la communication et la croissance personnelle. Selon cette étude, la thérapie dramatique repose sur l'idée que l'utilisation de techniques théâtrales et dramatiques peut fournir un environnement sûr et favorable aux participants pour explorer et exprimer leurs émotions et leurs expériences, et développer leurs compétences sociales et interpersonnelles. Il peut être utilisé dans divers contextes, tels que les écoles, les centres communautaires et les milieux cliniques, et peut être adapté à différents groupes d'âge et milieux culturels. La thérapie peut impliquer une gamme d'activités, telles que l'improvisation, les jeux de rôle, la narration et les jeux de théâtre, et peut être dispensée en individuel ou en groupe.

Groupe ciblé

Enfants et jeunes

Impact sur le groupe cible

Comme le suggère l'étude, la dramathérapie peut être un outil efficace pour promouvoir l'inclusion sociale des enfants et des jeunes à risque au Portugal. En offrant des opportunités d'expression émotionnelle, de communication et d'interaction sociale, la dramathérapie peut aider à répondre aux besoins sociaux, émotionnels et psychologiques des jeunes vulnérables et à promouvoir leur bien-être général.

Cible potentielle parmi les jeunes vulnérables

Filles

Jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »)

Jeunes issus de l'immigration

Minorités

Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principal besoin satisfait

Orientation professionnelle

Soutien à la santé physique

Soutien à la santé mentale et émotionnelle

Conseils relationnels

Accompagnement pédagogique

Culture, loisirs et activités de temps libre

Soutien administratif

Adaptation en cas de situations difficiles

Bien que l'adaptation de la dramathérapie pendant les confinements présente des défis tels que des difficultés techniques, manque de présence physique, difficulté à instaurer la

confiance et espace limité, le recours aux plateformes en ligne et à d'autres approches créatives peut aider à surmonter ces défis et à promouvoir l'inclusion sociale et le bien-être.

7

Manuel du Théâtre d'images et du Théâtre Forum

Cet outil a été créé en tant que publication pour la dissémination dans le cadre du projet [Animate the Global Change](#), financé avec le soutien du programme Erasmus+ de l'Union européenne, mis en œuvre par la Casa do Povo de Camara de Lobos (Portugal), A.R.T. Fusion (Roumanie), Innovaform (Hongrie), SNRDIMU (Pologne), Hopespring (Ghana), ACDR (Nigeria), ACET (Togo) et TAYCO (Tanzanie).

Manuel du Théâtre d'images et du Théâtre Forum

Il est basé sur des années d'expérience de l'A.R.T. Fusion Association (Roumanie) en collaboration avec les méthodes du Théâtre de l'Opprimé, mais inspirée par le premier projet de coopération de jeunesse Afrique-Europe axé sur le Théâtre Forum : « Act for What You Believe » (des détails sur le projet suivront également).

La réalité est qu'il existe dans le monde un très grand nombre de praticiens du Théâtre de l'Opprimé (comme cela sera souligné dans le chapitre spécifique) et peut-être même un nombre plus élevé d'institutions diverses, de représentants d'organisations ou d'activistes individuels qui désirent travailler avec ces méthodes. Ce qui manque dans cet immense réseau invisible, c'est la normalisation et une approche méthodologique commune qui pourrait être facilement partagée et présentée aux nouveaux venus dans le domaine. Comme pour le « téléphone sans fil », ces méthodes ont été transférées, répliquées, ajustées et adaptées de multiples manières partout dans le monde au cours des 30 dernières années.

Dans chaque projet de renforcement de capacités (axé sur le Théâtre Forum ou le Théâtre d'images) mis en œuvre par A.R.T. Fusion, nous avons été confrontés à des demandes (basées sur des besoins réels) concernant des lignes directrices et des outils plus spécifiques qui pourraient apporter davantage de soutien pour devenir des multiplicateurs indépendants.

Sur la base de ces aspects, dans ce manuel, le lecteur apprendra en détail ce qui suit :

- Description de la méthodologie du Théâtre Forum et du Théâtre d'images telle qu'elle a été développée et appliquée ces dernières années par les groupes d'A.R.T. Fusion (petit avertissement à ce sujet : cela peut certainement différer de la façon dont d'autres praticiens l'utilisent)
- Exemples concrets de TF et de TI (pour une compréhension plus approfondie de ce à quoi ressemble la méthodologie dans la pratique)
- Programmes détaillés pour travailler avec le Théâtre Forum et le Théâtre d'images (avec des instructions spécifiques pour les débutants dans le domaine)
- Lignes directrices détaillées pour le rôle du Joker
- Coordonnées de multiplicateurs expérimentés d'Europe et d'Afrique qui peuvent fournir des conseils gratuits sur l'utilisation de ces méthodes aux débutants.

Il s'agit d'une initiative ambitieuse, non seulement parce qu'elle est la première de ce type et qu'elle sera partagée librement avec toute personne intéressée, mais aussi parce qu'elle inclut des considérations liées aux différentes cultures où les méthodes pourraient être utilisées. L'inspiration pour ce produit est venue d'un projet intercontinental qui a fourni un nombre raisonnable de réflexions liées à ce qui peut fonctionner ou non dans des contextes culturels très différents.

À qui s'adresse cette boîte à outils ?

- Praticiens du Théâtre de l'Opprimé (pour enrichir leur boîte à outils, diversifier leur compréhension de ces méthodes, approfondir leurs compétences méthodologiques, se laisser inspirer)
- Débutants dans le domaine (pour avoir un manuel pratique concret qui pourrait les guider dans leur travail, combler les lacunes dans leur compréhension et leur approche, aiguïser leurs compétences d'animation, contribuer à leur indépendance en tant qu'utilisateurs)
- Les personnes intéressées à travailler avec ces méthodes (cela fournira une compréhension presque complète de la façon dont les auteurs travaillent avec les méthodes, un programme détaillé conçu pour aider également les nouveaux venus dans le domaine et une opportunité de consultation gratuite)
- Les curieux (cela pourrait les inciter à commencer à travailler avec ces méthodes MAIS une mention doit être faite : ce n'est pas un roman, c'est un matériel assez technique - pas tout à fait une option de lecture avant la sieste)

Les lecteurs sont invités et encouragés à partager leurs points de vue, opinions, retours, commentaires, critiques, etc. après avoir exploré tout ce que comprend cette boîte à outils, et nous vous remercions d'avance d'avoir pris le temps de le faire.

8 IMPACT

Source et auteur

La Piccionaia et le consortium d'IMPACT, dans le cadre du projet IMPACT. Lisez le guide complet [IMPACT Guideline](#).

Description

Ce guide comprend les résultats du projet *IMPACT Inclusion Matters ! using Performing Arts towards Cohesion and Tolerance* et vise à permettre la conception et la mise en œuvre d'ateliers d'intégration sociale des migrants et des citoyens locaux, en utilisant le théâtre et les arts du spectacle.

Le projet a permis de développer et de tester dans différents contextes locaux une méthodologie innovante née de la contribution d'artistes actifs dans le domaine de l'inclusion sociale à travers les arts et venant de sept pays différents : Bosnie-Herzégovine, Danemark, Italie, Macédoine du Nord, Monténégro, Serbie et Slovénie.

Le défi du projet IMPACT était de développer une méthodologie innovante et efficace pouvant répondre à quatre besoins principaux :

- rassembler les migrants et les citoyens locaux dans un contexte d'expression de soi médié par des langages performatifs
- mettre en œuvre un parcours significatif en très peu de rencontres, afin de pouvoir intervenir même dans des contextes de transit qui constituent parfois une étape très courte du parcours migratoire, comme c'est souvent le cas dans les pays des Balkans
- pouvoir, même après seulement deux ou trois réunions, présenter au public une restitution performative simple, capable de sensibiliser un public plus large de citoyens locaux et ainsi multiplier l'impact de l'action
- être adaptable à tout contexte local, dans la région des Balkans Occidentaux ainsi qu'au niveau européen

Le projet IMPACT a été financé par le programme Erasmus+ et est mis en œuvre par VIFIN – Videnscenter for Integration – Danemark en tant que partenaire principal, en coopération avec la Coalition des organisations de jeunesse SEGA – Macédoine du Nord, l'Association européenne pour la démocratie locale ALDA – France, La Piccionaia Centre pour la Production théâtrale – Italie, Agence pour la démocratie locale Nikšić – Monténégro, Agence pour la démocratie locale Mostar – Bosnie-Herzégovine, Association pour le développement du travail bénévole, Novo Mesto – Slovénie et Centre de développement urbain – Serbie.



Inclusioff. Allumons-le. Manuel pour les animateurs, l'inclusion sociale, l'exclusion et thèmes connexes

Source

A.R.T. Fusion propose, sur son site Web, un ensemble de [ressources en ligne et de matériel pédagogique](#) (pour de multiples domaines d'intérêt - Méthodologie du Théâtre de l'Opprimé, Bibliothèque vivante, Campagne de rue, Éducation mondiale, Diversité et développement communautaire).

Description

Ce manuel convient à tout animateur de jeunesse, éducateur non formel, etc., car il fournit des suggestions sur les techniques à utiliser (par exemple, méthodologie TOP - forum, journal, théâtre législatif), et propose des activités et des exercices détaillés à réaliser en groupe lorsque vous souhaitez aborder des thèmes tels que l'inclusion sociale ou si vous travaillez déjà avec des groupes vulnérables. Mis en œuvre auprès des adolescents (de 14 à 19 ans), des jeunes (de 20 à 29 ans), des adultes (de 30 à 65 ans), des personnes âgées (plus de 65 ans).

Groupe ciblé

Filles
Jeunes issus de l'immigration
Minorités
Jeunes de la communauté LGBTIAQ+

Principal besoin satisfait

Accompagnement pédagogique

10 Faire je(u) égal, penser les espaces à l'école pour Inclure tous les enfants

Source

Edith MARUEJOULS, [Faire je\(u\) égal, penser les espaces à l'école pour inclure tous les enfants](#), Double Ponctuation, 2022

Description

Véritables espaces publics, les terrains de jeux sont le lieu des premières inégalités – notamment entre filles et garçons. L'absence de mélange est souvent favorisée par leur configuration et le type d'activités qui y sont proposées.

En analysant ces espèces scolaires et les relations qui s'y nouent, Edith Maruéjols aide les écoles à lutter concrètement contre les discriminations liées au genre. Elle nous invite ici à découvrir ces « géographies scolaires de genre », sa méthode de travail et les solutions pour rendre l'école plus inclusive.

Elle a mené des missions d'immersion de 4 ou 5 mois dans des écoles françaises. La méthode utilisée consiste à réaliser un diagnostic par observation et analyse (mobilité des filles et des garçons et usages sexuels/mixtes des espaces) pour pouvoir formuler des recommandations d'aménagement pour les espèces scolaires.

Edith Maruéjols est docteur en géographie spécialisée dans les questions de genre et de diversité, experte en aménagement des espaces publics. Elle est directrice générale de son bureau d'études, L'ARObE. Elle accompagne les collectivités locales, les métiers du design et de la construction, les équipes éducatives, les enseignants sur la définition d'espaces scolaires (ou publics) égalitaires. Mis en œuvre auprès des Enfants (de 3 à 5 ans) et des Préadolescents (de 6 à 12 ans).

Cet ouvrage permet de réfléchir sur les relations entre filles et garçons, ainsi que sur les rapports de domination et sur la place des minorités dans les espaces collectifs.

Ce travail sur les espaces mixtes peut être accompagné d'un travail sur les créations artistiques (théâtre, danse, chant, etc.) sur la même thématique des relations filles/garçons, qui aboutit à la création d'un spectacle présenté en fin d'année au théâtre municipal en présence des parents et des acteurs pédagogiques.

Thérapie par le jeu. Intervention psychothérapeutique auprès des enfants et adolescents

Source

[Tatiana Robertson, Thérapie par le jeu. Intervention psychothérapeutique auprès des enfants et adolescents](#)

Description

La thérapie par le jeu est une approche psychothérapeutique basée sur le besoin naturel de jeu des enfants. Il met l'accent sur la fonction et le rôle que joue le jeu dans la préparation de l'enfant à la vie. Le jeu est le moyen naturel de communication et d'expression par lequel les enfants apprennent à explorer et à découvrir leur monde. Avec la thérapie par le jeu, les enfants utilisent le jeu à leur rythme et selon leurs propres exigences pour exprimer symboliquement leurs préoccupations, leurs désirs et leurs peurs. Ce processus permet à l'enfant d'extérioriser ses sentiments, de les accepter et de les comprendre. Ce livre aborde divers problèmes et difficultés des enfants, tels que les comportements agressifs, les expériences traumatisantes, l'image de soi et l'estime de soi, le trouble déficitaire de l'attention avec hyperactivité, la maltraitance, le divorce, et présente la manière dont ils sont abordés et traités par la thérapie par le jeu. Le livre s'adresse aux psychothérapeutes, aux prestataires de santé mentale, aux éducateurs, aux parents et à toute personne souhaitant développer ses connaissances sur les questions liées aux enfants et aux adolescents.

Volume 1	Volume 2	Volume 3
<ul style="list-style-type: none"> ● Bref aperçu historique ● Modèles de thérapie par le jeu ● Le processus thérapeutique de la thérapie par le jeu ● Gérer la colère et l'agressivité de l'enfant ● Traumatisme et comment il est traité ● Cultiver une image de soi et une estime de soi saines ● Trouble déficitaire de l'attention avec hyperactivité (TDAH) ● Appliquer la thérapie par le jeu aux enfants maltraités ● Faire face au divorce 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conte de fées thérapeutique ● Sable curatif ● Peinture thérapeutique ● Faire face au chagrin de l'enfant ● Travailler avec des enfants adoptés ● Travailler avec l'enfant isolé ● Gérer les symptômes psychosomatiques ● Faire face aux phobies ● Travailler avec des enfants sur le spectre de l'autisme (syndrome d'Asperger) ● Faire face à la dépression infantile 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comment le groupe travaille thérapeutiquement en thérapie par le jeu. Comment la thérapie par le jeu peut fonctionner dans un contexte scolaire ● L'application de la thérapie par le jeu en contexte hospitalier ● Anxiété de l'enfant ● Troubles alimentaires chez les enfants ● Troubles du spectre autistique (TSA) ● Introversion de l'enfance ● Trouble bipolaire chez les enfants et les adolescents ● Trouble obsessionnel-compulsif de l'enfance et de l'adolescence ● Expression d'un comportement atypique en matière de genre

12

Bibliothèque d'activités de l'école arc-en-ciel

Source

<https://rainbowschool.gr/library/>
<https://rainbowschool.gr/educational-material/>

Description

La Rainbow School (école arc-en-ciel) est une organisation bénévole à but non lucratif composée de personnes qui envisagent une école inclusive pour les enfants LGBTQ+ en Grèce. Leur objectif est de créer des écoles où chacun se sent libre et en sécurité, s'exprimant loin des stéréotypes, de la discrimination et de l'exclusion. Une école qui s'adapte à tous sans exception !

Leur mission est de contribuer au renforcement de l'inclusion en matière de genre, de sexualité et de relations plus largement, en mettant l'accent sur le contexte éducatif grec. Ils se concentrent sur l'élimination de la discrimination autour des questions d'orientation sexuelle, d'identité de genre, d'expression de genre et de caractéristiques de genre. Dans cette bibliothèque, vous pouvez trouver des articles, des publications, des lignes directrices et des ateliers utiles sur l'éducation sexuelle, émotionnelle et inclusive.

Description

Un jeu de rôle est une simulation, une sorte de dramatisation dans laquelle les participants sont placés dans une situation réelle, chacun dans un rôle spécifique, avec des instructions claires pour les actions et le résultat. Le jeu de rôle peut être utilisé pour tester et revivre une situation (par exemple, une situation de discours de haine, une campagne sociale, un conflit avec le gouvernement local, etc.)

Les principales étapes à suivre lors de la création d'une telle tâche sont :

- Définir clairement le but du jeu de rôle
- Définir tous les éventuels problèmes pouvant survenir ou obstacles extérieurs (localisation ou nombre de participants)
- Examen attentif du timing
- Définir et décrire les différents rôles
- Répartition entre les participants
- Description détaillée de la situation
- Instructions claires pour les autres (observer et donner du feedback, et - lorsque le temps et les objectifs le permettent - rejouer la situation par ceux qui observent)
- Présentation de la situation
- Discussion de la situation

Pour cette stratégie, il est bon de garder à l'esprit que :

- Les objectifs doivent être très bien définis avant le jeu lui-même
- Le résultat final et les détails des profils des participants sont également essentiels
- Aucun dialogue prêt à l'emploi n'est proposé, mais uniquement des lignes directrices, des profils de participants et un résultat final
- Les participants jugent leur propre comportement et leur stratégie
- La réflexion et la discussion sont obligatoires
- Les participants qui font partie du public doivent avoir une tâche bien définie

Groupe ciblé

Les jeux de rôle développent les compétences de communication des participants et peuvent être structurés pour tout âge.

Impact sur le groupe cible (résultats attendus)

Le jeu de rôle plonge les participants dans un environnement réel, les mettant à la place d'une autre personne. Ce processus de jeu de rôle leur donne la confiance nécessaire pour contrôler les décisions du personnage. Les compétences développées sont artistiques, créatives, critiques, sociales et communicatives.

Adaptation pour un groupe cible vulnérable

Pour commencer, recueillez les histoires que les participants ont vécues et qui sont liées à l'objectif d'apprentissage de l'activité. Encouragez les participants à partager des souvenirs qui leur sont personnels et significatifs. Après avoir collecté les histoires, identifiez les principaux thèmes qui émergent. Cela vous aidera à structurer l'exercice de jeu de rôle et à vous concentrer sur les objectifs d'apprentissage les plus importants. Utilisez les histoires et les thèmes clés pour développer des scénarios pour l'exercice de jeu de rôle. Ces scénarios doivent être réalistes et pertinents par rapport aux expériences personnelles du participant. Attribuez-leur des rôles en fonction des scénarios que vous avez développés. Encouragez les jeunes à assumer des rôles qui ressemblent à leurs propres expériences, car cela les aidera à se connecter plus profondément à l'exercice. Après l'activité, discutez avec le groupe pour parler de leurs émotions et de ce qu'ils ont appris. Encouragez-les à réfléchir au lien entre l'exercice et leurs propres histoires et à la manière dont ils peuvent appliquer ce qu'ils ont appris à l'avenir.

Adaptation à une situation difficile

Étant donné que les réunions en personne peuvent être limitées ou empêchées pendant une pandémie, vous pouvez utiliser des outils de vidéoconférence tels que Zoom, Google Meet ou Microsoft Teams pour mener des jeux de rôle à distance. Les participants peuvent toujours assumer différents rôles et interagir virtuellement les uns avec les autres.

Selon la nature du jeu de rôle, vous devrez peut-être modifier les scénarios pour tenir compte de la situation pandémique. Par exemple, si l'exercice implique un scénario dans un lieu public, vous devrez peut-être le modifier pour tenir compte de la distanciation sociale et du port d'un masque.

Le rôle des corps dans la relation éducative et thérapeutique

Source et auteur

Carlo Presotto, conférence [*In presenza. Il ruolo dei corpi nella relazione educativa e terapeutica*](#) (En présence. Le rôle des corps dans la relation éducative et thérapeutique), tenu à Milan (Italie), le 12 décembre 2022, Université de Milan.

Description

L'expérience de la pandémie nous a permis d'expérimenter à grande échelle des idées et des hypothèses, déjà formulées au fil des années, sur la manière dont la dimension performative de l'atelier théâtral évolue lorsqu'il s'adapte aux contextes numériques.

Se demander quels aspects restent actifs et lesquels sont perdus nous permet d'approfondir notre compréhension de la manière dont l'expérience performative agit avec les identités des individus et des groupes. Et en même temps, il nous montre quelques manières possibles d'agir dans la réalité contemporaine caractérisée par une hybridation croissante entre réel et virtuel de notre expérience du monde.

L'intervention porte sur trois objets : l'atelier webcam-théâtre de Giacomo Verde en 2005, la performance webcam-théâtre Zoom, de Tereza Dobiasova et Davide Venturini en 2020, et la construction du théâtre à la maison en 2020 par les étudiants de l'atelier de Techniques Théâtrales du Département de Pédagogie de l'Institut universitaire salésien.

Autour du nœud central de la présence/absence des corps, trois recherches empiriques sont comparées, qui tentent de construire une condition performative, une expérience de communitas, en l'absence de ce qui, selon les cadres interprétatifs des personnes impliquées, constitue l'essence même du fait théâtral : la coprésence des corps dans un même espace-temps. Un fantôme de l'expérience performative semble se manifester, avec des traits particuliers. Une forte capacité d'activation émotionnelle, notamment chez les jeunes, un sentiment d'appartenance, de partage, fortement lié à la dimension commune du confinement. La réflexion se termine en se demandant dans quelle mesure ce type d'expérience peut s'enraciner, générer des transformations, pour rester dans l'histoire des personnes et des groupes impliqués. Dans quelle mesure est-il capable de se structurer dans une mémoire.

- Connexion à distance

Juin 2001 Musée Pecci de Prato, le vidéaste Giacomo Verde porte une des premières visières Sony et propose de courtes actions performatives en déplaçant de petits objets encadrés par une webcam. Sur la page web de l'événement, on voit la vidéo, on entend la voix de l'artiste qui lit les textes, que plusieurs dramaturges connectés à distance créent en temps réel et lui envoient par chat. Verde place le corps du performeur devant un petit groupe de spectateurs en direct et un autre groupe de spectateurs connectés.

Événement réservé à quelques amateurs de technologie et de théâtre contemporain, il génère un fort sentiment d'appartenance au sein de la petite communauté artistique qui suit l'œuvre et l'activisme politique de Giacomo Verde.

On est frappé par la capacité d'anticipation de sa réflexion, mais surtout par le fait qu'il identifie déjà alors le besoin artistique et politique d'activer le spectateur face au saut cognitif produit par les technologies numériques.

Verde écrit, et nous sommes en 2003, trois ans avant la naissance de Facebook : « Aujourd'hui, avec la diffusion des technologies « d'interactivité » [...] nous sommes confrontés à un saut cognitif où la séparation entre producteur et consommateur, auteur et utilisateur, devient de plus en plus floue. [...] le sentiment d'une « interaction » responsable avec le monde se manifeste à travers une infinité de choix individuels qui se confrontent et contrastent avec un processus opposé de massification, [...] provoquant [...] un risque de « consensus médiatique » ». Dans ce nouveau contexte, la séparation entre acteur et spectateur doit être repensée. Il est de moins en moins possible d'imaginer des œuvres efficaces qui ne parviennent pas à rendre le spectateur « nécessaire » à l'événement » (pour en savoir plus : G. Verde, *Per un tecnoteatro*, dans A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Storie Mandaliche*, p. 91, et [A. M. Monteverdi, // tecnoteatro di Giacomo Verde](#)).

Nous parlons aujourd'hui du gradient de vivacité d'une expérience virtuelle, mesurant la possibilité pour le spectateur de percevoir des entités virtuelles comme vivantes par les réponses qu'elles donnent à notre interaction.

Mais la question centrale reste celle de l'intention avec laquelle la relation est poursuivie.

- Théâtre à la maison

Atelier de théâtre de la Licence en Sciences de l'Éducation, Institut Universitaire Salésien, février 2020, enseignement à distance. Nous avançons vers un territoire nouveau mais pas entièrement inexploré. D'un côté l'adrénaline de l'urgence, de l'autre, au fil des jours, l'angoisse de la suspension.

On se rend vite compte de la nécessité de prendre soin, ainsi que des émotions, du corps lors de l'activité, de reconnaître et non de supprimer les besoins qu'il exprime.

Il est convenu de garder les webcams allumées autant que possible, pour soigner le décor visuel avec lequel communiquer avec les autres.

Les quatre heures de cours sont découpées en périodes rythmées de façon rituelle par des pauses communes, durant lesquelles il y a obligation de se lever, de bouger et d'éteindre la caméra.

Des activités physiques guidées, que chacun réalise sur son propre tapis dans sa propre chambre, sous la voix de l'animateur, naît l'idée de transformer chaque maison en scène, de les relier toutes entre elles et de concevoir une action physique chorale.

Les quatre groupes d'étudiants conçoivent chacun une scène : salle de bain, salon, cuisine, chambre. Quatre lieux dans lesquels les spectateurs/acteurs, connectés en streaming et menés par une voix uniquement en audio, issue des écouteurs de leurs smartphones, effectuent différentes actions physiques en synchronie. La discussion qui a suivi met en évidence la manière dont le contexte créé par la situation d'urgence a contribué à rendre le spectacle émotionnellement engageant. La gestion des corps des deux côtés des écrans a été la clé du succès de l'expérience.

- Zoom-Cœurs non préparés

La troisième expérience est également issue d'un atelier théâtre sur le thème du corps et de ses transformations, comment les émotions et les relations se manifestent dans la rencontre avec l'autre pendant l'adolescence. En février 2020, l'atelier a été interrompu, mais les deux

artistes Davide Venturini et Tereza Dobiasova ont décidé de continuer à développer le matériel et de créer un spectacle de danse toujours destiné à un public de jeunes sur la plateforme Zoom. Le nombre de spectateurs permet d'afficher tous les participants sur la grille du programme. Il est simplement demandé à chacun de garder à proximité de lui les produits cosmétiques pour le maquillage du visage, les crayons, le rouge à lèvres, le fard à paupières.

Deux danseurs sont chacun connectés depuis leur domicile, un en Italie, un en République tchèque. La chorégraphie les rapproche de l'écran, les écarte, les met en dialogue jusqu'à ce qu'une perturbation de la connexion interrompe leur synchronie. Ils interrompent la représentation, se tournent vers les spectateurs. Ils demandent de l'aide. Ils appellent un spectateur par son nom, ils proposent un jeu d'imitation. Devant l'écran comme devant un miroir, ils proposent de réaliser des gestes ensemble, de se refléter et de se défier. Le résultat est une danse, à chaque fois différente selon le groupe, tantôt mélancolique, tantôt pleine d'énergie ou de colère. Partant du maquillage du visage, danseurs et participants dessinent un masque sur leur visage puis commencent à bouger leurs mains, leur corps, pour se déplacer dans l'espace devant l'écran.

A la fin, les danseurs et leur metteur en scène échangent avec les spectateurs. Dans les retours, on se rend souvent compte qu'on n'aurait jamais accompli certains gestes si l'on ne s'était pas senti « protégé » par la distance.

La technologie numérique a fonctionné comme un masque, permettant un niveau de relation différent de celui des rôles sociaux quotidiens.

Ces trois expériences racontent comment, en ligne, nous pouvons transmettre des informations, susciter des émotions et générer un niveau d'empathie important. Nous avons vu qu'il est nécessaire d'impliquer à la fois le corps et l'esprit pour élever le degré d'interaction, la vivacité numérique. Que nous manque-t-il alors ?

L'expérience de l'atelier théâtral (comme celle du spectacle) nous permet d'expérimenter un espace doté d'une grande capacité thérapeutique et transformatrice, l'espace social de l'*as-if* qui nous permet d'explorer les sommets et les abîmes de la vie d'une manière plus vivante, extra-quotidienne, et d'y revenir ensuite. Avec un « nous », même temporaire.

Ensemble au sein de (Together within)

Cet outil a été mis en œuvre par Cyclisis, entre novembre 2014 et juin 2015, en contexte urbain et rural auprès d'adolescents (14 à 19 ans), de jeunes (20 à 29 ans) et d'adultes (30 à 65 ans). Le groupe cible atteint comprenait les jeunes sans emploi, sans éducation ou formation (« NEET »), les jeunes issus de l'immigration et les minorités ; le projet a notamment concerné 10 à 15 mineurs non accompagnés vivant à Patras, 20 familles de la communauté rom de Vrahneika (rurale), 8 à 11 adultes sans emploi (plus jeunes et plus âgés). [Voir le site Internet du projet.](#)

Même si les activités étaient basées sur le mentorat et les cours de langue, au cours du projet, des journées ont été consacrées à des activités communes au sein du groupe et incluaient plusieurs moyens artistiques et culturels. Ces activités étaient les suivantes :

- participation à des pièces de théâtre avec des éléments interactifs (théâtre de valises)
- création de masques de type ancien (travail avec l'émotion)
- expériences de dessin (dans le cadre des ateliers de langue et de soutien)
- visites culturelles de musées (Patras et Athènes)
- projection de films (cinéma muet et films grand public)
- séances de photographie dans la communauté rom
- festival d'art organisé par des artistes jeunes et plus âgés au chômage où ils ont présenté leur travail et organisé des ateliers pour les visiteurs
- séance radio interculturelle pour partager musique et langues

But de l'activité

L'objectif du projet proposé était d'augmenter les services de protection sociale destinés aux membres des groupes sociaux vulnérables de la municipalité de Patras. En utilisant des techniques de mentorat, ainsi que des techniques d'autonomisation et d'estime de soi, le projet visait à faciliter la socialisation. Avec des activités de communication alimentaire et culturelle, il a créé un noyau de mentors en coaching de vie dans la communauté. Afin de stimuler la compréhension interculturelle et une coexistence viable, il visait à renforcer l'estime de soi de 30 jeunes chômeurs (jeunes mères, Roms, immigrés, etc.) ainsi qu'à leur donner le sentiment d'appartenance à la communauté.

Durée de l'activité

8 mois

Structure de l'activité

Les activités principales étaient programmées deux fois par semaine, avec une durée de 3h par jour. Les séances supplémentaires dureraient de 2h (ateliers individuels pendant le festival) à 15h (visite culturelle à Athènes), selon le type d'activité. La durée médiane était de 4h.

Comment fonctionne l'outil ?

Le projet « Together Within » était centré sur la personne, du fait qu'il existait une offre établie de « services » (tels que des séances de conseil, des séances de langues, des séances de TIC, etc.) avec la fourniture d'activités culturelles et non formelles qui a contribué à développer ce sentiment de communauté. Tous les participants ont eu la possibilité de discuter et de suggérer des changements, des ajouts ainsi qu'un soutien supplémentaire si nécessaire. Dans l'ensemble, il s'agissait d'un processus très direct, impliquant toutes les personnes impliquées

et laissant un espace à la fois pour la participation et la non-participation, lorsque les gens choisissaient de ne pas participer pour des raisons personnelles ou de santé mentale.

Il est toujours important, en tant que coordinateur, d'être présent et de comprendre quand les choses pourraient ne pas fonctionner, en particulier en fonction de l'énergie du groupe et du calendrier général, et de faire des ajustements lorsque cela est possible. Bien entendu, nous devons également prendre en compte d'autres éléments, tels que des pratiques tenant compte des traumatismes et du perfectionnement des jeunes, des travailleurs sociaux et des éducateurs. et des artistes, en tant qu'éducateurs, car chaque participant a une histoire et des circonstances de vie uniques qui peuvent affecter négativement leur participation et leur processus de socialisation.

Besoins

La plupart des activités se déroulaient dans des espaces intérieurs, mais le fait qu'un espace extérieur soit toujours disponible a vraiment aidé à maintenir un sentiment de liberté et de prendre des pauses. La plupart des activités ne nécessitaient pas d'infrastructure spécifique, mais il était utile d'avoir accès aux éléments de base, comme un stylo, du papier et un endroit pour s'asseoir. Dans l'espace, il y avait toujours du matériel disponible, ce qui a vraiment aidé à l'expression et à la création de liens pendant les activités et pendant les pauses. Pour les activités artistiques plus spécifiques, les responsables se sont assurés que tout le matériel nécessaire était disponible et qu'un espace suffisant était disponible pour tous les participants.

Impact

Même si les différents groupes participaient à des activités différentes en même temps (notamment en raison des barrières linguistiques et des programmes plus spécifiques), les heures communes et l'espace commun pour le café et la socialisation ont vraiment contribué à créer l'idée d'une communauté et, pour ceux qui sont restés dans la ville, il y a encore aujourd'hui des cas où ils se rencontrent et ils parlent de leur vie. En général, l'expérience a été très enrichissante et toutes les personnes qui l'ont vécue ont indiqué qu'il s'agissait d'un moment positif et mémorable auquel elles pensaient souvent. Surtout dans le cas des jeunes mineurs non accompagnés, leurs accompagnateurs/tuteurs ont mentionné qu'ils étaient très impatients de participer à chaque fois et qu'ils attendaient les jours des ateliers pour venir rencontrer toutes les autres personnes.

Cible recommandée

Toute personne ayant besoin de tels espaces d'apprentissage et de socialisation

Principaux besoins satisfaits

Orientation professionnelle
Soutien à la santé mentale et émotionnelle
Accompagnement pédagogique
Culture, loisirs et activités de temps libre

Adaptation à une situation difficile

Ce serait généralement difficile à réaliser en cas de confinement, en particulier pour les activités en ligne, car l'accès à l'infrastructure technologique, ou même à une infrastructure technologique opérationnelle, n'est pas une évidence pour tout le monde, en particulier pour les personnes issues de milieux sociaux confrontés à des difficultés en matière de

ressources. Dans ce cas, nous nous concentrerions davantage sur des réunions bilatérales pour aborder les sentiments de solitude et donner des conseils en matière d'auto-apprentissage. De plus, les coordinateurs pourraient essayer de voir s'ils pourraient obtenir un permis d'utilisation, respectant toutes les réglementations possibles, ou s'assurer que tout le monde puisse avoir accès aux infrastructures technologiques nécessaires. Le contenu des activités pourrait être facilement transféré et adapté aux paramètres en ligne ; il suffirait simplement de garantir l'accès pour tous.

16

A VOUS COMMENCEZ ! (YOUreSTART!)

Source et auteur

<https://yourestart.arcsculturesolidali.org/>

Description

YOUreSTART! est un projet réalisé et conçu par des jeunes pour soutenir le travail des animateurs et des animatrices de la jeunesse et de la culture à l'ère du Covid19 et de l'après-covid19 !

Ce programme vise à renforcer l'interaction entre les animateurs de jeunesse dans les domaines de la culture, de l'art et de la créativité. Ceci peut être réalisé grâce à la création d'une plateforme qui facilitera l'échange d'idées, de méthodologies, d'expériences personnelles et de divers événements culturels. La plateforme dispose également du « Toolkit » et du « Repository », qui sont des espaces de compétences et de pratiques partagées pour la promotion des initiatives entrepreneuriales dans ces mêmes domaines et permettent une utilisation innovante des technologies numériques.

Au total, 40 animateurs de jeunesse ont travaillé pour l'ensemble du projet, travaillant ou collaborant avec les partenaires impliqués dans ce projet. Ces partenaires sont : Cyclisis de Patras, Grèce, Arcs de Caserta, Italie, Arrabal-Aid de Madrid, Espagne, PFE de Sofia, Bulgarie et DRPDNM de Novo Mesto, Slovénie.

Section II

MÉTHODOLOGIE (Éducation non formelle)

II.1 La création participative



Groupe, thème, langue. Trois éléments clés pour une œuvre de création artistique participative

Pour définir le processus de création artistique participative, il faut définir et travailler sur trois éléments :

1. Groupe > pour construire l'identité du « nous performatif ».
2. Thème > pour définir et traiter le thème que nous souhaitons aborder et sa nécessité.
3. Langue > pour se concentrer et s'entraîner avec les outils communicatifs les plus adaptés entre groupe et thème.

Groupe

Qui suis-je / qui sommes-nous ?

Activités de rencontre et de team building temporaire

Quel est leur état de besoin ?

La première chose que nous devons faire lorsque nous travaillons avec des personnes en situation de défavorisation sociale est de nous demander : « Quel est leur état de besoin actuellement ? ». Chaque personne ou famille migrante a ses propres besoins spécifiques, mais nous devons également nous concentrer sur le pays d'accueil, sa politique d'immigration, sa proximité avec le pays en situation d'urgence : tous ces éléments créent des besoins collectifs qu'il est important de prendre en compte pour nos projets. La politique d'immigration au Danemark n'est pas la même qu'en Serbie ou en Macédoine du Nord. Les besoins des personnes en état d'urgence et ceux des personnes en attente de l'autorisation de leur demande d'asile politique ne sont pas les mêmes. Pour rappeler cette différenciation des besoins, nous trouvons un outil important dans la pyramide des besoins de Maslow.



Il ne s'agit pas d'une formule mathématique, mais elle peut nous aider à réfléchir à l'état des besoins du groupe avec lequel nous travaillons.

Espace sécurisé

Un petit groupe de personnes est un environnement temporaire dans lequel peuvent être créées les conditions nécessaires au développement d'un processus de prise de conscience et d'expression de la personne individuelle. Pour créer ces conditions, nous devons créer un environnement de confiance et de soutien mutuel. Nous devons établir un pacte qui garantit l'écoute et le respect mutuels.

Dans le passage **du « je » au « nous »**, chaque personne confie au groupe une partie de son intimité : des récits, des gestes qu'elle n'a pas faits depuis l'enfance, des émotions...

Par ce don, chacun contribue à cimenter le « nous » et, en même temps, il s'approprie ce qu'il donne, en prenant conscience.

Notre identité personnelle se définit par l'interaction avec les autres. Le petit groupe permet cette négociation dans **un espace protégé et sécurisé**.

Pour garantir la promotion d'un espace sécurisé, il faut prêter attention à divers facteurs contextuels :

- Sécurité physique et psychologique
- Structure claire et cohérente et supervision appropriée
- Relations de soutien
- Possibilités d'appartenance
- Normes sociales positives
- Possibilités de développer des compétences
- Pratique éthique
- Anonymat
- Procédures de gestion des comportements

Pour assurer un espace sécurisé lors du déroulement des ateliers, il est proposé de créer un **« contrat de groupe »**. Ce « contrat » est un cadre de coopération convenu d'un commun accord, construit en fonction de la personnalité, des émotions et des besoins de chaque membre et utilisé pour comprendre l'engagement au sein du groupe. Il aide l'équipe à développer des codes de communication efficaces aux fins de prise de décision. Le contrat est une forme de dialogue entre les membres de l'équipe qui garantit que la diversité de la représentation et les différents domaines et niveaux d'expertise, le langage inclusif du genre et la représentation visuelle positive sont valorisés. L'objectif principal est de créer un tableau visible sur lequel seront affichées les règles du groupe convenues d'un commun accord.

Le gardien du rituel

Lors de la création du groupe, l'animateur doit apporter le plus grand soin à la préparation de l'atelier et à sa protection. L'espace et le temps sont les premiers territoires dans lesquels la rencontre se négocie. Il est très important de ritualiser l'espace-temps dédié à l'atelier. Après cela, il devient possible d'agir de manière plus intense. Pour ce faire, il est nécessaire de

marquer les frontières spatio-temporelles et d'établir un geste collectif de reconstruction au cas où elles seraient violées (par exemple par un retard ou par l'entrée d'un inconnu).

Confiance

La confiance est générée par un processus qui implique les pensées, les émotions et le corps, avec des valeurs différentes selon les cultures. Le niveau de confiance de base est celui où je suis sûr de ne pas être moqué si je présente une partie de moi-même que je n'expose pas dans ma vie de tous les jours. Cela me permet de « m'impliquer ».

Pacte constitutif

Pour créer un groupe, il faut déclarer et partager un « pacte constitutif » dans lequel sont explicités les objectifs personnels et communs des activités.

L'animateur n'appartient pas au groupe. Il appartient au projet, à l'intervention sociale, à l'organisation de référence, etc. qui inclut le groupe. La relation entre l'animateur et le groupe procède de cette asymétrie. L'animateur joue son rôle lorsqu'il établit la bonne distance : il ne peut pas se substituer aux membres du groupe qui en sont les protagonistes. Au contraire, il les accompagne et, dans de nombreuses situations, peut prendre du recul pour faire de la place.

Le premier objectif de l'animateur est que les participants deviennent de plus en plus autonomes, afin qu'ils soient capables de passer à l'étape suivante. Les participants doivent participer activement au travail. L'animateur qui travaille selon cette approche essaie d'être de moins en moins nécessaire au groupe, jusqu'à ne plus l'être du tout. L'animateur a pour but de rendre le groupe capable de marcher avec ses propres jambes.

De l'autre côté, l'animateur s'efforce de compléter et de clore l'expérience, afin que l'écho du travail puisse résonner chez tous les participants.

Quatre phases

Les quatre phases du voyage « du moi à nous » à travers la création artistique participative sont :

1. Connaissance (de soi, des autres, de l'espace et du temps)
2. Socialisation (le processus d'ouverture à soi et de rencontre avec les autres)
3. Expression (l'activité de se réaliser et de représenter des pensées, des émotions, des gestes)
4. Communication (le processus commun de transmission des ressources du groupe à d'autres)

Thème

Intérêt

L'intérêt est l'outil principal de l'artiste, et il occupe le territoire de l'insécurité personnelle : « vous n'avez pas les réponses et vous êtes provoqué par les questions... ». Lorsque nous

sommes curieux - à ce moment magnifique - nous vivons entre les deux, nous voyageons vers l'extérieur avec une enquête.

L'intérêt est un sentiment dirigé vers l'extérieur, vers un objet, une personne, un sujet, un thème, une pièce de théâtre (Bogart 2001 : 131).

Pour permettre ce processus d'enquête, un niveau d'intérêt partagé est nécessaire. À propos de la question initiale d'une production, la metteuse en scène Katharine Noon déclare : « C'est la partie du processus où je dis aux membres de la compagnie : Voilà ce qui m'intéresse. Êtes-vous intéressés ? » (Bogart 2001).

Au cours de ses ateliers, l'actrice et metteuse en scène italienne Laura Curino parle de la **correspondance dramaturgique** comme d'une condition qui se réalise lorsque le thème choisi « correspond » au groupe, à son aspect morphologique, à sa condition objective (par exemple Roméo et Juliette se déroulant à Jérusalem avec un garçon israélien et une fille palestinienne, ou La cerisaie de Tchekhov dans un centre social occupé avant l'expulsion, ou La tempête qui se déroule à Lampedusa). Lorsqu'il y a une correspondance dramaturgique entre le groupe et le texte, le travail avance de lui-même.

Créer un niveau d'intérêt partagé est fondamental pour garder le sens de l'intervention théâtrale.

Obstacles à un thème partagé

Il existe cependant des obstacles :

- Stéréotype : les gens ont souvent une idée du théâtre qui est déformée par la télévision ou le cinéma, notamment dans certaines cultures. Il est important de partager avec les participants la possibilité de varier les genres. Cela permet de trouver le genre qui correspond le mieux au thème et à la réalité du groupe.
- Attente culturelle de l'artiste principal : celui qui entreprend une activité artistique avec un groupe a souvent déjà un résultat en tête. Au contraire, ils doivent avoir en tête un processus dont ils sont les garants, mais dont ils ne savent pas où il aboutira.
- Pas seulement la narration : il est important de dépasser le récit autobiographique comme refuge, et de le transformer en une redéfinition identitaire.

Collecte et mélange

Une fois le thème choisi, il s'agit de créer les activités pour l'articuler.

Il faut créer **une collection de matériaux** de toutes sortes sur le thème (histoires, gestes, objets, musiques, visions, etc.)

Nous devons **les explorer** à travers une « pensée latérale » (De Bono 1990), qui consiste à « associer librement des idées [pour stimuler] une image collective du monde de la pièce, et [générer] des idées nouvelles et passionnantes sur ce qui pourrait se produire dans cette arène ».

Langue

Quelles langues pouvons-nous utiliser avec **authenticité** ?

A l'intérieur du groupe il y a des **ressources** : des connaissances qui existaient déjà avant sa constitution, et des ressources qui naissent au sein de l'activité.

Il y a des gens qui savent jouer d'un instrument, des gens qui savent chanter, des gens qui savent danser. Et puis il y a le metteur en scène, le musicien, l'artiste plasticien, le chef d'atelier.

L'acteur ne se cache pas derrière le thème : il joue son rôle de compagnon avec toutes ses connaissances et son expérience, assumant la responsabilité de la qualité formelle du résultat. Mais il peut s'assurer que le résultat appartient à chaque participant.

Interdépendance

L'autodirection n'est pas synonyme d'approximation ou de superficialité. Il s'agit de la **construction partagée du sens**, de l'**interdépendance**.

Lorsque l'acteur fait quelque chose de non authentique, le réalisateur a la responsabilité de le lui dire. Même si l'acteur est un réfugié, une personne en situation de handicap, une minorité.

Le réalisateur doit trouver un moyen de fournir à l'acteur les bons outils, c'est-à-dire les outils que l'acteur peut maîtriser pour s'exprimer.

C'est une question de respect. Respect de nous-mêmes, des personnes avec qui nous travaillons, de l'art.

Créer et réfléchir

Il faut alterner :

- l'activité de composition, dans laquelle les acteurs testent les idées (nées des phases précédentes) à travers la création et l'interprétation de courtes pièces.

- la réflexion sur les compositions, au cours de laquelle l'ensemble du groupe « reconnaît tous les risques qui ont été abordés [et] énumère les pièges rencontrés et accueille les découvertes sur ce qu'il convient d'éviter lors de la réalisation de la production en cours » (Bogart et Landau 2005 : 156-160).

Travail d'équipe

Il est très important de créer un groupe de travail qui vérifie l'activité étape par étape.

Le travail d'équipe est important pour que le processus créatif reste concentré sur les objectifs principaux du projet.

L'environnement émotionnel joue un rôle crucial dans le travail créatif. Par conséquent, le travail d'équipe est également important pour comparer différents points de vue subjectifs afin de produire une représentation plus équilibrée de ce qui se passe.

Pour que le groupe de travail soit efficace, il est nécessaire de clarifier les mécanismes de décision en son sein, en établissant un pacte clair auquel tous adhèrent.

Pratiques autobiographiques. Le risque de rester coincé dans l'état actuel, qui ronge tout le reste. Il faut aussi qu'une personne soit capable de garder ouvert son projet de vie. Ouverture sur le futur. Il devient important de projeter la dimension autobiographique vers une perspective de libération, d'un avenir souhaité qui – comme le dit Augusto Boal – est à la fois libération de l'oppression externe et interne. Aujourd'hui, au lendemain de la pandémie, en travaillant avec les jeunes, nous sommes souvent confrontés à des peurs, des insécurités et des angoisses qui génèrent chez de nombreuses personnes un sentiment constant d'inadéquation. L'un des effets du traumatisme collectif subi est d'avoir activé de nombreux « flics dans la tête ». La pratique créative incite à se libérer de la peur de ne pas réussir, du jugement de soi, de la prison des habitudes, à recomposer les éléments de sa mémoire sensorielle et émotionnelle sous de nouvelles formes, en donnant forme et voix à la dimension de son désir.

Communitas. Partager des expériences permet d'être participant.

« Ainsi, dans l'atelier, le village, le bureau, la salle de conférence, le théâtre, presque partout, les gens peuvent être détournés de leurs devoirs et de leurs droits dans une atmosphère de *communitas*. Qu'est-ce donc que la *communitas* ? [...] J'ai décrit cette manière par laquelle les personnes se voient, se comprennent et agissent les unes envers les autres (dans *The Ritual Process*) comme essentiellement "une relation directe entre des individus historiques, idiosyncratiques et concrets". [...] Pour moi, la *communitas* préserve la particularité individuelle – il ne s'agit ni d'une régression vers l'enfance, ni d'une émotion, ni d'une "fusion" dans la fantaisie. Dans les relations sociales structurelles des gens, elles sont, par divers processus abstraits, généralisées et segmentées en rôles, statuts, classes, sexes culturels, divisions d'âge conventionnelles, affiliations ethniques, etc. [...] Mais la *pleine* capacité humaine est exclue de ces pièces étroites et étouffantes. [...] Dans les sociétés tribales et autres formations sociales préindustrielles, la liminalité offre un cadre propice au développement de ces confrontations directes, immédiates et totales des identités humaines. Dans les sociétés industrielles, c'est dans le loisir, et parfois avec l'aide de la projection artistique, que cette manière de vivre l'expérience de ses semblables peut être représentée, saisie et parfois réalisée. [...] Lorsque deux personnes croient faire l'expérience de l'unité, elles ont l'impression, ne serait-ce que l'espace d'un instant, que tout le monde ne fait qu'un ».

Turner, V., *From ritual to theatre. The human seriousness of play*, (Du rituel au théâtre. Le sérieux humain du jeu), PAJ Publications, 2001, pp. 45-47.

Différents milieux culturels. La valorisation et le respect des histoires et des racines personnelles sont des éléments nécessaires à l'établissement de relations. S'il s'agit d'un facteur clé du travail interculturel, il peut également devenir un espace de travail entre des personnes qui semblent partager le même bagage culturel. De nos jours, dans la société *liquide* de la postmodernité dont nous parle Bauman, il existe en réalité de nombreuses sous-cultures qui se rencontrent, s'affrontent et se mêlent constamment. Les préférences musicales, les

films ou séries télévisées, les jeux vidéo, génèrent des communautés qui, basées sur le respect mutuel, peuvent dialoguer entre elles.

Rien pour nous sans nous. L'importance de partager la construction de l'expérience avec tous les participants. Cette maxime, issue de la lutte pour l'égalité des droits des personnes en situation de handicap aux États-Unis, s'est répandue dans toutes les batailles civiles impliquant des minorités et est aujourd'hui très pertinente dans le travail éducatif auprès de la jeune génération. La collaboration et la coopération sont des dimensions qui se sont avérées les plus efficaces même à l'école et dans l'apprentissage tout au long de la vie.

Malentendu. L'incompréhension n'est pas toujours un facteur négatif qui crée un obstacle à la communication. Si gérée, elle peut être un moteur de rencontres entre différentes cultures, et parfois elle peut entraîner des solutions inédites dans l'atelier ou dans l'activité de création artistique. L'idée que les orientations de l'animateur de l'activité puissent également être retravaillées selon des chemins imprévus par les participants est sans aucun doute intéressante. Pour l'animateur, il devient important d'indiquer les contraintes et les règles créatives et de les respecter avec précision et soin. Mais cette règle s'applique aussi : « tout ce qui n'est pas interdit est permis ».

«La créativité est un défi. Cela nécessite de remettre en question nos croyances et de surmonter nos limites. Les contraintes sont le terrain sur lequel on peut se remettre en question et se dépasser. Elles sont la force qui nous pousse à trouver des solutions innovantes et surprenantes. Lorsque nous travaillons sous contraintes, nous avons le pouvoir de transformer la tension créatrice en énergie productive. Les contraintes sont le carburant de la créativité ».

Tharp, T., *The creative habit: learn it and use it for life*, (L'habitude créative : apprenez-la et utilisez-la pour la vie), Simon & Schuster, 2003.

Préjugés et stéréotypes. Qui les crée ? Les êtres humains ont tendance à créer des catégories pour comprendre la réalité. Lorsque ces catégories se rigidifient, se généralisent ou deviennent le symptôme d'un malaise social, d'une peur, elles activent des dynamiques collectives qui peuvent conduire à de graves moments de crise. Les préjugés et les stéréotypes se propagent à travers les récits, dont les fausses nouvelles, les légendes urbaines et les blagues sont très souvent les véhicules. Ce sont des récits dont on se moque trop souvent, mais qui, si on les laisse agir librement, sont capables d'ériger des murs solides qui deviennent des prisons pour les personnes qui en sont victimes.

Et ils sont souvent sciemment manipulés par des groupes d'intérêt économiques ou politiques. Vérifier les faits et démasquer les rumeurs est une entreprise éducative. Il est plus difficile d'agir sur la comédie, car les stéréotypes en sont un élément fondamental. Nous rions tous pour apaiser les tensions, par gêne, par soulagement de ne pas être visés. Pourtant, même dans ce contexte, les efforts éducatifs visant à créer un contexte de respect doivent trouver un juste équilibre. On peut être respectueux sans tomber dans l'obsession du politiquement correct. L'un des outils des comédiens de stand-up est l'autodérision, la satire, voire la satire féroce de soi-même. Il n'existe pas de formule universelle ; il s'agit d'être dans la relation.

Partager les difficultés et les problèmes avec l'équipe. L'opérateur ne doit pas faire face seul aux difficultés. Il est très important de toujours travailler en équipe, d'au moins deux

personnes, et d'avoir la possibilité de se confronter à une personne d'expérience chaque fois que nous en avons besoin. Le travail éducatif est un travail social et le faire seul risque d'en déformer le sens. Dans le travail en équipe, il est important de valoriser la pratique de l'observation/description des phénomènes. Et pour ce faire, nous devons dépasser l'idée selon laquelle il n'existe qu'une seule réalité mais accepter que ce que nous voyons est toujours transformé par notre point d'observation.

« Et l'illusion la plus dangereuse de toutes est qu'il n'existe qu'une seule réalité. Il existe en effet de nombreuses versions différentes de la réalité, dont certaines sont contradictoires, mais qui sont toutes le résultat de la communication et non le reflet de vérités objectives et éternelles ».

Watzlawick, P., *How Real is Real? Communication-Disinformation-Confusion* (À quel point la réalité est-elle réelle ?) Communication-Désinformation-Confusion, p. 8, Random House, 1976

Nous utilisons un journal dans lequel l'observateur répond séparément à deux questions :

- Que s'est-il passé ? (Décrire les gestes pertinents qui ont été faits, les mots qui ont été prononcés, les réactions qui se sont manifestées, tant au niveau personnel qu'au niveau collectif)
- Comment me sentais-je ? (Décrire ses réactions émotionnelles et ses pensées en fonction de ce qui s'est passé)

Il s'agit d'apprendre à maintenir son point d'observation par rapport aux phénomènes détectés, afin de construire une distance adéquate.

II.II Méthodologies d'apprentissage



Stratégies d'apprentissage autonome et d'engagement des autres

Ceci est un extrait de l'article de Kevin Goddu «Meeting the CHALLENGE: Teaching Strategies for Adult Learners» (Relever le défi : stratégies d'enseignement pour les apprenants adultes), publié dans le magazine « Kappa delta Pi Record - Oct/Dec 2012 » (p.169 et suivantes).

L'article traite des stratégies d'engagement pour l'apprentissage des adultes et présente une étude de cas intéressante pour notre contexte, car il considère la rencontre à partir de deux contextes culturels différents (le vétéran de la guerre du Vietnam et le jeune professeur d'histoire) qui peuvent coopérer dans la construction d'un sens, s'effacent ou deviennent fortement conflictuels.

Le défi auquel nous sommes confrontés consiste à générer des situations dans lesquelles l'animateur favorise la capacité d'autonomie et d'auto-motivation des participants.

Il existe ici trois modèles différents, qui convergent vers l'idée de conduction en tant qu'activité :

- s'orienter vers la figure de l'animateur et non vers « l'essai sur scène » (**apprentissage autodirigé**)
- permettre aux participants d'apporter leurs propres expériences (langue, culture, histoire, émotions, physicalité) dans le travail partagé (**apprentissage expérientiel**)
- capable de redonner à tous les participants une conscience de soi accrue (**apprentissage narratif**)

Apprentissage autodirigé

Brookfield (1985) a écrit : « La forme la plus complète d'apprentissage autodirigé se produit lorsque le processus et la réflexion sont mariés dans la quête de sens de l'adulte ».

L'autodirection est une technique permettant de transférer le contrôle de l'apprentissage à l'apprenant adulte (Merriam et al. 2007, 122). Les éléments impliqués dans ce processus sont l'indépendance, la capacité de faire des choix, la capacité d'articuler les normes et les limites de la société, ainsi que les valeurs et croyances personnelles (Candy 1991).

Au fur et à mesure que les connaissances de l'apprenant en matière de compétences et de ressources augmentent, il cesse d'être un récepteur passif d'informations et prend la responsabilité de l'apprentissage et des résultats (Robotham 1995).

L'instructeur ne prend plus la direction des opérations mais devient le facilitateur de l'apprentissage et « une source à exploiter, selon les besoins de l'apprenant » (Robotham 1995, par. 7).

Lorsque l'instructeur joue le rôle de facilitateur plutôt que de « sage sur scène », l'apprenant adulte est libre d'appliquer ses expériences de vie à n'importe quelle leçon. Cette approche pédagogique permet à l'apprenant adulte d'être autonome et motivé intérieurement dans l'expérience d'apprentissage.

Grâce à cette approche, l'apprenant adulte devient un atout pour le formateur. Contribuer avec ses expériences de vie peut améliorer le processus d'apprentissage pour tous les membres du groupe. Un récit de « témoin oculaire » apporte de la profondeur à la fois à l'exposé et au matériel de cours secondaire requis. Concrètement, le Dr Steve doit encourager Dan à partager ses expériences personnelles des années 1960 : grandir à cette époque, la vie au lycée, le camp d'entraînement, le Vietnam, le retour de la guerre. À partir de ces expériences personnelles, le Dr Steve peut fournir un cadre permettant à Dan de présenter à la classe une histoire orale de cette période ou de rédiger un article décrivant un événement particulier dont il se souvient. Ainsi, l'apprenant adulte et l'instructeur partagent l'expérience d'apprentissage – c'est-à-dire que l'apprenant adulte partage ses expériences personnelles avec la classe dans une présentation formelle ou informelle, et l'instructeur joue à la fois le rôle de facilitateur de la tâche et celui d'apprenant lors de la présentation des informations.

Apprentissage situationnel ou expérientiel

La plupart des professeurs de l'enseignement supérieur se sentent à l'aise avec le format de l'exposé. Malheureusement, ce format dominé par l'enseignant ne permet pas à l'apprenant adulte d'apporter des expériences de vie au cours. L'apprentissage situationnel ou expérientiel fournit cependant un « contexte qui reflète la manière dont les connaissances seront utilisées dans la vie réelle » (Herrington et Oliver 1995, 4). À l'aide de jeux de rôle ou de problèmes simulés, par exemple, l'adulte fait un usage pratique des connaissances et les applique de manière appropriée pour résoudre la situation critique.

Un autre exemple d'apprentissage situationnel est la méthode d'ancrage. Grâce à cette méthode, l'instructeur crée des situations dans lesquelles les étudiants interprètent et analysent les sources primaires un peu comme le font les historiens dans leur pratique.

Les enseignants d'histoire peuvent utiliser une variété d'appareils et d'activités qui permettent aux apprenants adultes de participer à la recherche historique et d'en apprendre les principales méthodes. Par exemple, le Dr Steve pourrait demander à Dan de créer une exposition muséale sur son expérience au combat en hommage à ses camarades. La construction de l'exposition implique de nombreuses compétences qui sont les mêmes que celles impliquées dans la rédaction d'un essai bien construit. Dan devra construire le dossier, sélectionner des documents de source primaire représentatifs et expliquer les documents qui racontent l'histoire.

Holyoke et Larson (2009, 18) ont expliqué que « la motivation interne peut inclure l'amélioration de l'estime de soi d'un individu, l'aider à acquérir de la confiance en soi ou un sentiment d'accomplissement, à obtenir de la reconnaissance ou, très probablement, à conduire à une meilleure qualité de vie ». Lieb (1991) a noté que les adultes qui s'inscrivent à des programmes éducatifs ont déjà une idée de leurs objectifs et ils ont besoin d'un enseignant pour les aider à organiser et à extraire l'information pertinente qui les mènera à atteindre leurs objectifs. Comme la motivation est interne pour Dan, le Dr Steve doit attiser la flamme de la recherche dans le cours et continuer à l'alimenter par des tâches et des discussions significatives.

Apprentissage narratif

Pour l'enseignement de l'histoire, le recours à un apprentissage narratif – la narration (Merriam et al. 2007) – est courant dans le programme scolaire. Cette approche aide l'apprenant adulte à donner un sens aux cultures et civilisations passées (Merriam et al. 2007) ainsi qu'à réfléchir sur ses propres expériences de vie.

Les gens ont utilisé des autobiographies pour raconter ce qu'ils ont appris ou pour laisser derrière eux leur héritage. Comme le notent Merriam et al. (2007, 210), « les histoires sous forme de cas constituent une bonne technique pédagogique pour enseigner les compétences en résolution de problèmes ». L'histoire dépend de récits rétrospectifs, traités et déployés, qui reflètent les préjugés et les significations des expériences (Merriam et al. 2007). Les récits sont également influencés par les contextes sociaux, tels que la race, le sexe et le statut socio-économique (Merriam et al. 2007). Lorsqu'un adulte réfléchit sur son histoire de vie ou sur son autobiographie, ces contextes façonnent l'histoire, lui donnant des cadres de référence, prenant en compte le point de vue de la personne et influençant son apprentissage.

L'apprentissage narratif donne un aperçu du sens d'une vie passée et suscite souvent de nouvelles interprétations du passé. Karpiak (2000, 34) a résumé ce qui est considéré comme important pour l'étude des récits autobiographiques : « [Nous pouvons identifier] les modèles et le sens de notre vie, peut-être même en construisant une théorie de notre vie, ou de la vie en général ».

Consulter les biographies de citoyens célèbres et particuliers de l'époque est une option. Une autre option consiste à demander aux élèves adultes de partager leurs propres histoires. La présentation de Dan et l'exposition au musée démontrent son autobiographie pour son éducateur et ses camarades de classe. En construisant une représentation physique de son expérience, il revit et raconte cette partie de sa vie, à la fois positivement et négativement. Les projets alternatifs que le Dr Steve pourrait confier pour faire ressortir les expériences personnelles de Dan consistent à rédiger un journal et des autobiographies sur ses années de lycée, sa musique et ses expériences dans l'armée. Ces tâches permettent à Dan de réfléchir au sens de ses expériences au cours des années 1960.

Ressources : <https://driesverhoeven.com/project/god-zegene-de-greep/>

À propos de la différence

Tout le monde est différent, tout le monde est unique

Tout le monde est différent, tout le monde est unique.

Cela n'est pas problématique du tout ; ce n'est ni négatif ni positif.

C'est juste un fait.

Il existe des différences dans les caractéristiques telles que les aspects, les besoins, les dispositions, les goûts, les habitudes, les activités, etc.

Exemples :

Une personne est grande, une autre est petite.

L'une est une femelle, l'autre un mâle.

L'un est vieux, l'autre jeune.

Il y a des noirs et des blancs.

Certains aiment la musique douce, d'autres préfèrent écouter de la musique rythmée et dure.

Certaines personnes ont besoin de plus de sommeil que d'autres. Tout le monde n'aime pas forcément lire. Certains ont besoin de bouger beaucoup, d'autres moins. Certains aiment le sucré, d'autres le salé. Certains aiment que tout soit toujours propre, d'autres ne trouvent pas cela important.

Toutes ces différences peuvent s'appliquer entre adultes, mais aussi, d'une part, pour un adulte et, d'autre part, pour un enfant ou un adolescent.

Et tous les enfants ne présenteront pas forcément les mêmes traits, et tous les adultes ne partageront pas les autres.

Exemples :

Lorsqu'il y a un enfant et un adulte, il n'est pas toujours vrai que l'enfant préfère écouter de la musique dure et rythmée et l'adulte une musique douce ; ou que c'est l'enfant qui est désordonné et l'adulte qui aime l'ordre ; ou que l'enfant a besoin de plus de sommeil que l'adulte... Il se peut que ce soit l'inverse.

En raison de ces différences de caractéristiques, les opinions et les points de vue des gens seront souvent également différents.

Exemples :

Stefano est plus grand que Carla. À quel endroit des étagères veulent-ils placer un paquet ? Ils ont peut-être un point de vue différent à ce sujet : Stefano veut le mettre en haut des étagères, Carla en bas.

Giovanni et Daria veulent écouter de la musique ensemble. Giovanni préfère un morceau de musique rythmé et Daria un morceau calme. Donc, il veut écouter les Rolling Stones, alors qu'elle veut écouter de l'opéra classique.

Modèle majeur-mineur (ou modèle M-m)

Une situation dans laquelle se trouvent différentes personnes n'est pas problématique en soi : c'est juste une situation humaine normale, qui n'est pas problématique du tout. Mais cela devient un problème lorsque les gens abordent les différences en utilisant le modèle majeur-mineur (ou modèle M-m).

C'est lorsque les gens placent leurs propres caractéristiques ou points de vue au-dessus des caractéristiques ou du point de vue de l'autre.

Ils (essaient de se mettre) se mettent en Position Majeure (ou Position M), ce qui signifie qu'ils ont raison, qu'ils sont bons, meilleurs, supérieurs, qu'ils dominent sur l'autre, qu'ils gagnent, et les autres sont dans la position m (ou position m), ce qui signifie qu'ils ont tort, qu'ils sont mauvais, qu'ils sont pires, qu'ils sont inférieurs, qu'ils perdent.

Dans certains cas, les gens ont l'impression d'être mis dans une position M par un tiers. Ou bien ils sont mis en position m par eux-mêmes parce qu'ils ont été si souvent mis en position m auparavant. Cela ne se produit pas toujours de manière consciente et intentionnelle.

Exemples :

Stefano déclare qu'il est préférable de placer le paquet sur l'étagère supérieure, car c'est plus logique et plus facile de l'y mettre. Au contraire, Carla dit qu'il vaut mieux le mettre sur l'étagère du bas, car c'est plus pratique et meilleur.

Daria décrit la musique choisie par Giovanni comme idiote et immature et dit que sa musique est bien plus belle et que c'est de la vraie musique. Giovanni dit que la musique de Daria endort les gens et ce n'est pas bien.

Le sentiment d'occuper/de prendre une position majeure ou une position mineure peut se produire de différentes manières :

- Moyens invisibles ou émotionnels :

- non verbal (regard, expression du visage, sourire sarcastique, gestes, attitude, tourner le dos, etc.)

- les mots (critique négative, jugement, étiquetage, insulte, ordre, condescendance, dénigrement, etc.)

- Moyens visibles ou physiques :

- contact corporel (frapper, pousser, recevoir un coup, mordre, infraction sexuelle, etc.)

- objet (à la fois des objets courants comme un livre ou une bouteille, et des objets produits à dessein pour mettre les autres en position m, c'est-à-dire des armes)

Pourtant, personne n'aime être en position m. Par conséquent, lorsque les êtres humains se sentent mis dans une position m, ils développent de l'énergie pour en sortir. Cette énergie est générée par notre instinct d'auto-préservation. Cet instinct est inhérent à la nature humaine. Cela nous pousse à nous défendre et à nous protéger. C'est notre instinct de survie : survivre à la fois physiquement et psychologiquement. Cette réaction pour sortir de la position m est donc saine et normale.

Ce matériel est basé sur l'introduction du livre « Stelle. Mappe dei desideri di bambini e ragazzi dopo il Covid-19 » (Étoiles. Cartes des désirs des enfants et des jeunes après le Covid-19) édité par Carlo Presotto, qui propose les résultats d'une recherche universitaire menée en Italie entre 2020 et 2022.

Du point de vue de la santé physique, les enfants et les jeunes font partie des groupes d'âge les moins directement touchés par la Covid-19. Mais s'il est vrai qu'ils ont été moins infectés par le virus et que lorsque cela se produit, il s'agit principalement de formes bénignes, d'autres aspects importants liés à cette urgence ne le sont pas. Surtout à l'adolescence, âge caractérisé par la recherche de nouvelles expériences et l'exploration du monde extérieur pour tenter de construire des relations significatives en dehors de leur famille d'origine [...] les jeunes privés de leurs espaces - éducatifs et scolaires, ainsi que récréatifs et sportifs - ont subi une interruption dans leur chemin de croissance d'un point de vue physique, émotionnel et relationnel¹.

Face à l'hypothèse d'une résilience des enfants et des jeunes, au discours répandu selon lequel « tout ira bien », à l'effet des phases de confinement et à l'impact du climat d'incertitude et de peur généré par la propagation et la persistance de la pandémie, une sorte de *fragilité généralisée* se manifeste par différents symptômes, auxquels les acteurs de l'éducation ne peuvent pas ne pas être confrontés. Les tout-petits ne peuvent pas se concentrer et rester silencieux, même pendant quelques minutes. Même le simple fait de s'asseoir par terre en cercle s'avère parfois être une activité incroyablement complexe : de nombreux enfants ne peuvent pas maintenir la même position pendant plus de quelques minutes, chacun de leurs mouvements est lié à la parole et, surtout, ils ont du mal à prêter attention à ce qui se passe lorsqu'ils ne sont pas les protagonistes de l'action. Il ne s'agit pas seulement d'un problème d'agitation ou d'apathie : les conséquences de l'incapacité de se taire et d'observer investissent toute l'existence de chacun, car elles impliquent l'impossibilité d'un contact positif avec tous les autres êtres vivants, à commencer par ses semblables².

Certaines premières données nous montrent comment la qualité de l'apprentissage à l'école, une dimension importante de la vie de la plupart des filles et des garçons, a considérablement changé. Selon une étude italienne, en 2021, près d'un élève sur dix a terminé ses études secondaires (14/18 ans) avec des compétences de base inadéquates : 2,5 points de plus qu'en 2019. Et un sentiment largement répandu parmi les enseignants et les éducateurs est que la pandémie a considérablement affecté les inégalités au sein du secteur scolaire, creusant encore davantage le fossé entre les enfants issus de milieux familiaux propices aux études et les enfants en situation de pauvreté éducative³.

¹ S. Vicari, M. Pontillo, *Gli adolescenti e il Covid-19: l'impatto della pandemia sul benessere mentale dei ragazzi* (Les adolescents et le Covid-19 : l'impact de la pandémie sur le bien-être mental des jeunes), LSWR, Milano 2022.

² R.T. Bruno, *Educare al pensiero ecologico* (Éduquer à la pensée écologique), Topipittori, Milan 2020, p. 39.

³ Source : Openopolis - Con i Bambini sur données ISTAT (Institut National Italien de Statistique)(BES, Bien-être Équitable et Durable), dernière mise à jour le 14 juin 2022.

Les enfants et les jeunes qui ont traversé les deux années de pandémie et qui ont pu compter sur un contexte familial plus stimulant ont eu plus d'opportunités. L'un des éléments essentiels de l'enseignement à distance, par exemple, a été la disponibilité d'une connexion stable, d'un ordinateur ou d'un portable, d'une salle isolée pour suivre les cours. Mais même dans des situations de bien-être économique et de disponibilité des outils de communication, le manque de soutien et de disponibilité des adultes cohabitants a généré des phénomènes d'abandon scolaire.

Un autre aspect dans lequel émerge cette *fragilité généralisée* est celui de la santé mentale : la condition psychologique des jeunes a été affectée par l'urgence autant et plus que celle des adultes. Une condition qui ressort, par exemple, des indicateurs de l'indice de santé mentale développé par l'Institut italien de statistique ISTAT dans le cadre des indicateurs sur le bien-être équitable et durable (en italien : Benessere Equo e Sostenibile - BES).

Il s'agit d'une manière de mesurer la détresse psychologique obtenue en analysant les réponses à un questionnaire standard proposé à la population âgée de 14 ans et plus. Les questions font référence à quatre dimensions principales de la santé mentale : l'anxiété, la dépression, la perte de contrôle comportemental ou émotionnel et le bien-être psychologique. L'indice traité à partir des réponses renvoie un nombre de 0 à 100 : plus il est élevé, meilleur est l'état de bien-être psychologique. Entre 2020 et 2021, la baisse de l'indice de santé mentale a été très marquée chez les adolescents, passant de 73,9 à 70,3 en une seule année. Même si elle reste la tranche d'âge avec les valeurs les plus élevées, cette baisse ne doit pas être sous-estimée. De plus, la détérioration du bien-être mental s'est manifestée différemment selon le sexe. Pour les filles, la baisse de l'indice a été beaucoup plus forte, passant de 71,2 à 66,6 en une seule année. Il y a également eu une aggravation chez les garçons quoique plus légère : de 76,5 à 74,1.

Il est alors intéressant de comparer les réponses à notre recherche avec l'indicateur lié à la *satisfaction personnelle*, aspect dont le récit du paysage imaginaire du désir permet de nommer sa propre idée d'un avenir désirable, vers lequel tendre.

Si la situation de la moyenne de l'ensemble de la population des différents âges s'est améliorée entre 2020 et 2021 (46 % des personnes se déclarent très satisfaites de leur vie en 2021, un chiffre en hausse par rapport à la première année de la pandémie), ce n'est pas le cas des plus jeunes, groupe dans lequel on constate une baisse de plus de 3 points. Et même ici, en 2021, 11,4 % des filles âgées de 14 à 17 ans se disent peu ou pas du tout satisfaites de leur vie. Chez les garçons du même âge, cette proportion tombe à 7,5 %. Avec la présence d'une grande zone grise de garçons désillusionnés quant à leurs chances de réaliser leurs rêves, luttant pour retrouver leur destin en tant que projet de vie et idée d'avenir.

Un contexte où, comme nous le verrons, l'expression de ses petits et grands désirs permet souvent de rouvrir le discours sur l'avenir, même lorsqu'il s'agit d'objets : « à l'échelle humaine, les simples objets ne sont donc jamais vendus et jamais consommés, mais toujours et seulement des produits, et ces derniers ne sont que des signifiants d'un sujet qui est et reste désir »⁴.

Nos enfants et nos adolescents ont traversé une « tempête parfaite » qui s'est traduite par :

⁴ S. Petrosino, *Il desiderio, non siamo figli delle stelle*, Vita e Pensiero, Milan 2019, p. 68 cité par L. Benvenuti, *D'altro canto. E se l'umano si nutrisse di prossimità*, dans E. Miatto (Ed.) *Tecnologie in discussione tra didattica e azione educativa*, Studium, Roma 2021, p. 235.

- l'expérience de l'isolement domestique, au contact étroit des membres de la famille dont, à l'adolescence, on aimerait plutôt s'émanciper. Une expérience de proximité forcée qui trouvait souvent son débouché dans la dimension de l'infosphère.
- la fatigue des figures éducatives qui, en l'absence de proximité physique, ont pu transmettre des informations, activer en quelque sorte une dimension empathique, mais ont peiné à exprimer cette exemplarité, cette capacité à « enflammer iconiquement la sphère affective et à initier un processus de déviation du sentiment commun pour que la singularité puisse émerger du fond indistinct de l'uniformité non critique »⁵.
- le *déplacement accéléré du centre de gravité de l'expérience émotionnelle d'un individu* du monde physique vers l'infosphère, où l'on tisse la trame symbolique (et de valeur) de sa vie avec une action transmédia qui n'est pas facile à déchiffrer pour les adultes et les éducateurs⁶.

Si l'on ajoute ensuite à ces éléments caractéristiques des mesures de confinement de la contagion d'autres facteurs concomitants, soit déjà en place, soit imprévisibles tels que :

- le récit catastrophique largement répandu du changement climatique et de la crise écologique, qui génère et amplifie les phénomènes de frustration idéale et d'éco-anxiété. La stratégie la plus courante chez les enfants, les adolescents et les jeunes adultes pour faire face à ce récit est celle de la distanciation émotionnelle : « on se débarrasse des sentiments négatifs produits par le problème en minimisant le danger, en le niant, en s'en éloignant à travers distraction et évitement, recherche de soutien social ou d'émotions hyperactivatrices »⁷.
- le récit de la guerre en Ukraine comme une guerre qui nous implique directement, à la fois en termes concrets (le coût du gaz, les connaissances ukrainiennes vivant dans notre pays) et en termes symboliques à travers les réseaux sociaux : « Tout est spectacle et chacun veut faire partie de ce spectacle, ce qui lui permet de mettre en scène non pas tant ses idées que ses émotions : l'indignation, la peur, la haine, la solidarité »⁸.

Dans certaines recherches sur l'impact de la pandémie sur la jeune génération en Italie (éditées par l'Unicef⁹ et l'Institut Toniolo¹⁰), on émet l'hypothèse que l'occasion créée par ce traumatisme collectif a ouvert des espaces pour ce qu'on appelle la croissance post-traumatique.

Une expérience de changements psychologiques positifs suite à l'événement, et l'initiation d'un processus de reconstruction de sens qui peut conduire à des changements autour de cinq

⁵ G. Cusinato, Periagoge, *Teoria della singolarità e filosofia come cura del desiderio*, Quideit, Vérone 2014, p. 41.

⁶ G. Fasoli, *Educatore Riflessivo post-digitale*, Libreria Universitaria, Padoue 2020, p. 25-35.

⁷ T. Léger-Goodes, C. Malboeuf-Hurtubise, T. Mastine, M. Généreux, P.-O. Paradis, C. Camden, *Eco-anxiety in children: A scoping review of the mental health impacts of the awareness of climate change*, in *Frontiers in Psychology*, 13, 2022. Translation by Francesca Nicola. In *La Ricerca*, 05/23, n. 24, Loescher, Bologna 2022.

⁸ C. Moroni, *Lo "spettacolo" della guerra: il conflitto pop nelle società emotive*, in *Rivista di Politica*, n. 2 April-June 2022, Rubattino, Perugia 2022, p. 70-74.

⁹ F. Viola, M.R. Centrone, G. Rees, *Vite a Colori. Esperienze, percezioni e opinioni di bambinæ e ragazzæ sulla pandemia di Covid-19 in Italia*, Innocenti Research Report, UNICEF Office of Research - Innocenti, Firenze 2021.

¹⁰ VV.AA., *Giovani ai tempi del coronavirus*, Quaderni Rapporto Giovani n.8, Vita e Pensiero, Milano 2020.

domaines différents : l'appréciation de la vie, les relations avec les autres, les nouvelles possibilités et la redéfinition des priorités, la force personnelle et la spiritualité¹¹.

Le contexte dans lequel les enfants et les jeunes grandissent devient très important pour permettre à ces instances d'émerger, de trouver de l'espace, d'être entendues et nourries. Et d'autre part, un contexte qui met de côté ou supprime le vécu, ne le prend pas en compte, voire tente de revenir à un équilibre supposé antérieur au traumatisme collectif, risque de nourrir un état de malaise et de solitude destiné à peser sur le bien-être personnel et social.

Face à tout cela s'ouvre la nécessité de reconsidérer la pratique du soin dans l'éducation avec la conscience que nous devons reconnaître une capacité à habiter collectivement une condition de fragilité qui n'est plus facile à délimiter¹².

Une condition qui est susceptible d'apparaître, même de manière inattendue, lors d'activités que l'on considérait autrefois comme se situant dans une zone de confort partagée par la grande majorité des enfants, des jeunes ou des jeunes adultes¹³. Et cela nécessite donc une attitude d'écoute et de bienveillance, un repli de soi vers l'autre qui ramène l'éducation à son sens le plus profond.

Prendre soin présuppose la capacité de voir la réalité de l'autre comme un ensemble de possibilités attendant d'être réalisées et la considération de cette réalisation également comme notre responsabilité ; c'est lorsqu'on se retrouve dans ce genre de relation avec l'autre, c'est-à-dire lorsque sa réalité devient pour moi aussi une réelle possibilité, qu'on se situe dans une relation de bienveillance¹⁴.

Une attitude à former par la pratique et éclairée par une réflexion à la fois anthropologique, pédagogique et éthique, avec cet effort transdisciplinaire qui permet de pouvoir saisir la naissance de nouveaux récits, de construire l'avenir dans le présent.

Dans ce contexte, la pratique de l'art, de la danse, de la musique, des arts visuels, du théâtre, lieux où l'on renoue avec le temps présent et avec les autres à travers le jeu, les espaces de jeu, de rituel et de célébration de la *communitas*, deviennent des dimensions importantes dans lesquelles une relation de bienveillance peut prendre forme en termes inclusifs.

Un autre élément extrêmement important est la participation des jeunes en tant que sujets d'activités. Une implication qui leur redonne le protagonisme qui leur est trop souvent refusé.

Un schéma de travail utilisable peut être celui de la création participative, dans laquelle l'expertise de l'artiste professionnel se met à la disposition d'un groupe, l'accompagne pour identifier un thème expressif à partir de son propre besoin, et l'aide à s'approprier les langages nécessaires pour le communiquer à l'extérieur.

Il s'agit d'un chemin d'autonomisation dans lequel l'animateur/facilitateur est un professionnel qui travaille à dépasser son rôle, qui crée les conditions pour que le groupe acquiert progressivement de plus en plus d'autonomie.

¹¹ R. G. Tedeschi, J. Shakespeare-Finch, K. Taku, L.G. Calhoun, *Posttraumatic growth: Theory, research, and applications*, Routledge, New York 2018.

¹² VV.AA., *Pandemia, neurosviluppo e salute mentale di bambini e ragazzi. Documento di studio e di proposta*, Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza, Roma 2022.

¹³ VV.AA., *Bambini, adolescenti e Covid-19: l'impatto della pandemia dal punto di vista emotivo, psicologico e scolastico*, edited by S. Vicari and S. Di Vara, Erickson, Trento 2021.

¹⁴ L. Mortari. *Educazione ecologica*, Laterza, Bari 2020, p. 147.

Section III

ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES

III.1 Activités annexes aux outils

1

Activités brise-glace, exercices de team-building, dynamisants

Il s'agit d'un inventaire d'activités brise-glace, d'activités de team-building et d'activités énergisantes. Ce sont des activités ludiques utilisées comme échauffement de groupe au début de chaque séance avec les jeunes. Ils sont conçus pour engager les participants, revigorer les groupes, augmenter les niveaux d'énergie et améliorer la concentration. Du « je » au « nous » ; de « eux » à « nous ».

1. Tout le monde comme

Les membres du groupe forment un cercle. On fait un pas en avant, on prononce son nom, on recule. Lorsqu'il est de retour à sa place, tous les autres font un pas en avant et répètent son nom en essayant de copier le ton et l'attitude. C'est amusant de se voir dans le miroir, d'imaginer voir un cercle de miroirs... L'animateur est le premier à essayer, puis il commence le tour.

2. J'aime / Je n'aime pas

Chaque participant est placé en cercle et dit à tour de rôle ce qu'il aime ou n'aime pas. Il est permis de répéter quelque chose déjà dit par un autre. S'il dit « J'aime... », le parcours continue dans le même sens, mais s'il dit « Je n'aime pas... », le parcours change de direction.

3. Changer de place avec votre regard

Le groupe est disposé en cercle. Recherchez une position ouverte, détendue mais pas éteinte. Gardez le regard ouvert. Être présent, c'est être dans le temps présent. La présence est un cadeau. Un don. Une personne se rend au centre, prend le temps de se regarder. Elle choisit une autre personne, va vers elle et se déplace à sa place sans la quitter des yeux. Lorsqu'elles ont échangé leurs places, la personne au centre fait un petit salut de remerciement et va en choisir une autre.

A noter : le regard est un champ sensible de rencontre entre des personnes de cultures différentes. Il existe des cultures dans lesquelles regarder une autre personne dans les yeux a des connotations agressives ou des implications directes de séduction. Il est important de négocier les limites du regard commun. C'est la première étape dans la construction d'un langage corporel, sorte de dialecte qui permet la communication au sein du groupe.

4. Le rythme commun : nom, couleur, animal, phénomène naturel

Une façon de briser la glace concernant l'émission de sons au sein d'un groupe d'acteurs est de commencer par se présenter. En cercle, l'animateur demande à chacun de prononcer son nom. Le premier tour est timide : chacun parle à mi-voix, comme s'il se tenait derrière son propre mur ou son masque. Ensuite, l'animateur demande aux participants de se mettre en position neutre et de répéter leur nom en se plaçant au centre du groupe. Ensuite, l'animateur leur demande de prononcer leur nom en se plaçant devant l'un des autres participants et en le regardant dans les yeux. Puis l'animateur demande aux participants, à tour de rôle, de faire un pas en avant et de prononcer leur nom pour surprendre le groupe, en l'accompagnant d'un

geste, d'une attitude, en lui donnant un son imprévu. Ensuite, l'animateur demande à chacun de dire ce qui, selon lui, a changé, avec lequel des trois modes il se sent le plus à l'aise et lequel de ces modes de présentation peut être utilisé dans un spectacle. Évidemment, il n'y a pas de réponse unique : chaque participant et chaque groupe ont un caractère unique qui ne peut être répété. L'échantillonnage et l'inventaire sont le seul outil qui permet de choisir avec raison, sans exclure a priori une possibilité nouvelle et inattendue. Maintenant, nous donnons un rythme en frappant dans nos mains l'une contre l'autre. A chaque pause, à son tour, chacun chante son propre nom. A la fin du premier tour, l'animateur demande aux participants d'associer librement une couleur à leur nom. A la fin du tour suivant, un animal. A la fin du dernier tour, un élément naturel parmi l'air, l'eau, la terre et le feu.

5. J'aime mes voisins

Le groupe est assis sur un cercle de chaises. Un participant au centre. Il choisit l'une des personnes assises et lui demande : - Est-ce que vous aimez vos voisins ?

La personne interrogée peut répondre « oui » ou « non ».

Si la réponse est « oui », les deux personnes assises l'une à côté de l'autre changent de place et celle du centre doit essayer de s'asseoir sur la chaise de l'une d'elles. Si la réponse est « non », la personne qui est au centre pose une deuxième question : - Alors, qui aimes-tu ?

La personne interrogée peut répondre : - Tous ceux qui ont les cheveux blonds, ou - Tous les garçons, ou - Tous les Nigériens.

Les personnes qui répondent à la description changent de place et celle du milieu tente de s'asseoir dans la chaise de l'une d'entre elles.

6. Cercle de miroirs

Tout le groupe en cercle. Un participant fait un pas en avant, prononce son nom, fait un pas en arrière. Tous les autres ensembles font un pas en avant et répètent son nom en essayant d'en saisir le ton et la façon dont il le prononce, sa posture, sa tension. Le jeu continue à tour de rôle, complétant le tour.

7. Un à la fois

Les participants sont disposés en cercle face au centre, assez rapprochés. Sans accord préalable, l'un des participants dit "numéro un" en s'asseyant sur le sol. Un autre dira le chiffre "deux", et ainsi de suite à tour de rôle jusqu'à ce que le cercle soit complet. Si deux participants démarrent en même temps, le groupe doit repartir du numéro « un ». Lorsque le groupe a atteint une condition de concentration et d'écoute suffisante, il est possible de passer par des phases plus complexes de la même tâche :

- au lieu du numéro, vous prononcez votre nom
- prononcer une phrase d'un texte connu
- improviser une phrase qui fait le lien avec la précédente, créer une histoire, développer un thème (dans ce cas, un arbitre peut recommencer depuis le début si plus de trois secondes s'écoulent entre un participant et le suivant)
- Les participants commencent l'exercice face au centre du cercle, mais au lieu de s'asseoir, ils se tournent vers l'extérieur. Lorsque tout le monde est tourné vers l'extérieur, la série continue puis ils reviennent au centre.

Cela peut paraître très difficile, mais en fait cela réussit souvent, même avec des enfants et des jeunes, lorsqu'on obtient un bon niveau d'écoute et de sentiment commun dans un groupe.

8. Passez les pâtes

Le jeu nécessite deux types de pâtes : les spaghettis et les macaronis. Des équipes sont constituées, le nombre de personnes pour chaque équipe varie en fonction de la durée que vous souhaitez que le jeu dure. Les participants doivent s'aligner avec un spaghetti dans la bouche à une extrémité. Le premier élément de la chaîne prend un macaroni, le met dans le spaghetti qu'il tient dans sa bouche et doit ensuite le glisser dans le spaghetti du compagnon qui se trouve près de lui et ainsi de suite jusqu'à la fin de la chaîne, sans utiliser ses mains et sans faire tomber le macaroni.

9. Mon nom signifie

Demandez à tout le monde de répondre :

- Quel est ton nom ?
- Est-ce que tu connais sa signification ?
- Qui te l'a donné ? Maman, papa, d'autres ? Et pourquoi ?
- Est-ce que ça te plaît ? Si non, lequel préfères-tu ?
- As-tu un surnom ? Lequel ?
- Te souviens-tu d'un épisode lié à ton nom ?
- Où souhaiterais-tu voir ton nom écrit ou gravé ?

10. Passez le mouvement

Le groupe se met en cercle.

1. Une personne effectue un mouvement répétitif, la personne à sa droite l'imité. Lorsque la personne qui a généré le mouvement estime que celui-ci est correctement imité, elle s'arrête. La personne suivante dans le cercle commence à imiter celle qui bouge. Nous procédons à tour de rôle.
2. Le guide du jeu déclenche un mouvement répétitif, tout le monde le copie. Lorsque le guide le décide, le mouvement change et chacun s'adapte.
3. Le guide du jeu déclenche un mouvement répétitif et tout le monde le copie. Ceux qui le souhaitent peuvent proposer un nouveau mouvement, et les autres sont libres de l'imiter.
4. Insérez la musique dans l'une des variantes précédentes.
5. Nous brisons le cercle et expérimentons d'autres formes, ou nous nous déplaçons librement dans l'espace.

11. Le parcours des cordes

Le groupe se divise en petits groupes d'environ 10 personnes. Chaque groupe dispose d'une ficelle, et chacun doit la tenir fermement d'une main (la même pour tout le monde). Tous les yeux sont fermés. Les groupes doivent s'affronter en se déplaçant autour d'une ou plusieurs personnes qui indiquent leur position uniquement avec leur voix. Le gagnant est celui qui franchit en premier la ligne d'arrivée.

12. Nuit dans le noir

Des couples se forment. Chaque compagnon communique un appel à l'autre pour se retrouver la nuit. Pas verbal. Puis les membres du groupe se mélangent, ferment les yeux, puis chacun cherche son partenaire.

13. Présentation mutuelle

Par paires, 3 minutes chacun pour se présenter. Puis, tour à tour, chacun présente son partenaire à l'ensemble du groupe assis derrière lui.

14. Quelque chose à propos de

Chaque participant écrit quelque chose sur lui-même sur une carte, mais pas son nom. L'animateur mélange les cartes et passe le paquet. Tout le monde lit la première carte puis essaie de l'attribuer.

15. La course des chaises

Divisez le groupe en petits groupes de 4 personnes chacun. Chaque membre du groupe tient un pied de chaise. Les groupes doivent réaliser un parcours dans les plus brefs délais.

16. Qui gagne et qui perd

Formez deux lignes face à face. Chacun touche les mains de son partenaire avec sa paume. Ils appliquent tous les deux une légère pression puis commencent à pousser. Le but du jeu est de créer un dialogue sans paroles, qui permet au couple d'avancer et de reculer. Sur un signal de l'animateur, chacun change de partenaire.

17. Hypnose colombienne

Par deux, l'un des deux ferme les yeux. L'autre place sa main ouverte à quelques centimètres du visage du compagnon et, en le gardant à cette distance, essaie de le guider en se déplaçant dans l'espace de travail.

18. Dessinez une cigogne sur une feuille de papier avec les yeux fermés

L'animateur raconte quelque chose sur une cigogne : cela peut être une histoire, une description, un souvenir d'elle. L'important est de n'utiliser aucune image. L'animateur donne à chaque participant une feuille de papier et tout ce qu'il faut pour dessiner (feutres à grosse pointe, crayons de cire). Pendant toute la durée de la musique, les participants, les yeux fermés, doivent d'abord imaginer une cigogne, puis la dessiner sur la feuille. A la fin, les œuvres sont comparées, en essayant de voir ce qu'elles racontent au-delà de la forme. L'exercice force à abandonner le contrôle cognitif au profit d'un abandon de l'écoute de sa propre imagination et de ses jeux corporels. Évidemment, la reproduction de la forme de la cigogne n'a pas d'importance, mais chaque dessin raconte quelque chose sur l'humeur de celui qui l'a dessiné. L'animateur aide les participants à lire les dessins selon cette vision, faisant ressortir les émotions et les pensées cachées.

19. Dessiner à deux mains

Deux personnes l'une devant l'autre. Ils tiennent tous les deux le même feutre avec leur main droite. Ils ont une feuille devant eux. Ils ne peuvent pas lâcher le feutre avant la fin de la partie. Ils reçoivent la tâche de dessiner deux choses différentes (par exemple une maison et un arbre).

20. Équilibre

Deux personnes maintiennent un bâton en équilibre entre elles, sans s'aider de leurs mains, et se déplacent dans l'espace. Avec la paume de la main, avec le front, avec le plexus solaire, avec les épaules, avec les hanches.

21. Gribouillis et mots

Il s'agit d'une activité verbale pour commencer à stimuler l'imagination liée à un thème. Une série de questions adaptée au nombre de participants est identifiée (une question toutes les 5 ou 6 personnes). Une personne est choisie pour chaque question. Cette personne assumera le rôle du conteur. Il recevra une grande feuille de papier et choisira un endroit où se placer. Chaque conteur écrit la question au milieu de la feuille. Autant de feutres qu'il y a de participants sont répartis équitablement entre les conteurs. Au signal de l'animateur, les participants devront choisir une question et prendre un feutre auprès du conteur. Seules les personnes ayant reçu le feutre peuvent participer à chaque groupe/question. Lorsque tous les feutres ont été distribués, chacun écrit un mot sur le papier ou dessine la question. Lorsque tout le monde a écrit, le conteur demande à chaque personne, à tour de rôle, d'expliquer ce qu'elle a écrit et pourquoi. Pendant les histoires, les gens peuvent écrire d'autres mots ou faire d'autres dessins, et le conteur facilite la conversation en essayant de faire parler tout le monde. Au signal de l'animateur (environ 10 minutes plus tard), chacun rend les marqueurs à son conteur et change de question. Le jeu se déroule par étapes jusqu'à ce que tout le monde réponde à toutes les questions. À ce stade, chaque conteur raconte à l'ensemble du groupe ce qu'il a entendu, en donnant un aperçu général de la manière dont les personnes des différents tours ont participé à la conversation, en illustrant la carte avec des gribouillis et des mots.

22. Le masque qui démasque

Au sol se trouvent un masque neutre et un bâton. Le groupe est disposé en demi-cercle. Au centre il y a une chaise. Le masque et le bâton sont devant la chaise. À tour de rôle, chaque participant prend le masque, se tourne vers le groupe et porte le masque. A partir de ce moment, il doit toujours garder les yeux fixés sur le groupe et ne peut se retourner qu'à la fin. Tout en gardant toujours les yeux sur tous les membres du groupe (pour ce faire, il devra bouger la tête, car les trous pour les yeux du masque ne sont pas très grands) il devra :

1. prendre le bâton
2. aller à la chaise et s'asseoir
3. quand il veut, se lever de la chaise et reculer jusqu'à toucher le mur
4. se tourner vers le mur et retirer le masque

De retour à sa place, chaque membre du groupe peut prononcer un mot ou un adjectif qui définit ce qu'il a imaginé en regardant l'action (ex. : triste, en colère, seul, une mère, un soldat, un homme qui ne sait pas où aller...). Si vous écrivez un mot pour chaque participant qui a mis le masque, à la fin les mots que vous avez écrits diront quelque chose sur vous-même (mais l'animateur ne doit révéler ce secret qu'à la fin).

Le masque a une fonction particulière : il met en valeur le langage non verbal du corps, fige l'image du visage et le dépersonnalise. Le corps a tendance à s'exprimer sans trop de filtres : nos désirs, nos pulsions, nos peurs, dont certaines ne sont peut-être pas conscientes. Et surtout, un tel jeu permet à ceux qui le regardent de refléter leur monde intérieur dans ce qu'ils voient. Cela peut donc être une manière de se reconnaître, de ressentir des émotions, de se remettre en question, de réfléchir sur soi. Selon les anciens Grecs, la fonction de ce type de théâtre est de purifier l'âme et pour cette fonction ils utilisaient un mot particulier : catharsis.

23. La mer des émotions

Cette activité consiste à réfléchir et à découvrir des émotions. L'animateur de jeunesse rassemble diverses émotions écrites sur des morceaux de papier. Les pièces sont collées sur une surface plane (par exemple un mur) visible de tous et forment « la mer des émotions ». Chaque participant doit réaliser un bateau en papier façon origami ([Comment fabriquer un bateau en papier](#)) et écrire son prénom dessus. Ce sera leur bateau personnel qui accompagnera leur « voyage ».

Cette activité de team building est composée de deux parties : une avant le corps principal des activités choisies par l'équipe à mettre en œuvre ; l'autre, à la fin, comme un processus réflexif. Dans un premier temps, chaque participant doit placer et coller son bateau en papier à proximité de l'émotion la plus proche de son ressenti, dès son entrée dans l'espace et sans savoir ce qui va suivre. A la fin des principales activités prévues, l'équipe retourne dans « la mer des émotions ». Les participants peuvent désormais changer la position de leur bateau en fonction de leur expérience tout au long des activités. Il est important de les encourager à réfléchir à leurs sentiments pour leur faire prendre conscience s'ils ont vécu des changements émotionnels. Cette activité peut contribuer à l'évaluation générale et à l'appréciation de tout programme (voir [Section III – ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES > III.I Activités annexes aux outils > 3. Activités d'évaluation](#), p. 161).

24. Le miroir

Les participants forment des binômes et se placent face à face. L'un est le « miroir » et l'autre est la personne reflétée. Celui qui se reflète doit commencer à faire des mouvements et des expressions faciales et le « miroir » doit essayer de reproduire ces mouvements de la meilleure façon possible. Les paires doivent avoir à l'esprit de maintenir leur contact visuel, d'essayer de communiquer de manière non verbale et de procéder à l'exercice en silence. Au bout d'un moment, les binômes changent de position et de rôle. À la fin de l'activité, il y a une discussion sur l'expérience.

25. Danse automatique

L'animateur de jeunesse met de la musique de danse de son choix. Les participants commencent seuls à danser au rythme de la musique. Ils peuvent fermer ou non les yeux. Dans

cette danse, les participants ne doivent pas faire connaître des mouvements qui font partie d'un type de danse. Au lieu de cela, ils devraient laisser leur corps danser comme ils le souhaitent, sans se soucier du résultat esthétique ou de la danse des autres. Toutes les 2-3 minutes, l'animateur arrête la musique et crie « STOP ». Chacun doit rester immobile pendant une minute, en maintenant sa position et en observant son corps et sa respiration.

26. Le Lion

Sur scène, il y a des chaises, en plus grand nombre que le nombre de participants à l'exercice. L'un des participants est le Lion et son objectif est de trouver une place pour s'asseoir : s'il y parvient, il remporte la partie. L'objectif des autres participants est d'organiser et de protéger toutes les places vides en changeant plusieurs fois de place de manière rapide et agile, afin que le Lion ne prenne pas possession des chaises vides.

27. Dessin à l'aveugle

Les participants s'assoient en cercle et reçoivent une feuille de papier. Sur cette feuille, ils doivent dessiner les caractéristiques des membres du groupe. Dans un premier temps, chaque participant place uniquement son prénom sur la feuille de papier blanche, puis la feuille avance de cinq positions sur la roue, et lorsque la feuille bouge, ils commencent à dessiner les caractéristiques, la première étant par exemple de dessiner le visage de la personne indiquée sur la feuille reçue. Après ce premier dessin, la feuille avance à nouveau et il est demandé de dessiner d'autres caractéristiques, et ainsi de suite. Le but final est que tous les participants aient une caricature des traits vus par les autres membres du groupe.

28. Le patron

Les participants forment un cercle et l'un d'entre eux est choisi pour être le premier à commencer le jeu. Il est le patron et propose une manière de marcher : sauter, ramper, boiter, etc. Tout le monde dans le cercle l'imité, reproduisant le mouvement proposé, et sur un signal préalablement convenu de l'animateur (par exemple, un sifflet), le participant suivant dans le cercle devient le patron, et propose une nouvelle façon de marcher. Le jeu ne se termine que lorsque tous les participants sont passés par le rôle de patron.

29. 3 vérités et 1 mensonge

Les participants sont assis en cercle. Chacun d'eux doit exposer 3 vérités et 1 mensonge sur lui-même. Le mensonge doit être aussi réaliste que possible. Le reste des participants doit deviner quel est le mensonge au milieu des déclarations et en savoir un peu plus sur les membres présents.

30. La danse de la confiance

Cette activité développe la confiance entre les membres du groupe, aide les participants à repousser leurs limites personnelles et à se détendre au sein du groupe. C'est bien si vous pouvez avoir de la musique, mais vous pouvez aussi travailler en silence.

Expliquez au groupe que dans cet exercice, ils peuvent tester leurs limites mais dans un environnement sûr et encouragez tout le monde à prendre soin les uns des autres pendant cette activité. Ils ont des rôles – les yeux fermés ou ouverts – et, lorsqu'ils ont les yeux ouverts, ils doivent agir de manière responsable envers le groupe. Divisez le groupe en paires –

différentes de celles de l'activité précédente. Dans chaque paire, une personne ouvre la paume de sa main et ne garde ouvert que l'index. Cette personne ferme alors les yeux – c'est la personne A. Si vous aviez un bandeau sur les yeux, ce serait encore mieux. L'autre personne (personne B) pose son propre index sur l'autre personne (c'est le seul contact entre les deux). Ils ne sont pas autorisés à parler pendant l'exercice. Si vous avez de la musique, allumez-la (ce devrait être une musique plus calme). La personne B doit guider l'autre personne dans l'espace – elle peut danser avec la personne ou simplement se promener. À un moment donné, l'animateur arrête la musique et demande aux personnes A de garder les yeux fermés et aux personnes B d'aller vers un autre A. Ils doivent se taire pour que les A ne sachent pas qui sont leurs nouveaux partenaires. L'activité continue et les nouveaux couples se voient attribuer du temps pour leur danse/marche. Un autre changement est effectué donc au final chaque personne A aura eu 3 personnes B comme partenaires (si vous le souhaitez, vous pouvez le faire 4 fois). Après le dernier tour, vous pouvez permettre aux A d'ouvrir les yeux et de voir qui était leur partenaire. Ensuite, les rôles changent et maintenant les B deviennent des A et les A deviennent des B, et l'activité continue de la même manière. Vous pouvez changer de chanson pour le deuxième tour. Après cette activité spécifique, il est important d'avoir un débriefing/traitement (car c'est très personnel et certaines personnes peuvent avoir dépassé leurs limites). Questions suggérées :

- Qu'avez-vous ressenti pendant l'exercice en tant que personne A ?
- Quel a été l'aspect le plus difficile ?
- Qu'est-ce qui vous a permis de vous sentir en sécurité ?
- Comment le changement de partenaire a-t-il influencé votre ressenti lors de l'exercice ? Si c'était le cas ?
- Qu'avez-vous ressenti en tant que personne B ?
- À quoi pouvez-vous associer l'expérience que vous avez vécue dans cette activité ?
- Comment cet exercice peut-il aider le travail/la dynamique de votre groupe ?

31. Danse dos à dos

Cette activité développe la cohésion, la synchronisation et le rythme du groupe ; facilite un contact physique étroit entre les participants ; remet en question les limites personnelles des participants. Le groupe se met en cercle. Il est demandé aux participants de regarder au milieu du cercle et l'animateur compte jusqu'à 3. Ensuite, ils doivent regarder quelqu'un dans le groupe (une seule personne). Si la personne renvoie le regard, alors les deux participants forment une paire lors de l'exercice suivant (et ils sortent du cercle). Le jeu continue jusqu'à ce que tout le monde soit en binôme. Le « back dancing » peut également se faire à 3 (donc si vous avez un nombre impair de personnes, un groupe peut être composé de 3). Ils devront rester dos à dos et ils danseront. Il y aura différents styles annoncés par l'animateur. Il n'y aura pas de musique, chaque duo devra trouver sa propre voie en dansant. De temps en temps, vous pouvez leur demander de trouver un autre personne avec qui danser. En fonction du plaisir qu'ils ont et de la détente du groupe, vous pouvez ajuster le temps pour chaque danse en conséquence. Styles de danse suggérés : salsa, valse, hip-hop, freestyle, contemporaine, danse ethnique (si pertinent pour votre groupe), danse Bollywood, hard rock, etc.

32. Carré aveugle

Cette activité stimule le groupe à réfléchir et à reconnaître quels sont ses modes de communication instinctifs/naturels au sein du groupe et quels sont les aspects nécessaires

pour les améliorer. Le groupe se place en cercle. L'animateur donne au groupe une corde qui sera tenue par chaque membre du groupe (la corde a la forme d'un cercle à l'intérieur du cercle de personnes - l'animateur attachera donc les extrémités de la corde). L'animateur de jeunesse ne participe pas à l'exercice. Il est expliqué aux participants qu'ils doivent accomplir une tâche les yeux fermés, mais qu'ils sont autorisés à se parler. Durant la tâche, tout le monde doit être en contact avec la corde. Il leur est demandé de fermer les yeux. Ensuite, la tâche est donnée : « placer la corde en forme de carré parfait ». L'animateur doit s'assurer que le groupe a toujours les yeux fermés (si vous pouviez utiliser des bandeaux pour tout le monde, ce serait encore mieux). Il n'y a pas de limite de temps, mais s'ils prennent beaucoup de temps, vous pouvez introduire une limite de temps à un moment donné. Rappelez aux participants qu'ils doivent d'abord s'assurer d'avoir un carré parfait avant de pouvoir ouvrir les yeux. Vous pouvez donc leur demander à un moment donné s'ils sont sûrs de l'avoir ou non. Aucune autre implication ou contribution n'est nécessaire de la part du facilitateur. Une fois prêts, ils peuvent ouvrir les yeux et voir le résultat. À ce stade, il est important de débriefer/traiter cette partie de l'activité. Suggestions de questions :

- Qu'avez-vous ressenti pendant l'activité ?
- Que s'est-il passé ? Comment en êtes-vous arrivé à ce résultat ?
- Quels ont été les aspects clés qui vous ont aidé dans le processus ?
- Quelles ont été les principales difficultés que vous avez rencontrées dans cette tâche ?
- Comment avez-vous décidé d'une stratégie spécifique ?
- Comment vous êtes-vous assuré que tout le monde était inclus dans la décision ?
- Qu'aurait-on pu faire différemment ?

33. Serrer les mains

Cette activité stimule les participants à entrer en contact direct les uns avec les autres. Chaque participant a pour tâche de serrer la main de tous les membres du groupe. Ce faisant, il doit dire leur prénom (et encore une chose parmi les suivantes : d'où ils viennent, s'il s'agit d'un groupe international ou national/leur profession/ce qu'ils étudient/pourquoi ils sont ici/etc.). L'astuce est qu'une fois qu'ils ont rencontré une personne et serré sa main, ils ne peuvent pas retirer leur main jusqu'à ce qu'ils ne se connectent pas avec la main d'une autre personne - alors seulement ils peuvent libérer la première personne de la poignée de main. Ils continuent jusqu'à ce qu'ils rencontrent toutes les personnes du groupe.

34. La princesse et l'ours

Cette activité prépare le groupe à jouer différents rôles (avec différentes émotions) ; réchauffe le corps et la voix; détend les membres du groupe ; développe également l'attention et la concentration. En fonction du pays dans lequel vous effectuez cet exercice, vous pouvez modifier les rôles de manière plus appropriée, notamment en fonction du contexte des contes de fées de votre culture ou de la culture des personnes avec lesquelles vous travaillerez.

Cet exercice doit être expliqué très soigneusement au début - afin qu'il puisse démarrer correctement (il est difficile de clarifier après avoir commencé). Le groupe est divisé en paires qui se tiennent par le bras. S'il y a quelqu'un dans le groupe qui connaît l'exercice, il peut se porter volontaire pour aider l'animateur à expliquer ; sinon, l'animateur peut faire appel à un volontaire du groupe. Si le groupe est égal et que l'animateur souhaite jouer également, un duo peut former un trio et la personne du milieu est tenue par chaque bras.

Explication : Les paires sont dans une forêt magique (c'est le décor) et elles se tiennent au hasard dans cet espace. Une couple (qui se porte volontaire pour commencer) ne sera pas debout. La partie suivante doit être démontrée par l'animateur de jeunesse et le volontaire, afin que le groupe puisse bien comprendre. Il serait bien de faire la démonstration au ralenti et de s'arrêter parfois pour expliquer pourquoi c'est ainsi. Une personne est l'ours (qui doit émettre des sons et des gestes comme un ours redoutable). L'autre personne est une princesse innocente (qui doit elle aussi faire des sons et des gestes en fonction de son rôle). L'ours court après la princesse dans la forêt et la princesse tente d'échapper à l'ours.

Il existe 2 options quant à ce qui peut arriver ensuite :

- L'ours attrape la princesse (il la touche). Si cela se produit, parce que nous sommes dans une forêt magique, la princesse devient soudainement un ours et l'ours devient une princesse (et essaie de s'échapper de l'ours) : ils changent de rôle et le jeu continue ainsi.
- La princesse s'échappe en s'attachant à l'un des couples debout dans le cercle (elle doit tenir le bras d'une personne). Elle est en sécurité maintenant, mais l'autre personne du couple devient un ours en colère et l'ours précédent devient soudainement une princesse qui doit échapper à ce nouvel ours (et la course continue).

Il y aura toujours un ours qui court après une princesse (en suivant les « règles » expliquées précédemment). Normalement, les participants sont confus, c'est pourquoi l'animateur de jeunesse doit insister sur ces aspects : sur l'échange de rôles lorsque l'ours touche la princesse, et sur la répartition des rôles lorsque la princesse s'attache à une paire. Il est important que les couples se tiennent dans la forêt non pas en cercle mais de manière aussi aléatoire que possible et qu'aucun autre objet ou obstacle ne les gêne – comme vous pouvez le constater, il s'agit d'une activité plutôt de course à pied. Si le groupe apprécie beaucoup l'activité, l'animateur peut lui accorder plus de temps. Pour un groupe avancé (ou à des stades ultérieurs du processus) – l'animateur peut donner différentes émotions/humeurs à l'ours ou à la princesse (et les changer au cours de l'exercice) : ivre, pleurant, désespéré, fou, diplomate, poli, gentil, robot, ours/princesse extraterrestre, etc.

35. Les positions

Le coordinateur du jeu illustre quelques positions en binôme que les participants doivent exécuter, telles que « poulet dans le poulailler », « pont », « chien dans la cabane », etc... Puis, après la démonstration des positions, les participants doivent marcher dispersés dans l'espace, et lorsque le coordinateur indique le nom de l'une des positions, elle doit être exécutée par les participants avec la personne qui est la plus proche d'eux dans l'espace.

36. J'irai en train, j'irai en bus, Moi aussi !

Les participants sont assis sur des chaises en cercle, proches les uns des autres. Un volontaire viendra au milieu du cercle et se tiendra debout. Nous avons donc maintenant une chaise vide dans le cercle. Le but de la personne qui se trouve au milieu est de s'asseoir sur l'une des chaises. Le jeu commence ainsi : une personne assise à côté de la chaise vide se déplacera vers cette chaise et dira « J'irai en train ». Puis arrive le voisin qui dira « J'irai en bus » et occupera le siège resté vide (après que la première personne ait changé de siège). Le deuxième voisin arrive, occupe la place vide et dit : « Moi aussi ! ». La quatrième personne doit

être attentive et dès que le deuxième voisin a quitté la place initiale, ce participant doit immédiatement poser la main sur la place vide et appeler par son nom un autre participant qui doit venir prendre place là où il a été appelé. Si, par exemple, Maria a été appelée et qu'elle a quitté sa place, maintenant cette place est vide. Pour que la personne du milieu ne prenne pas cette place, tous les participants doivent être très attentifs et recommencer le jeu, rapidement, là où se trouve la place vide. Encore une fois, trois personnes se succèdent, occupant les sièges vides à côté d'elles et disant « J'irai en train », « J'irai en bus », « Moi aussi ! ». Et puis la quatrième personne appelle un autre participant et ainsi de suite. Si à un moment donné les participants ne sont pas assez rapides ou s'ils commettent une erreur, la personne du milieu peut bien sûr venir occuper la place vide. Ensuite, le participant qui s'est trompé et n'a pas été assez rapide (il a oublié la file ou le nom d'un collègue) doit venir au milieu du cercle. Ensuite, le jeu commence avec la nouvelle personne au milieu, et cela se poursuit jusqu'à ce que l'animateur clôture l'activité. Il faut mentionner que le mouvement doit toujours se faire vers votre gauche (la chaise vide doit être à la gauche du participant qui commence le mouvement). Cette activité se veut énergisante, elle ne doit pas durer plus d'une dizaine de minutes et c'est aussi un bon jeu pour mémoriser le nom des autres participants.

2

Débriefing, récupération et exercices de relaxation

Il s'agit d'un inventaire d'exercices de débriefing, de récupération et de relaxation. Ce sont des activités mineures utilisées à la fin de la séance de travail avec les jeunes, ou pendant la séance, entre une activité principale et la suivante. Ils visent à sédimer ce qui a été vécu lors de la séance ou de l'activité principale, à renforcer l'empathie et à retrouver un état de calme et de détente du corps et de l'esprit.

1. Le mur invisible

Courir les yeux fermés vers un tissu tenu par les compagnons.

2. Aller-retour et adieu

Les participants se réunissent par paires. L'exercice commence par un câlin, ils se séparent et s'éloignent. Ils se rapprochent lentement, puis s'éloignent à nouveau. Ils se regardent, courent, s'embrassent à nouveau et s'éloignent. A la fin de l'exercice, ils se regardent simplement de loin et ne se rapprochent plus. Dans cet exercice, il y a un va-et-vient constant entre les paires.

3. Rangée aveugle

Divisez le groupe en deux rangées. Une file est composée de quelques membres du groupe les yeux fermés. Cette rangée essaie de toucher, avec ses mains, le visage et les mains des personnes de l'autre rangée (qui restent les yeux ouverts). A la fin, les deux files se séparent et les « aveugles » doivent tenter de comprendre qui les précédait, favorisant ainsi le travail et la reconnaissance de groupe.

4. Un applaudissement

En cercle, chaque participant tient ses mains devant lui à environ 40 centimètres. Il s'agit d'applaudir tous ensemble à l'unisson. Dès les premières tentatives, l'animateur de jeunesse déclenche le coup. Lorsque le mécanisme est clair et que tout le monde écoute, il arrête de donner le signal. Ceux des participants qui le souhaitent peuvent essayer de déclencher les applaudissements. Sans mots ni signes pour s'accorder.

5. La bombe

Le jeu consiste à faire passer un objet dans le cercle. Un des participants est dehors et rend son dos au groupe. Lorsque celui qui est dehors crie « boum », celui qui tient l'objet à la main doit sortir pour prendre sa place.

6. Concentrez-vous sur votre respiration

Les participants sont allongés sur le dos, le dos de la paume des mains posé sur le sol près du corps et les jambes détendues. Ils se concentrent sur leur respiration :

- inspirer et expirer
- faire une pause de quelques secondes avec le corps en attente

- encore une fois, pareil

Lors de l'inspiration, l'air entre par le nez et descend dans la poitrine et l'abdomen. A l'expiration, l'air sort de la bouche.

9. Écoutez votre cœur

En position couchée détendue, les participants se concentrent sur leur rythme cardiaque. Ils mettent leur main droite à la place du cœur et tentent de « l'entendre » en le touchant.

10. Massage en couple

Le groupe est divisé en paires. L'un (A) s'assoit les jambes fléchies et détendues en position assise et l'autre (B) s'agenouille derrière lui et, en partant du cou, masse le dos, la taille et les bras. Puis ils changent de position.

11. Le message

Le groupe forme un cercle, les mains jointes. L'animateur demande au groupe de fermer les yeux. Ensuite, il annonce qu'ils vont envoyer un message qui doit "traverser" tout le groupe et revenir à son point de départ. Le message est une légère pression sur la paume de la personne à côté d'elle. Cette pression doit être transmise de l'un à l'autre jusqu'à ce qu'ils reviennent au début. C'est le transfert de l'énergie du groupe.

12. Le silence

L'animateur place une bougie allumée au centre du cercle et éteint les lumières. Il met de la musique douce à faible volume et invite le groupe à s'asseoir et à rester silencieux quelques minutes en regardant la flamme de la bougie.

3 Activités d'évaluation

Il s'agit d'un inventaire d'activités qui peuvent être utilisées à la fin de la séance de travail avec les jeunes, ou - dans le cas de parcours composés de plusieurs séances - à la fin du parcours. Ces activités visent à réfléchir, toujours de manière expérientielle, sur l'activité réalisée. En un sens, nous nous tenons en dehors de l'activité effectuée et l'observons, pour générer plus de contenu. En ce sens, ces activités visent à faciliter le partage dans le groupe d'émotions et de réflexions liées à l'activité réalisée, en vue d'un enrichissement mutuel, ainsi que d'une élaboration partagée, qui peut faire ressortir des conclusions significatives, des considérations finales ou un approfondissement précieux de ce qui a été appris.

1. Qu'est-ce que j'emporte avec moi ?

« Formons tous un cercle en nous tenant la main. Fermez doucement les yeux et respirez profondément. Recréez dans votre imagination tout ce que nous avons vécu dans le groupe. Choisissez l'expérience la plus importante pour vous, quelque chose que vous avez appris sur vous-même, quelque chose que vous aimeriez emporter avec vous lorsque vous partez. Chaque fois que vous êtes prêt, vous pouvez ouvrir les yeux ». Les individus peuvent ensuite partager ce qu'ils ont choisi.

2. Mon parcours dans l'équipe

« Je vous propose de tracer un chemin qui symbolise votre parcours en groupe depuis le début jusqu'à nos jours. Ajoutez des dessins, des symboles ou des mots sur les moments importants que vous y avez vécus. Imaginez aussi où ce chemin mènera maintenant que le groupe se termine et dessine-le ».

3. Le film

« Asseyons-nous en cercle, en nous tenant la main. Fermez les yeux et rappelez-vous comment vous étiez et quels ont été vos sentiments lorsque vous êtes arrivé ici. Dans votre imagination, revivez le parcours de notre équipe comme dans un film, du début à la fin. Lorsque vous êtes prêt, ouvrez les yeux. C'est le moment de partager vos réflexions et vos sentiments sur vos expériences ».

4. Les cadeaux

Fournissez à l'équipe du matériel de dessin et de bricolage ainsi que des morceaux de papier. « Je suggère que nous tous dessinions un cadeau pour chacun et que nous écrivions une dédicace. Nous pouvons utiliser le matériel que nous voulons. L'activité dure une heure. Lorsque nous aurons terminé, nous échangerons les cadeaux ainsi que nos pensées et nos sentiments sur le groupe. et ensuite nous nous dirons au revoir. Ces cadeaux sont symboliques et reflètent l'appréciation mutuelle que nous ressentons pour les membres de notre équipe » .

5. Le premier mot

L'animateur demande aux participants de se mettre en cercle. Une fois que vous avez donné le signal, par exemple le mot « GO » ou un applaudissement, chaque personne doit à son tour

prononcer un mot qui décrit l'expérience qu'elle a vécue dans le groupe. Il est important de garder un rythme rapide et de ne pas laisser beaucoup de place à la réflexion et à l'analyse.

6. La méthode des 7 mots



Il s'agit d'une activité tentée à plusieurs reprises pour résoudre un problème en termes participatifs, en arrivant à une synthèse finale grâce à la contribution de chacun.

- Préparation - Commencer par un thème commun, préalablement choisi en commun ou proposé par l'animateur. Il est très important de formuler une question précise que tout le monde peut comprendre. Il peut être utile de consacrer un temps d'introduction à l'exposé de cette question, des raisons qui l'ont suscitée et de ce qu'il est prévu de faire avec la réponse que le groupe donnera.

Exemple : nous sommes partis de la question : « Quelles sont les caractéristiques importantes, dans une activité artistique proposée destinée aux jeunes, pour la récupération de l'inclusion après la pandémie ? La question est née d'une réflexion commune à l'issue de la Formation des Formateurs ReCAP (voir [Section III - ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES > III.1 Activités annexes aux outils > 4. Formation des formateurs](#), p. 165). L'objectif était de faire une synthèse des compétences pertinentes pour la conduite et l'animation d'activités auprès des jeunes vulnérables.

● Activité :

- Étape 1 : chaque participant écrit sur une feuille de papier une liste de 7 mots, pour répondre à la question commune. Il est convenu d'utiliser des mots simples et non des phrases. Les verbes, adjectifs et noms peuvent être utilisés librement. Les mots composés sont acceptés.
- Étape 2 : Chaque participant rencontre une autre personne du groupe. Chaque binôme dispose d'un temps défini (5 minutes) pour partager ses deux listes, en discuter et se mettre d'accord sur 7 mots communs qui généreront une nouvelle liste. Il y aura donc une nouvelle liste de 7 mots pour chaque paire. Au cours de cette étape et des suivantes, en plus des mots des listes originales, de nouveaux mots peuvent également être choisis.

- Étape 3 : chaque binôme rencontre un autre binôme. Comme à l'étape précédente, dans un temps défini (5 minutes) les listes sont comparées et discutées, pour se mettre d'accord sur un résultat commun : une liste de 7 mots pour chaque groupe de quatre.
- Étape 4 : chaque quatuor rencontre un autre quatuor et répète le processus. Le temps est désormais augmenté à 10 minutes.
- Étape 5 : les groupes de 8 personnes comparent leurs listes et discutent pour arriver à un résultat partagé.
- Étape 6 et au-delà : on procède par agrégations successives, jusqu'à arriver à 2 listes à comparer entre elles. D'après notre expérience, cela a abouti à travailler avec un groupe de plus de 30 personnes.
- Dernière étape : le groupe en réunion plénière écrit les 2 listes sur un tableau d'affichage. Deux porte-parole sont choisis pour présenter le sens des mots choisis. Puis un objet mou (une peluche, un foulard, une balle, etc.), qui sera le bâton, est placé au centre du cercle. La personne qui souhaite prendre la parole prend le bâton et le tient pendant toute la durée de son discours, puis le passe à la personne suivante. Le facilitateur veille au respect de la règle et aide, si nécessaire, à passer le bâton.

- Temps nécessaire. Il est important pour le succès de l'activité que l'animateur respecte le délai de chaque étape du processus, en arrêtant l'activité à l'expiration du temps imparti. La contrainte représentée par le temps est un stimulant créatif pour la recherche coopérative d'une solution à une tâche commune. Selon les exigences du groupe, la contrainte peut être plus ou moins rigide. Dans tous les cas, arrivé à la fin du temps imparti, l'animateur arrête l'activité. Si un groupe a besoin de temps supplémentaire, il doit en faire la demande et indiquer le nombre de minutes dont il a besoin. L'animateur rassemble les exigences des groupes « plus lents » avec celles des groupes « plus rapides ». Au début, généralement 5 minutes, il peut y avoir des prolongations de 2 ou 3 minutes supplémentaires. En revanche, dans la dernière étape, lorsque le groupe est réuni, l'animateur joue à négocier avec le groupe le temps nécessaire. Dans notre exemple, le groupe a demandé 20 minutes. Il a ensuite demandé une prolongation de 10 minutes, puis de 10 minutes supplémentaires.

- Vérification. À la fin de l'activité, il est important de prévoir un temps de vérification qui permet de reconstituer ce qui s'est passé, ce que les différents participants ont ressenti et, à partir de ces éléments, d'identifier dans quelles directions de développement le groupe peut procéder. Selon les contextes, on peut être plus intéressé à réfléchir sur le résultat (les 7 mots choisis par le groupe) ou sur le processus (comment la discussion s'est déroulée, si elle a réussi ou non à fonctionner en termes de coopération). Si l'intérêt se concentre sur le résultat, il est important de se rapporter aux mots qui ont été indiqués aux différentes étapes du processus de synthèse. Dans certains contextes, par exemple, les facilitateurs dessinent un nuage de mots (un nuage de mots dans lequel la taille de la police de chaque mot est proportionnelle au nombre d'occurrences : les mots choisis par un plus grand nombre de personnes apparaissent plus grands que les autres) pour chaque étape du processus. En comparant les nuages de mots, on peut reconstituer le parcours de traitement collectif du thème. En revanche, lorsque l'intérêt est porté sur le processus, il peut être utile de faire un tour sur la perception de chaque participant de la dimension coopérative : en particulier, si l'on s'est toujours senti écouté et libre d'exprimer son opinion à mesure que le groupe de décideurs augmentait en nombre. Les créateurs se sont multipliés. Il peut être intéressant d'essayer de reconstituer sur quels

critères il a été décidé de choisir ou de supprimer certains mots, si la discussion a été intéressante ou fatigante, si des nœuds sont apparus dans les relations.

Cette Boîte à Outils est destinée non seulement à soutenir le travail des animateurs de jeunesse des organisations partenaires du projet ReCAP, mais également à être diffusée **à travers l'Europe et au-delà**, pour soutenir le travail de tous les animateurs de jeunesse qui souhaitent apprendre des outils innovants pour promouvoir l'inclusion sociale des jeunes vulnérables après la pandémie. En fait, ce besoin s'étend largement à toute l'Europe et au-delà, et le pouvoir de réplication de ces outils est donc très élevé. Pour multiplier leur diffusion, nous fournissons ici quelques conseils qui aideront **les animateurs de jeunesse à former leurs collègues et partenaires** sur le contenu de la Boîte à Outils.

A cet effet, **nous proposons comme modèle, à utiliser et à adapter aux besoins spécifiques de son contexte, l'activité de Formation des Formateurs réalisée dans le cadre du projet ReCAP**. Cette activité a été spécifiquement conçue pour former les animateurs de jeunesse des organisations partenaires à l'utilisation de la Boîte à Outils. Il s'agissait d'une partie essentielle du projet, car elle a permis aux animateurs de jeunesse impliqués de tester les outils en groupe et de les affiner avant de les inclure dans la Boîte à Outils. Les outils que vous trouverez décrits dans les pages précédentes sont ainsi le résultat de ce travail d'expérimentation pratique.

La Formation des Formateurs ReCAP

La Formation des Formateurs s'est déroulée **du 25 juin au 2 juillet 2023, à Vicenza (Italie)**, sous la coordination de **La Piccionaia S.c.s. : 8 jours** durant lesquels **20 animateurs de jeunesse** des 10 organisations partenaires de ReCAP, de France, Espagne, Portugal, Grèce, Italie, Bulgarie et Roumanie se sont réunis pour se former mutuellement sur les outils mentionnés ci-dessus et les tester. L'approche d'apprentissage utilisée était une approche **peer-to-peer** : les animateurs de jeunesse présentaient leurs outils aux autres participants, les mettaient en œuvre en groupe et testaient ainsi leur efficacité, tout en affinant leur fonctionnement. Pour les animateurs de jeunesse ReCAP, ce fut également l'occasion de commencer la planification des parcours locaux dans leurs propres communautés locales, qui seront mis en œuvre dans la dernière phase du projet. Ainsi, au cours de la Formation des Formateurs, les animateurs de jeunesse présents ont eu l'occasion de réviser et d'adapter les outils de la Boîte à Outils, en répondant aux besoins spécifiques de leur territoire et en co-concevant un parcours spécifique qui implique les jeunes ciblés ayant moins d'opportunités au niveau local (menant au [PR3 > Roadmap pour l'inclusion sociale](#)).

Programme

Heures de travail quotidiennes > 9h30 à 12h30 et 13h30 à 17h
Pause déjeuner > 12h30 à 13h30
Pause-café > 15 min le matin, 15 min l'après-midi

Jour 1 a été destiné à faire connaissance par le biais de diverses activités visant à briser la glace et à renforcer l'esprit d'équipe (voir [Section III - ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES > III.1 Activités annexes aux outils > 1. Activités brise-glace, exercices de team-building, dynamisants](#), p.148), entrecoupées de moments de dialogue visant à mettre l'accent sur

certain éléments clés du travail de jeunesse. La journée a été animée par M. Carlo Presotto (La Piccionaià s.c.s., metteur en scène, dramaturge et acteur de théâtre, ainsi que formateur et enseignant universitaire dans le domaine de la pédagogie par le théâtre).

Jour 2 a été destiné à la présentation (et au test) des différents outils par les animateurs de jeunesse, qui se sont poursuivis **les jours 3, 4, 5 et 6**.

Deux à trois heures ont été réservées aux animateurs de chaque partenaire pour présenter leur(s) outil(s) et diriger leur mise en œuvre avec le groupe, comme s'ils les proposaient à un groupe de jeunes, afin de tester leur fonctionnement et leur efficacité.

Après la présentation de l'outil, environ 30 minutes de partage verbal ont été prévues pour permettre aux animateurs et aux participants d'exprimer leurs commentaires sur l'activité qu'ils venaient de réaliser ou de proposer des améliorations à l'outil lui-même. En outre, chaque présentation et mise en œuvre d'outil a été précédée d'une ou deux activités énergisantes, brise-glace ou de renforcement de l'esprit d'équipe, et suivie d'au moins un exercice de débriefing, de relaxation et de détente.

Jour 7 a été consacré à l'évaluation de l'activité de Formation des Formateurs par le groupe. La journée a été à nouveau animée par Carlo Presotto, qui a utilisé la méthode des 7 mots (voir [Section III - ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES > III.I Activités annexes aux outils > 3. Activités d'évaluation](#), p. 161). La question commune qui a guidé cette activité était la suivante : "Quelles sont les caractéristiques importantes, dans une activité artistique proposée destinée aux jeunes, pour la récupération de l'inclusion après la pandémie ?" Les sept derniers mots qui ont émergé de l'activité d'évaluation (c'est-à-dire les mots clés pour développer la qualité du travail artistique et créatif en tant que sphère pour reconstruire des espaces d'inclusion après la pandémie) étaient : **togetherness, safety, awareness, diversity, imagination, enrichment, breaking-free** (*Convivialité, sécurité, sensibilisation, diversité, imagination, enrichissement, liberté*).

Enfin, le **jour 8** a été consacré à la conception des parcours locaux, chaque couple d'animateurs de jeunesse élaborant un brouillon de programme à mettre en œuvre dans les mois suivants au niveau local (groupe cible, outils sélectionnés, durée approximative, etc.) et le partageant avec ses collègues