



BOITE A OUTILS

ACIDE

SOMMAIRE

I TABLEAU DES OUTILS

II FICHES TECHNIQUES

1. Brise-glace : Retrouve qui

2. Brainstorming

3. Photolangage

4. L'arbre à problèmes

5. World café

6. Débat mouvant

7. Jeu de rôles : le conseil municipal

8. Brise-glace : théâtre d'improvisation

9. Ateliers Podcast Webradio

I TABLEAU DES OUTILS

OUTILS D'ANIMATION	OBJECTIFS PRINCIPAUX	DUREE	DIFFICULTE (installation + animation)
1/ BRISE-GLACE : Retrouve qui...	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Faire connaissance ✓ Mettre en confiance ✓ Stimuler l'énergie des participants ✓ Amorcer les discussions sur la thématique 	45 min à 1 heure	Facile
2/ BRAINSTORMING	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Faire émerger un grand nombre d'idées en peu de temps ✓ Stimuler la créativité ✓ Sélectionner des idées 	20 min à 40 min	Facile
3/ PHOTOLANGAGE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ S'exprimer en lien avec le sujet abordé ✓ Créer du lien ✓ Recueillir des savoirs et pratiques en lien avec le sujet abordé ✓ Identifier les problématiques et contribuer au diagnostic d'une situation 	20 min à 1 heure	Moyen
4/ L'ARBRE A PROBLEMES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifier les causes et les effets d'un problème ✓ Visualiser les relations de causes à effets ✓ Identifier les possibilités d'actions ✓ 	1 heure	Moyen

5/ WORLD CAFE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Générer et partager des idées autour d'une problématique : recueillir des informations, faire émerger et approfondir des idées concrètes et partagées ✓ Mettre en place un dialogue constructif 	<p>1 à 2 heures</p>	<p>Moyen</p>
6/ LE DEBAT MOUVANT	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Échanger des savoirs et points de vue et établir une culture commune autour de la thématique. ✓ Susciter des débats. ✓ Aborder un sujet délicat de façon directe. 	<p>30 à 45 minutes</p>	<p>Moyen</p>
7/ JEU DE ROLES : Le conseil municipal	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Argumenter un point de vue qui n'est pas forcément le sien ✓ Débattre en groupe et se positionner démocratiquement sur une question ✓ Confronter son opinion personnelle à celles d'autres personnes ✓ Sensibiliser les jeunes à des questions sociétales importantes tout en développant leurs compétences en prise de parole et en débat. 	<p>1 heure</p>	<p>Difficile</p>
8/ brise-glace : théâtre d'improvisation	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Favoriser la communication et l'expression personnelle ✓ Stimuler la créativité et la pensée spontanée ✓ Renforcer la cohésion et la confiance au sein du groupe. 	<p>30 minutes à 1 heure</p>	<p>Facile</p>

--	--	--	--

<p>9/ ATELIERS PODCAST WEBRADIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Développer des compétences en rédaction et en expression orale ✓ Apprendre à utiliser des outils techniques pour l'enregistrement et la diffusion de podcasts ✓ Encourager la créativité et la collaboration. 	<p>1 à 2 heures</p>	<p>Moyen</p>
--	---	---------------------	--------------

II FICHES TECHNIQUES

FICHE OUTIL

1



45 minutes à 1 heure



1 animateur

BRISE-GLACE :

Retrouve qui

Le principe est simple : chaque participant se présente aux autres à travers une anecdote le concernant qu'il inscrit de façon anonyme sur un papier.

Objectifs

- ✓ Faire connaissance
- ✓ Mettre en confiance.
- ✓ Stimuler l'énergie des participants.
- ✓ Amorcer les discussions sur la thématique

Préparation

› Prendre le temps de réfléchir à la consigne : choix du thème et de la formulation

Déroulement

› Expliquer le principe de l'activité : «Chacun va écrire sur un papier une anecdote le concernant en lien avec la consigne énoncée par



jusqu'à 20 participants



Papier, stylo, chapeau ou
boîte



Espace dégagé

l'animateur et nous chercherons à retrouver l'auteur de chaque anecdote. »

› Distribuer un papier et un stylo à chacun des participants et laisser quelques minutes pour y inscrire une anecdote le concernant.

› Inviter les participants qui ont fini à déposer leurs anecdotes dans le chapeau (ou autre contenant).

› Une fois l'ensemble des anecdotes déposé, inviter chacun des participants à en piocher une et vérifier qu'il ne s'agit pas de la sienne.

› Donner ensuite la consigne : «Retrouver l'auteur de l'anecdote piochée en allant questionner les autres participants. Une fois trouvée, faire connaissance avec la personne (nom, prénom, activité, etc.) et échanger rapidement sur l'anecdote.

Pour retrouver son binôme, les participants doivent se déplacer et aller à la rencontre des autres. Les participants doivent retrouver leur binôme, mais sans mentionner l'anecdote dont il est en possession.

› Une fois que tous les participants ont trouvé à qui appartient l'anecdote piochée et ont fait connaissance, revenir en groupe et demander à chacun de présenter la personne qu'il a rencontrée (nom, prénom, anecdote, etc.).

FICHE OUTIL

2



20 à 40 minutes



1 animateur

BRAINSTORMING

Le brainstorming, ou remue-méninges, est un outil permettant de faire émerger un maximum d'idées dans un temps court. Il favorise la créativité. Toutes les idées sont acceptées et peuvent progressivement s'enrichir les unes par rapport aux autres.

L'analyse de ces idées (intérêt, priorité, faisabilité, etc.) vient dans un deuxième temps.

Objectifs

- ✓ Faire émerger un grand nombre d'idées en peu de temps
- ✓ Stimuler la créativité
- ✓ Sélectionner des idées

Préparation

- › Préparer la question ou le thème autour duquel produire des idées
- › Préparer la salle de sorte que tous les participants puissent voir les idées inscrites au fur et à mesure sur une affiche, un paperboard...

Déroulement

Étape 1 : exprimer toutes les idées

- › Expliquer le principe en quelques mots :
 - objectif de production d'un maximum d'idées, plus ou moins abouties ;



jusqu'à 20 participants



papier, post it, paperboard,
stylos



Salle calme

- toutes les idées sont acceptées, même les plus originales ;
- une idée à la fois.

› Énoncer la question ou le thème central et s'assurer que tous les participants soient à l'aise avec avant de démarrer le remue-méninges.

› Inviter les participants à exprimer toutes les idées qui leur passent par la tête.

Noter au fur et à mesure l'ensemble des idées sur des post it puis les coller sur un paperboard pour que tous puissent les voir. Veiller au respect de la prise de parole de chacun. Entretenir le rythme, relancer en relisant les idées déjà proposées, en ajoutant une idée, voire une idée farfelue. Toutes les idées sont acceptées et notées.

› Stopper l'expression des idées lorsque les participants semblent avoir fait le tour du sujet, ou quand le temps accordé est terminé.

Étape 2 : classer et sélectionner

› Proposer ensuite aux participants de revenir sur les idées proposées : regrouper les idées par thèmes ou catégories, en discuter pour les combiner, les améliorer, en éliminer, apporter des précisions si nécessaires, etc.

FICHE OUTIL

3



20 minutes à une heure



1 animateur + 1 personne
pour prendre des notes

PHOTOLANGAGE

Le photolangage vise à faire s'exprimer un groupe oralement à partir de photos ou d'images et ne nécessite donc pas de maîtriser le passage à l'écrit. Il fait appel aux perceptions, expériences et savoirs des participants. Il peut s'adapter à de nombreuses thématiques et à divers objectifs, et peut donc être utilisé à différentes étapes de la démarche. Il s'appuie sur des récits et permet ainsi de mieux se connaître.

Objectifs

- ✓ S'exprimer en lien avec le sujet abordé (les représentations initiales).
- ✓ Permettre à chacun d'identifier les représentations des autres participants.
- ✓ Situer les connaissances initiales des participants.
- ✓ Recueillir des savoirs et pratiques en lien avec le sujet abordé.
- ✓ Identifier les problématiques et contribuer au diagnostic d'une situation.

Préparation



10 participants



Cartes, images, photos en lien avec le thème



Espace dégagé

Constituer un jeu de quelques dizaines de cartes (une trentaine de cartes ou plus) en lien avec le thème abordé.

Installer une table de taille raisonnable pour pouvoir voir les cartes quand on se trouve de part et d'autre.

Déroulement

› Disposer les cartes au centre du groupe et énoncer la consigne : «- Sélectionnez une carte (ou plusieurs) qui retient votre attention et expliquez pourquoi vous l'avez choisie.»

› Les participants disposent de quelques minutes (à déterminer) pour choisir et prendre en main une ou plusieurs cartes (à déterminer), sans échange oral.

› Les participants prennent ensuite la parole quand ils le souhaitent, chacun à leur tour, dans le respect des autres et des opinions des autres. (Le rôle de l'animateur est de distribuer la parole et de faire en sorte qu'elle ne soit pas coupée).

› Noter les mots ou idées clés énoncées par les participants et faire une synthèse.

FICHE OUTIL

4



1 heure



1 animateur



de 5 à 20 participants

L'ARBRE A PROBLEMES

L'idée de cet outil est d'analyser un problème afin de clarifier les causes et conséquences liées à un problème, à une situation problème, et d'en produire une vision schématique.

À un problème correspond un arbre. Il va permettre d'identifier ce sur quoi on peut agir.

Objectifs

- ✓ Identifier les causes et les effets d'un problème.
- ✓ Visualiser les relations de cause à effet.
- ✓ Clarifier la source d'un problème pour pouvoir agir.
- ✓ Identifier les possibilités d'actions.

Préparation

› Préparer la liste de problèmes qui a été dressée précédemment (ou prévoir un temps et un outil pour lister les problèmes en début de séance).

Déroulement

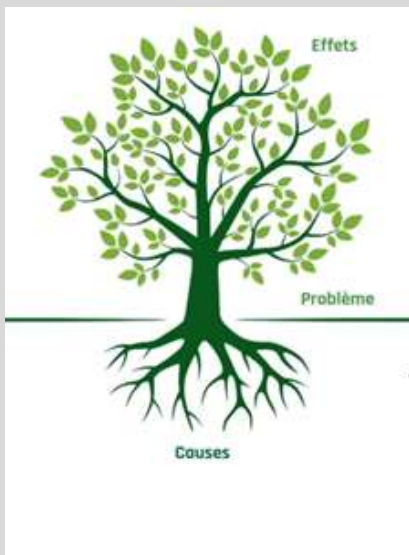
› Expliquer le déroulement de l'activité : «Nous allons réfléchir aux causes de ce problème pour voir ce que nous pourrions faire pour



Affiches, stylos, marqueurs, chaises



Calme et confort



améliorer la situation. Nous allons choisir un problème et je vais l'inscrire au milieu puis...».

› Proposer un temps d'échange avec les participants autour de la liste des problèmes identifiés précédemment

› Une fois le premier problème à traiter identifié, l'animateur l'inscrit au centre d'une grande feuille, qui sera le centre de l'arbre (préalablement dessiné, ou se formant simplement grâce aux cases reliées au fur et à mesure). L'arbre qui va se construire peut prendre plusieurs formes (voir illustration).

Inviter ensuite les participants à énoncer les causes du problème en répondant à la question «Pourquoi?» et inscrire les causes identifiées au fur et à mesure sur la partie inférieure de l'arbre (sous le problème) au même niveau. Les causes peuvent être reliées entre elles. À partir du premier niveau de causes, on peut reposer la question «Pourquoi?» pour affiner le problème et remonter à sa source.

› Une fois les causes du problème étudiées, on passe aux effets ou conséquences. On reproduit le même procédé, mais en répondant à la question : «Qu'est-ce que cela fait?» Le travail sur les effets va contribuer à identifier les objectifs et les priorités de l'action, le cas échéant.

FICHE OUTIL

5



1 à 2 heures



1 animateur

WORLD CAFE

Le world café vise à favoriser l'échange et la réflexion autour de questions préétablies, en s'appuyant sur l'expertise des participants.

Objectifs

- ✓ Générer et partager des idées autour d'une problématique : recueillir des informations,
- ✓ faire émerger et approfondir des idées concrètes et partagées.
- ✓ Mettre en place un dialogue constructif.

Préparation

Préparer trois questions/thèmes/axes de travail en lien avec le sujet abordé identifiés lors des séances précédentes.

› Disposer 3 espaces (autant d'espaces que le nombre de questions) avec tables et chaises pour l'ensemble des participants.

› Sur chaque table, mettre une affiche avec une question inscrite et des stylos ou feutres.

Déroulement



jusqu'à 20 participants



Papier, stylo, paperboard,
affiche, tables, chaises



Espace calme

› **Énoncer les trois questions et le déroulement.** S'assurer que la consigne soit comprise de tous : «Séparés sur les trois tables, vous disposerez de quelques minutes pour réfléchir à la question, puis vous tournerez, etc.».

› **Les participants se répartissent** de façon aléatoire, mais équilibrée entre les différentes tables, et **disposent d'un temps donné (ex. 20 min)** pour répondre collectivement à la question.

› **Pour chaque table, un référent volontaire** est désigné. Il prend en notes sur l'affiche les éléments clés des échanges et sera chargé de les restituer au groupe suivant

› Au bout du temps imparti, les participants sont invités à changer de table, sauf le référent qui restituera ainsi les échanges du premier groupe au second.

› Les nouveaux groupes ainsi constitués disposent d'un temps de restitution des échanges précédents par le référent et d'un temps donné pour échanger et compléter les éléments du groupe précédent (ex. 5 min + 15 min).


› L'opération est répétée une dernière fois (ex. 5 min + 15 min) de sorte que l'ensemble des participants contribue à l'ensemble des questions (excepté les référents).

› Réunir l'ensemble des groupes et procéder à une restitution synthétique des échanges par les référents.

FICHE OUTIL

6



 30 à 45 minutes selon le
nombre de participants



1 animateur + 1 observateur

LE DEBAT MOUVANT

Le débat mouvant s'articule autour de quelques affirmations vis-à-vis desquelles les participants doivent se positionner : «-D'accord-» ou «-Pas d'accord-» et formuler des arguments. Cet outil peut s'utiliser en début de séance ou de démarche.

Objectifs

- ✓ Échanger des savoirs et points de vue et établir une culture commune autour de la thématique.
- ✓ Susciter des débats.
- ✓ Aborder un sujet délicat de façon directe.

Préparation

Préparer les affirmations

Installer deux zones bien distinctes signalées par une corde au sol par exemple



jusqu'à 20 participants



Affichettes d'accord/pas
d'accord



Intérieur ou extérieur,
Espace dégagé

FICHE OUTIL

7



1 heure



1 animateur

Déroulement

Inviter les participants à rejoindre la zone et expliquer le principe :
«Je vais énoncer une affirmation, qui peut être volontairement déplaisante, et vous devez vous mettre d'un côté ou de l'autre : d'accord, pas d'accord. Vous devez vous positionner.»

Une fois tous les participants positionnés, **annoncer que les deux camps** vont pouvoir s'exprimer selon la règle énoncée (présentée ci-dessous) et que chacun a le droit le changer de camp s'il est convaincu par un argument du camp opposé.

› Il y a alors plusieurs façons d'animer le débat :

–vous pouvez **donner la parole à un camp, puis à l'autre**, tour à tour. Une personne parle à la fois. Un seul argument est proposé à la fois. Dans ce cas, il est envisageable aussi de limiter à un argument par personne pour favoriser la participation de tous ;

– vous pouvez **laisser quelques minutes à chaque camp pour débattre** et formuler des arguments collectifs qui seront énoncés par un ou des porte-parole.

› Dans tous les cas, **donner la règle de ne pas se répondre d'un camp à l'autre.**

L'idée n'est pas de se renvoyer des arguments les uns par rapport aux autres, mais bien d'énoncer l'ensemble des arguments qu'ils soient liés ou non.

› **Stopper les débats une fois le temps écoulé** ou quand le tour des arguments a été fait.

JEU DE ROLES :

Le conseil municipal

Objectifs

- ✓ Argumenter un point de vue qui n'est pas forcément le sien
- ✓ Débattre en groupe et se positionner démocratiquement sur une question
- ✓ Confronter son opinion personnelle à celles d'autres personnes
- ✓ Sensibiliser les jeunes à des questions sociétales importantes tout en développant leurs compétences en prise de parole et en débat.

Préparation

1. Préparation des rôles :

-Assignez des rôles spécifiques à chaque participant, tels que le maire, les adjoints, les habitants du village, les représentants de l'entreprise, les membres de groupes écologistes, etc.



entre 10 et 15
participants



Papier, stylo, tables, chaises



salle au calme



-Assurez-vous que chaque rôle ait des informations détaillées sur sa position concernant l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement, ainsi que des arguments pour défendre cette position.

2.Contextualisation :

-Commencez par expliquer le contexte de la réunion : le besoin de créer des emplois dans le village, les problèmes de pollution potentiels liés à l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement, les préoccupations des habitants, etc.

-Présentez également les règles de la réunion, telles que le temps de parole alloué à chaque participant, la manière de soulever des points d'ordre, etc.

3.Déroulement de la réunion :

-Le Maire ouvre la réunion en exposant le sujet et en rappelant l'importance du débat démocratique.

-Chaque participant expose sa position sur l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement, en présentant ses arguments et en répondant aux questions des autres participants.

-Encouragez les échanges constructifs et respectueux entre les participants. Veillez à ce que chacun ait l'occasion de s'exprimer.

4.Délibération et prise de décision :

Après que tous les participants ont eu la possibilité de s'exprimer, ouvrez le débat pour discuter des différentes opinions exprimées.

-Le maire peut proposer un vote pour décider de l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement, ou bien une discussion peut être menée pour trouver un consensus.

5.Débriefing et réflexion :

-Une fois la simulation terminée, prenez le temps de discuter des points forts et des points faibles de chaque argument avancé.

-Demandez aux participants ce qu'ils ont appris de cette expérience et comment ils pourraient appliquer ces compétences de prise de parole et de débat dans leur vie quotidienne.

En suivant ces étapes, vous devriez pouvoir créer une simulation engageante et instructive pour les jeunes, tout en les aidant à développer des compétences précieuses pour s'engager dans la société.

Les rôles et les missions

Voici une brève description des missions pour chaque rôle :

1.Le Maire :

-Présider la réunion.

-Faire respecter l'ordre du jour et les règles de débat.

-Assurer une prise de décision équitable.

2.Adjoints au maire :

-Conseiller le maire sur les questions liées à l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement.

-Représenter différentes perspectives au sein de l'administration municipale.

3.Représentant de l'entreprise de l'incinérateur:

-Présenter les avantages économiques de l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement (création d'emplois, retombées économiques, etc.).

-Répondre aux préoccupations concernant les aspects environnementaux et sanitaires de l'entreprise.

4. Habitants du village opposés à l'implantation :

-Exprimer les préoccupations des habitants concernant la pollution potentielle, les nuisances sonores, la dépréciation des propriétés, etc.

-Proposer des alternatives à l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement.

5. Écologistes ou militants environnementaux :

-Mettre en avant les impacts environnementaux négatifs de l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement.

-Proposer des solutions alternatives plus durables et respectueuses de l'environnement.

6. Associations locales de quartier ou de protection de l'environnement :

-Représenter les intérêts spécifiques des quartiers concernés par l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement.

-Fournir des informations sur les réglementations locales et les politiques environnementales.

7. Conseillers municipaux favorables à l'implantation :

-Présenter les avantages économiques et sociaux de l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement pour le développement local.

-Proposer des mesures d'atténuation pour répondre aux préoccupations des opposants.

8. Conseillers municipaux opposés à l'implantation :

-Mettre en avant les risques et les inconvénients potentiels de l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement.

-Proposer des alternatives et des solutions de compromis.

9. Experts en environnement ou en santé publique :

-Apporter des données scientifiques et des analyses sur les impacts potentiels de l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement.

-Conseiller les décideurs sur les meilleures pratiques en matière de gestion des déchets et de protection de l'environnement.

10. Journaliste local ou observateur neutre (facultatif) :

Observer et rapporter les débats de la réunion.

Poser des questions pour approfondir la compréhension des enjeux.

Proposition de répartition des rôles

Pour une répartition des rôles pour **10 joueurs** :

- ❖ Maire
- ❖ 2 Adjointes au maire
- ❖ Représentant de l'entreprise de l'incinérateur/site d'enfouissement
- ❖ Habitants du village opposés à l'implantation
- ❖ Écologiste ou militant environnemental
- ❖ Conseiller municipal favorable à l'implantation
- ❖ Conseiller municipal opposé à l'implantation
- ❖ Expert en environnement ou en santé publique



Pour une répartition des rôles pour **15 joueurs**, vous pouvez ajouter :

- ❖ Association locale de quartier ou de protection de l'environnement
- ❖ 2 Conseillers municipaux favorables à l'implantation
- ❖ 2 Conseillers municipaux opposés à l'implantation
- ❖ Un deuxième habitant du village opposé à l'implantation
- ❖ Un deuxième écologiste ou militant environnemental

Ces répartitions permettent d'avoir des représentations équilibrées des différents points de vue et acteurs concernés par la décision d'implanter une incinérateur/site d'enfouissement dans le village. N'hésitez pas à ajuster les rôles en fonction des besoins spécifiques de votre groupe de joueurs.

Déroulement

Voici une proposition de déroulement de l'animation sur une durée d'une heure, avec les consignes et le débriefing inclus.

Il est important qu'un animateur soit garant du timing de l'ensemble de l'activité. Un joueur peut avoir la mission de gestion du temps lors de la "Réunion".

Début de la session (5 minutes):

1. Accueil des participants.
2. Présentation rapide du déroulement de la simulation et des rôles attribués à chaque participant.
3. Rappel des objectifs de la simulation : débattre de l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement dans un village, en prenant en compte les différentes perspectives et en favorisant la prise de parole et le respect mutuel.

Déroulement de la réunion (45 minutes) :

1. Le Maire ouvre la réunion en exposant le sujet et les règles de débat.
2. Chaque participant présente brièvement son rôle et ses positions sur l'implantation de l'incinérateur/site d'enfouissement.
3. Débat et échanges entre les participants :
 - Les habitants opposés expriment leurs préoccupations.
 - Les représentants de l'entreprise défendent leur projet.
 - Les conseillers municipaux proposent des solutions et posent des questions aux différents intervenants.
 - Les experts fournissent des informations sur les aspects environnementaux et sanitaires.
4. Le Maire guide le débat et veille à ce que chaque participant ait l'opportunité de s'exprimer dans le respect des règles établies.

Fin de la réunion (5 minutes) :

1. Le Maire récapitule les principaux points abordés lors de la réunion.
2. Annonce d'une prise de décision (vote ou consensus) ou d'une continuation de la discussion à une date ultérieure si nécessaire.

Débriefing (10 minutes) :

1. Discussion sur les expériences des participants pendant la simulation :



-Qu'ont-ils appris sur la prise de parole en public et le débat démocratique ?

-Quels étaient les points forts et les points faibles de chaque argument présenté ?

-Quels ont été les défis rencontrés lors de la recherche de solutions ?

2. Réflexion sur les différentes perspectives présentées et sur la manière dont elles peuvent être prises en compte dans la prise de décision réelle.

3. Soulignement de l'importance du respect des opinions divergentes et de la recherche de solutions équilibrées dans les processus démocratiques.

Conclusion :

1. Remerciement aux participants pour leur engagement.

2. Encouragement à utiliser les compétences acquises lors de la simulation dans leur vie quotidienne et dans leur participation à la société.

Points de vigilance

- L'animateur peut décrire le contexte de l'implantation du site au groupe ou le maire peut le faire en début de réunion si il est à l'aise.

- L'animateur accompagne les jeunes dans leurs rôles si ceux-ci ont des difficultés

- La simulation reste un jeu, il n'est pas important d'être parfaitement juste dans les arguments (réglementaire par exemple). L'animateur interviendra s'il y a de grosses incohérences dans les arguments ou sur les rôles.

FICHE OUTIL

8



30 minutes à 1 heure



1 animateur

BRISE-GLACE :

Théâtre

d'Improvisation

Le théâtre d'improvisation est une méthode interactive qui favorise la communication, la créativité et la cohésion de groupe.

Objectifs

- ✓ Favoriser la communication et l'expression personnelle
- ✓ Stimuler la créativité et la pensée spontanée.
- ✓ Renforcer la cohésion et la confiance au sein du groupe.

Préparation

- Préparer un espace dégagé pour permettre aux participants de se déplacer librement.
- Prévoir des accessoires de théâtre si nécessaire.



jusqu'à 20 participants



Espace dégagé, accessoires de théâtre (optionnel)



Espace calme et adapté au jeu

Déroulement

- Expliquer les règles de base de l'improvisation : écoute active, acceptation des propositions des autres, et construction collective de l'histoire.
- Proposer des jeux d'improvisation simples pour commencer, comme des exercices de mime ou des scènes courtes.
- Encourager les participants à s'exprimer librement et à prendre des risques créatifs.
- Organiser des sessions de feedback pour discuter des expériences et des apprentissages.

FICHE OUTIL

9



1 à 2 heures



1 animateur



jusqu'à 10 participants



Microphones, casques, logiciel d'enregistrement, ordinateurs



Studio ou espace calme pour l'enregistrement

Ateliers Podcast Webradio

es ateliers podcast permettent aux jeunes de développer des compétences en communication, en rédaction et en technique d'enregistrement.

Objectifs

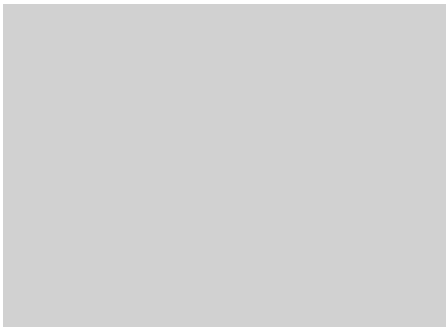
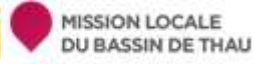
- Développer des compétences en rédaction et en expression orale.
- Apprendre à utiliser des outils techniques pour l'enregistrement et la diffusion de podcasts.
- Encourager la créativité et la collaboration.

Préparation

- Préparer un studio ou un espace calme pour l'enregistrement.
- Installer les équipements nécessaires : microphones, casques, logiciel d'enregistrement.
- Choisir un thème ou un sujet pour le podcast.

Déroulement

- Introduire les concepts de base du podcasting : structure, format, et techniques d'enregistrement.
- Diviser les participants en petits groupes pour travailler sur la rédaction de chroniques ou d'interviews.
- Enregistrer les segments audio en utilisant les équipements fournis.
- Monter et éditer les enregistrements pour créer un podcast final.



- Organiser une session d'écoute et de feedback pour discuter des résultats et des améliorations possibles.