

# Je 16 juin - Tour d'Horizons ateliers sur le dehors issus de notre secteur

## Timing général

9h45 - 10h10 : pause

**10h15 - 11h15 : ateliers 1**

11h15-11h30 : changement d'atelier

**11h30 - 12h30 : ateliers 2**

Soit **deux salves d'une heure, avec la même proposition d'atelier**

## Objectifs-consignes

Deux salves d'une heure.

objectif initial ; atouts/ défis du métier d' animateur

5 min)

- animateur poser le cadre : déroulement et objectifs + qui gère le temps (participant au hasard de la liste d'inscription à l'atelier mais peut léguer son rôle)

le gardien du temps sonne les 5, 30, 10 et la fin de l'atelier - prévoir mémo pour le gardien

30 min)

- présentation orale du projet par l'intervenant.

Consigne pour l'intervenant : parler de son projet en relevant de temps en temps à quelles difficultés (avant -pdt - après le projet), petites ou grandes, le projet et/ou l'animation a été confronté et comment il les a ou non dépassés >> parler des atouts et des savoir-faires de l'animateur

L'animateur relève les difficultés + la ou les solutions et les consignes sur cartons séparés - tout le monde doit bien entendre qu'on note une difficulté.

- participants : temps de clarification - un élément pas compris

10 min)

- 1er tour de table : chacun exprime une idée nouvelle qu'il retire de cette expérience. On ne répète pas une idée déjà exprimée. On peut passer son tour. jusqu'à épuisement du stock d'idées.

L'animateur note)

- l'intervenant dit "merci,

15 min)

- 2ème tour de table (ça doit être dynamique) : propositions de pistes de résolution, - notées au mieux par l'animateur (on remet cela au propre le soir) On ne répète pas une idée déjà exprimée. Une idée peut en inspirer une autre. On peut passer son tour. On recommence des tours de tables jusqu'à épuisement du stock d'idées. (l'intervenant se tait et note les propositions). On répète l'opération jusqu'à épuisement du temps

rem : ne pas reprendre la même difficulté si elle est tirée au sort au 2e round d'atelier

Quelques cartes postales sont à disposition pour noter de nouveaux bienfaits.

## Déroulement précis des 60 minutes

5 min

- l'animateur pose le cadre et présente le présent découpage
- le gardien du temps sonne les 5, 30, 10 et la fin de l'atelier

30 min

- l'intervenant présente oralement son projet en relevant de temps en temps à quelles difficultés, petites ou grandes, le projet/animation a été confronté (avant - pdt - après ) et comment elles ont été éventuellement dépassées ...
- parallèlement, l'animateur relève et note ces difficultés au fur et à mesure qu'elles se présentent dans l'exposé de l'intervenant. Le cas échéant, il les accompagne de la manière dont le projet aura levé ces difficultés.
- participants : temps de clarification si un élément de la présentation n'a pas été compris.

10 min

- 1ère salve de tours de table : les participants expriment une idée nouvelle qu'ils retirent de cette présentation. (On ne répète pas une idée déjà exprimée. On peut passer son tour. jusqu'à épuisement du stock d'idées. L'animateur note)

15 min

- tirage au sort d'une des difficultés relevées lors de l'exposé.
  - 2ème salve de tours de table : Propositions de pistes de résolution, - notées au mieux par l'animateur (on remet cela au propre le soir). Une idée déjà exprimée ne doit pas être répétées. Une idée peut en inspirer une autre. On peut passer son tour. On recommence des tours de tables jusqu'à épuisement du stock d'idées sur une « difficulté ». L'intervenant ne réagit pas et note les propositions.
- On répète l'opération jusqu'à épuisement du temps.