











Objectifs :







1. Faire connaissance au sein d'un groupe
2. Permettre l'expression de chaque membre
3. Provoquer un échange

Taille 	De 4 à 12 personnes	DEROULEMENT <p>Cette animation est le cumul de plusieurs temps d'animations (décliné ci-après au travers d'autres fiches d'animations) ayant chacun un objectif différent.</p> <p>1 - Afin de favoriser la parole des personnes au sein d'un groupe, il est important dans un premier temps de détendre l'atmosphère et de permettre à chacun des membres de se présenter. Il existe pour cela de nombreuses animations, demandant peu de temps, appelées « brise-glace ». A vous de choisir celle qui s'adapte le mieux à votre groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Marche Stop • Le Duel des Prénoms • Le Portrait Chinois • ... <p>2 - De même, de nombreuses méthodes d'animation permettent de favoriser l'expression des personnes au sein d'un groupe. Le choix peut se faire en fonction de la taille du groupe, du temps et du matériel disponibles...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mon Blason • Les Rayons du Soleil • Ecrire un récit autour d'un thème précis (exemple de la diaconie) • ... <p>3 - D'une somme d'expressions individuelles, l'animateur peut proposer au groupe de faire une synthèse, faire ressortir les points communs ou, au cours d'une autre rencontre et autour d'une animation adaptée, créer un dynamique de groupe, poursuivre le débat ou se saisir d'une question soulevée ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le Sapin de Noël • Le Carré de Cordes • ...
Durée 	1 à 2 heures	
Lieu / Espace 	Voir fiches des différents temps	
Matériel 	Voir fiches des différents temps	
Vigilance 		

Objectifs :






4. La connaissance réciproque des participants : connaissance des prénoms.
5. L'organisation d'un groupe de personnes pour faire quelque chose ensemble.

Taille 	Au-delà de 300 personnes, ça devient très difficile !	DEROULEMENT <u>L'animateur</u> Explique le déroulement, donne les consignes et mène le jeu. <u>Déroulement</u> Les participants marchent dans l'espace. L'animateur dit « stop ! » et donne une première consigne. Le groupe se rassemble selon la consigne, exemple : réunissez vous par équipe. Le groupe exécute la consigne comme il la comprend. Puis l'animateur peut demander à chaque groupe ce qu'il représente. Puis tout le monde recommence à marcher. Ainsi de suite l'animateur dit « stop ! » et donne au groupe une consigne à la fois. Chaque consigne est suivie d'une reprise de la marche dans l'espace. Les consignes peuvent se rapporter à différentes choses : <ul style="list-style-type: none"> - Les différentes régions d'origine des participants - Ancienneté dans l'association : les moins de 5 ans et les plus de 5 ans - Types de postes, de fonctions - Les plutôt salés, les plutôt sucrés - Plutôt bain plutôt douche - Plutôt thé plutôt café - Couleurs d'yeux.... - Les prénoms : deux possibilités <ul style="list-style-type: none"> o Tous se ranger dans l'ordre alphabétique o Faire trois groupes de A à G, H à P, Q à Z
Durée 	10 à 15 minutes en choisissant 3 à 4 consignes et selon la taille du groupe	
Lieu / Espace 	Délimité mais vaste, libéré de tout mobilier	
Matériel 	Aucun	
Vigilance 		VARIANTE

FICHE ANIMATION		<h1>LE DUEL DES PRENOMS</h1>
OBJECTIFS →		<ol style="list-style-type: none"> 1. Faire connaissance. 2. Connaître les prénoms des autres participants.
Taille 	20 à 30 personnes maxi.	DEROULEMENT <p>L'animateur commence par scinder le groupe en deux. Chaque groupe se met en ligne face à l'autre. Chaque personne va dire clairement son prénom. L'opération est renouvelée une deuxième fois, voire une troisième.</p> <p>Chacun des groupes se place à l'extérieur de la salle, à proximité d'un des deux accès. Chaque groupe désigne le participant qui va effectuer le premier duel. L'animateur appelle alors les deux personnes « entrez » ! Le gagnant du duel est celui qui arrive à prononcer le plus vite possible le prénom de l'autre en le voyant.</p> <p>L'animateur compte les points. C'est au tour de deux autres volontaires de s'affronter. L'animateur décide de la durée du jeu sachant que l'objectif est que les participants aient retenu le maximum de prénoms.</p>
Lieu / Espace 	une salle avec deux accès ou un drap qui sépare une salle en deux	
Durée 	15 minutes	
Matériel 		
Vigilance 		VARIANTE <p>Si la salle ne dispose pas de double accès, il est possible de créer une séparation entre les deux groupes en tendant verticalement une couverture ou un drap, tenu par deux participants. Au premier signal de l'animateur, une personne de chaque groupe s'approche de la couverture tendue. Les deux volontaires pour le duel sont à ce stade encore cachés par la couverture. Au deuxième signal de l'animateur, la couverture est baissée subitement par ceux qui la tiennent. Le gagnant du duel est celui qui arrive à prononcer le plus vite possible le prénom de l'autre en le voyant. Les deux participants du duel tiennent à leur tour la couverture.</p> AUTRE VARIANTE <p>La personne qui n'a pas retenu le prénom de l'autre ou ne l'a pas prononcé à temps, rejoint l'autre équipe. Petit à petit, les groupes se modifient et les participants finissent par connaître les prénoms des autres, sachant que l'objectif n'est pas la compétition.</p>
 Secours Catholique Réseau mondial Caritas		01.45.49.73.86 04.57.13.81.21

Objectifs :

- 6. Connaissance réciproque des personnes

<p>Taille</p> 	<p>15 personnes environ</p>	<p>DEROULEMENT</p> <p>Si j'étais un fruit ...</p> <p>Chaque participant choisit un fruit qui lui donnera l'occasion de se présenter au sein du groupe ou de dire comment il se sent au sein d'un groupe.</p> <p>L'animateur va donner la parole à chaque participant pour que chacun se présente en expliquant les raisons de son choix, s'il le souhaite.</p> <p>On pourrait imaginer cette même animation avec les phrases suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si j'étais une couleur... • Si j'étais une fleur... • Si j'étais un lieu... • Si j'étais une expression... • ...
<p>Durée</p> 	<p>15 minutes environ</p>	
<p>Lieu / Espace</p> 		
<p>Matériel</p> 	<p>Aucun</p>	
<p>Vigilance</p> 		<p>VARIANTE</p>

OBJECTIFS →

1. Faire connaissance au sein d'un groupe.
2. A partir des consignes, permettre l'expression de chacun sur un thème donné.

Taille



De 8 à 40 participants

Lieu / Espace



Durée



De 1 à 2 heures

Matériel



Des feuilles de papier, des feutres en nombre suffisant, un rouleau de scotch.

DEROULEMENT

Emprunté aux traditions anciennes, en Europe, le blason traduit la devise fondatrice d'une famille, d'une lignée et constitue un cadre dans lequel s'inscrivent ses membres.

L'animateur propose à chacun de se présenter en tant que personne, d'évoquer les merveilles et fragilités qu'il rencontre et de parler de ses rêves, à travers la fabrication puis la présentation de son blason.

Cet exercice se compose de trois parties :

- la fabrication du blason,
- la présentation au groupe
- un échange à deux.

Vigilance



VARIANTE

Possibilité, à la fin de l'animation, de faire une synthèse des expressions en les compilant dans des documents spécifiques (livres des merveilles et des fragilités, livre d'or, blason du groupe...)

1^{ère} PARTIE

L'exercice se fait seul, en silence

- Sur une feuille de papier, seul, en silence, chacun est invité à dessiner un blason comportant 4 cases et un bandeau.
- Tout ce qui sera inscrit le sera sous forme de graphisme, sans mots.
- La valeur artistique des graphismes n'a pas d'importance dans cet exercice.

Dans la première case, en haut à gauche, vous dessinez la personne que vous êtes.

Dans la deuxième case, en haut à droite, vous dessinez ce qui vous émerveille le plus dans votre vie, votre travail, votre bénévolat...

Dans la troisième case, en bas à droite, vous dessinez les fragilités que vous constatez autour de vous et qui vous interpellent le plus...

Dans la quatrième case, en bas à gauche, vous dessinez ce qui vous fait rêver, ce à quoi vous aspirez si tout était permis...

Dans le bandeau vous imaginez dans votre langue, un titre pouvant résumer l'ensemble et, pourquoi pas, constituer votre devise actuelle.

2^{ème} partie

Chaque personne va afficher son dessin sur le mur, où elle veut.

Tout le groupe se déplace progressivement devant chaque dessin (visite du musée).

Chaque personne présente verbalement son blason au groupe en donnant les indications complémentaires qu'elle souhaite. Les autres écoutent dans un premier temps puis peuvent uniquement poser des questions. Ils ne peuvent pas apporter d'appréciation sur ce qui est présenté.


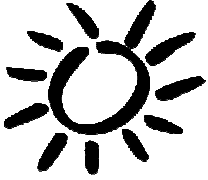




Pour l'animateur, deux impératifs:

- Veiller à ce qu'il n'y ait pas de jugement porté sur les dessins
- Veiller à la gestion du temps de façon à ce que l'exercice ne traîne pas en longueur et que certains participants n'aient plus la possibilité de présenter leur dessin.
- Il peut inviter le groupe à remarquer des caractéristiques communes à plusieurs blasons.

3^{ème} partie

Chaque participant est invité à aller à la rencontre d'une autre personne, en fonction de ce qui l'a frappé lors de la présentation de certains blasons. Cela donne lieu à un échange à deux à partir des blasons.

Pour cela les binômes se disposent dans la salle de façon à ne pas se gêner entre eux.

FICHE ANIMATION		LES RAYONS DE SOLEIL
OBJECTIFS →		<ol style="list-style-type: none"> 1. Connaissance au sein du groupe. 2. Mettre en évidence des aspects positifs de nos vies. 3. Provoquer un échange à partir de cette prise de conscience.
Taille 	De 4 à 12 personnes	DEROULEMENT Au centre de la table est placé un rond de papier jaune. Chaque participant reçoit une grande pointe (ou bande) de papier jaune figurant les rayons d'un soleil. Les participants sont invités à dire à tour de rôle ce qui constitue un rayon de soleil dans leur vie (par exemple la naissance d'un enfant, une visite rendue ou un cadeau reçu...). Au fur et à mesure qu'ils s'expriment, ils placent un rayon de soleil autour du rond jaune central. Les participants peuvent se référer à un événement récent. Il se peut aussi qu'un rayon de soleil représente quelque chose qui s'est produit il y a quelques temps. Cela peut également prendre la forme d'un souhait, d'un vœu pour le futur. <div style="text-align: center;">  </div>
Lieu / Espace 	Autour d'une table...	
Durée 	15 minutes	
Matériel 	Un soleil en papier constitué d'un rond central et de rayons mobiles.	
Vigilance 		
		VARIANTE Si l'on souhaite permettre une expression sur nos fragilités ou celles que l'on rencontre autour de nous, il est possible, à la place du soleil et de ses rayons, de proposer l'exercice avec un nuage et des éclairs...

Choix d'une expérience à mettre en récit :

- Ne pas chercher une situation « extraordinaire », mais une expérience qui vous semble vraiment relever de la « diaconie » (ou service de la fraternité) avec ses limites et ses atouts. L'important est de choisir une expérience qui vous a profondément réjoui ou au contraire interrogé sur le sens et la manière de vivre la « diaconie ».
- Choisir de raconter une expérience récente, dont le souvenir reste bien présent.
- Choisir une expérience où vous avez été vraiment acteur (c'est votre récit, et non celui qu'une personne vous aurait raconté....)







Rédaction du récit :

- Commencer votre récit en précisant le contexte (les éléments importants pour comprendre la situation, sans donner de détails inutiles), ainsi que les fonctions des acteurs présents et leurs liens. Remplacer les noms par des lettres pour préserver l'anonymat des personnes. Qu'est ce qui est à l'origine de cette expérience ? Quels étaient les objectifs de départ ?
Par exemple : Mme X., responsable de ...et moi-même, en tant que..., nous avons cherché à élaborer un projet de... avec... pour ... en raison de...
- Le récit de l'action pastorale reste chronologique mais bien des étapes peuvent être résumées. Chaque étape peut faire l'objet d'un paragraphe.
- Le centre du récit doit développer le (ou les) moment(s) qui vous semble(nt) caractéristique(s), éclairant(s), suggestif(s) de la mise en œuvre de la « diaconie ». N'hésitez pas dans cette écriture à dire comment vous vous êtes situé : ce qui vous a étonné, surpris, bousculé ou simplement rejoint intérieurement au cours de cette mise en œuvre. Indiquez aussi les réactions des personnes présentes (attitudes, paroles, gestes), et leurs évolution au cours de l'action.
- En fin de récit, précisez la manière dont s'est achevée l'action. Les satisfactions et insatisfactions exprimées par les différents acteurs présents, en finale.
- Puis vous ferez votre conclusion personnelle en vous appuyant sur la question suivante : quelle trace laisse cette expérience sur vous en tant qu'être humain ? croyant ? citoyen ? membre de l'Eglise ? Autrement dit : quels sont les enjeux de cette expérience pour votre vie personnelle et pour la vie sociale et ecclésiale ?

La longueur du récit a peu d'importance.






Et surtout : laissons de côté toutes les peurs de ne pas savoir rédiger, écrire, etc. Le but est d'approfondir nos manières de vivre la diaconie, l'Evangile et la mission confiée au quotidien...

C'est tout simple...mais bon courage !

FICHE ANIMATION		LE SAPIN DE NOEL
OBJECTIFS		<ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendre à se connaître mutuellement. 2. Mener un travail d'expression à propos du quartier.
Taille 	Une quinzaine de personnes	DEROULEMENT <p>Un grand sapin nu est dessiné sur une grande feuille ; on explique qu'il représente une situation d'abandon, d'isolement, sans perspective ni joie, où rien ne se passe.</p> <p>On demande à chaque participant d'écrire sur une boule de Noël dessinée et découpée ce qu'il serait triste de quitter s'il devait déménager et partir de là où il vit. Il placera lui-même sur le sapin la boule (ou les boules) en lisant ce qui a été écrit (plusieurs mots). L'animateur souligne et valorise ce qui est exprimé. Il y a des choses auxquelles les personnes tiennent.</p> <p>Ensuite les participants peuvent rester seuls ou se regrouper par deux, s'ils le souhaitent.</p> <p>Il leur est demandé d'écrire sur une guirlande ce qu'ils aimeraient qui change dans leur univers de vie. Les participants vont alors placer les guirlandes sur le sapin en lisant ce qu'ils ont écrit.</p> <p>Un débat s'instaure alors autour du sapin habillé. Est-ce qu'il y a des choses communes dans tout ce qui a été mentionné ? Qu'est-ce qui est le plus important ? Qu'est-ce que les personnes pensent pouvoir faire changer ?</p> <p>On conclut en se donnant rendez-vous et en se projetant sur une nouvelle séance qui pourrait prolonger la première.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
Lieu / Espace 	Un grand mur disponible pour y fixer l'image du sapin, Des chaises.	
Durée 	1 heure	
Matériel 	Un grand sapin dessiné sur une feuille. Des boules et des guirlandes dessinées et découpées. Un feutre + pâte à fixe.	
Vigilance 		
		VARIANTE

Objectifs :

1. S'organiser collectivement
2. A partir d'une mise en situation, travailler sur la façon de vivre et agir ensemble.
3. Analyser et comprendre les aspects qui empêchent ou qui permettent de vivre et d'agir ensemble.

Taille 	Une quinzaine de personnes	<h2 style="text-align: center;">DEROULEMENT</h2> <p>Phase préliminaire : le choix des « acteurs » L'animateur commence par solliciter une dizaine de volontaires. Tous ceux qui ne sont pas acteurs seront observateurs de la dynamique du groupe (ceux qui prennent l'initiative, ceux qui font des propositions, les conflits, les alliances, les stratégies, les retournements de situation, si l'objectif est atteint ou non ...)</p> <p>1^{ère} phase : fabriquer un carré avec une corde (15 minutes) Les acteurs vont tout d'abord se mettre en cercle autour d'une corde, chacun attrape la corde avec ses deux mains. L'animateur bande alors les yeux des participants. La consigne est ensuite la suivante : « vous avez 10 minutes pour former un carré avec la corde. Vous ne devez pas lâcher la corde. Vous avez la possibilité de vous parler ».</p> <p>Les observateurs s'installent de telle façon qu'ils ne gênent pas l'action du groupe tout en voyant bien ce qui se passe. Ils ne doivent pas parler pendant l'expérience.</p> <p>2^{ème} phase : débriefing des acteurs (15 minutes) A la fin de l'expérience (concluante ou non), chacun exprime aux autres comment il s'est senti durant l'action. Que s'est-il passé pour lui ? S'est-il senti en insécurité ? En confiance ?</p> <p>3^{ème} phase : les observateurs livrent leur analyse (20 minutes) Chaque observateur exprime à tour de rôle ce qu'il a vu. Chacun analyse pourquoi l'action a (ou n'a pas) abouti. Mettre en avant les attitudes ou stratégies qui ont été mises en place ou qui auraient pu être mises en place pour mieux atteindre l'objectif.</p> <p>4^{ème} phase : retour sur le « vivre et agir ensemble » En grand groupe, l'animateur propose de se dire ce qu'on peut retenir de cette mise en situation sur l'enjeu de « vivre et agir ensemble ».</p>
Lieu / Espace 	Espace libre	
Durée 	1 heure	
Matériel 	Foulards : un par participant pour bander les yeux Une corde entre 5 et 10 mètres. Attention, il faut une corde bien plus longue pour l'étoile.	
Vigilance 		

VARIANTE

L'étoile

Le principe est le même que pour le carré : il s'agit de réaliser la forme d'une étoile avec une corde, tout en ayant les yeux bandés et la possibilité de se parler. Lorsque le groupe estime avoir atteint son objectif ou que le temps annoncé (10 mn) est écoulé, il est recommandé aux participants de déposer soigneusement la corde à leurs pieds afin que la forme constituée apparaisse clairement.

NOTES

NOTES