

CHÂTEAUX, PRINCESSES ET SÉISME

Il s'agit d'une activité physique rythmée pour donner de l'énergie au groupe, durant laquelle des groupes de participants incarnent des « châteaux » et des « princesses », puis se réorganisent selon des consignes données à voix haute. Cette activité favorise la vigilance, la coopération et la capacité d'adaptation tout en créant une atmosphère ludique.

Module 4 – Activité 1

Durée : 5 min

Type d'activité : « Energiser », activité pour (re)donner de l'énergie

Format de travail : L'ensemble du groupe



Objectifs d'apprentissage

Les participants seront en mesure de :

- Réagir rapidement aux changements de consignes dans un contexte de groupe.
- Expérimenter la flexibilité des rôles et de la réorganisation collective.
- Retrouver de l'énergie et renforcer la cohésion de groupe avant un travail collaboratif.
- Réfléchir à la manière dont les structures et les rôles peuvent évoluer dans les processus de communication.



Matériel et ressources nécessaires

Aucun. Prévoir un espace suffisamment grand pour que l'ensemble du groupe puisse se tenir en cercle et se déplacer librement.



Indicateurs de réussite

- Les participants s'impliquent activement et passent rapidement d'un rôle à l'autre.
- Des rires et une énergie positive sont présents au sein du groupe.
- Les participants démontrent leur compréhension des consignes.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) 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 sauraient en être tenues pour responsables.

o→o→o Étape par étape

Étape 1 – Introduction (1 min)

Objectif de l'étape

Expliquer clairement les rôles et les règles et préparer les participants à bouger.

Consignes données aux participants

Demandez aux participants de former des groupes de trois :

- Deux personnes forment un « château » en se tenant côte à côte et en joignant leurs mains au-dessus de leur tête.
- Une personne se place à l'intérieur en tant que « princesse ».
- Une personne reste à l'extérieur et devient l'annonceur.

Rôle de la personne en charge de la formation

Expliquez et montrez les positions, assurez-vous que tout le monde comprend les trois instructions.

Étape 2 – Activité principale (3 min)

Description claire de l'activité

L'annonceur donne une des trois consignes suivantes :

- **Château** : Les princesses restent en place. Les côtés du château se séparent et partent à la recherche d'une nouvelle princesse pour former un nouveau château avec une nouvelle personne.
- **Princesse** : Les châteaux restent en place. Les princesses se déplacent et cherchent un nouveau château.
- **Séisme** : Tout le monde se sépare et reforme librement de nouveaux groupes de trois.

La personne qui se retrouve sans groupe devient le prochain annonceur.
Jouez plusieurs manches rapides.

Consignes

Déplacez-vous rapidement, changez de partenaires et amusez-vous.

Méthodes de travail (répartition en groupes, matériel, règles)

L'ensemble du groupe, mouvement libre, pas besoin de matériel.



Étape 3 – Conclusion / Discussion de groupe (1 min)

Questions de réflexion

- Qu'est-ce que ça vous a fait de changer constamment de rôle ?
- Qu'est-ce qui vous a aidé à trouver rapidement une nouvelle place ?

Points clés à souligner

Les systèmes de communication évoluent et les personnes doivent s'adapter.
Les rôles sont flexibles et la collaboration est essentielle.

Liens avec la théorie / Pratiques inclusives

Une communication inclusive repose sur une bonne capacité d'adaptation, le partage des responsabilités et l'ouverture aux changements de structures.



JEU DE RÔLE : CONCEVOIR UN ATELIER POUR MOBILISER LES JEUNES

Il s'agit d'une simulation participative sous forme de jeu de rôle, dans laquelle les participants conçoivent un atelier pour mobiliser les jeunes à partir de scénarios attribués au hasard. L'activité soutient la pensée créative tout en ancrant les idées dans des contextes organisationnels réalistes.

Module 4 – Activité 2

Durée : 55 minutes

(40 minutes de travail en groupe + 15 minutes de restitution plénière)

Type d'activité : Atelier participatif / Activité de jeu de rôle

Format de travail : Petits groupes (4 à 5 personnes) + L'ensemble du groupe



Objectifs d'apprentissage

Les participants seront en mesure de :

- Analyser les défis de communication à travers des scénarios dédiés.
- Concevoir des ateliers participatifs impliquant des jeunes dans les processus de communication.
- Sélectionner les méthodes appropriées pour mobiliser les jeunes.
- Structurer un atelier avec des objectifs clairs, des étapes et des considérations pratiques.
- Présenter et justifier leurs choix de conception à des pairs.



Matériel et ressources nécessaires

- Tickets de scénario imprimés (groupe cible, objectif, résultat attendu)
- Paperboard ou grandes feuilles de papier
- Marqueurs et stylos
- Post-its (facultatif)
- Minuteur ou horloge

Il s'agit d'une activité prête à l'emploi. Les tickets de scénario doivent être préparés à l'avance et mélangés en trois piles distinctes.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) 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 sauraient en être tenues pour responsables.



Indicateurs de réussite

- Les groupes produisent une proposition d'atelier structuré.
- Les participants expliquent clairement leurs choix de scénario et de conception.
- La participation active est observée lors des discussions de groupe.
- Les ateliers proposés reflètent des approches participatives et des considérations d'inclusion.
- Les questions et les retours des pairs démontrent une compréhension de la tâche.

Étape par étape

Étape 1 – Introduction (5 min)

Objectif de cette étape

Expliquer le cadre de la simulation et préciser la tâche à accomplir.

Instructions données aux participants

Répartissez les participants en groupes de 4 à 5 personnes.

Expliquez que chaque groupe va concevoir un atelier de 90 minutes visant à mobiliser les jeunes à partir d'éléments de scénario attribués au hasard.

Chaque groupe tire au sort trois tickets :

- Groupe cible
- Objectif
- Résultat attendu

Rôle de la personne en charge de la formation

Expliquez les règles, distribuez le matériel et veillez à ce que tous les groupes comprennent la tâche à accomplir et les contraintes de temps.



Étape 2 - Activité principale (35 min)

Description claire de l'activité

À partir de leurs trois éléments de scénario, chaque groupe conçoit un atelier participatif de 90 minutes visant à impliquer des jeunes dans l'amélioration de la communication au sein de leur organisation.

Les groupes sont libres de choisir leurs méthodes participatives (co-crétation, narration, théâtre, cartographie visuelle).

Chaque conception d'atelier doit inclure :

- **Un objectif et un raisonnement** : pourquoi impliquer des jeunes et comment.
- **Les étapes de l'atelier** : les activités principales et leur enchaînement.
- **Des aspects pratiques** : espace, matériel, besoins en matière d'animation.

Cette approche sous forme de jeu de rôle encourage les participants à faire preuve de créativité tout en respectant des contraintes données et reproduit des conditions réelles de planification d'un projet.

Instructions

Les groupes consignent leurs idées sur des paperboards ou sur papier et préparent une brève présentation.

Méthodes de travail (répartition en groupes, matériel, règles)

Travail en petits groupes avec du matériel partagé. La personne en charge de la formation circule parmi les groupes pour les aider et apporter d'éventuels éclaircissements.

Étape 3 – Conclusion / Discussion de groupe (X min)

Chaque groupe présente l'atelier qu'il a conçu à l'ensemble du groupe, en expliquant :

- Le scénario qu'il a tiré au sort.
- La structure et le déroulement de son atelier.
- Les raisons ayant motivé le choix des méthodes participatives.

Après chaque présentation, les participants peuvent poser une ou deux questions ou partager leurs réflexions.



Questions de réflexion

- Quelles difficultés avez-vous rencontrées pour concevoir votre atelier compte tenu des contraintes imposées ?
- Quelles méthodes participatives vous ont semblé les plus adaptées à votre scénario ?
- Dans quelle mesure cet atelier serait-il réaliste au sein de votre organisation ?

Points clés à souligner

- La participation des jeunes nécessite une conception réfléchie, et non de l'improvisation.
- Des groupes différents requièrent des approches différentes.
- Une planification pratique est essentielle pour une communication inclusive.

Liens avec la théorie / pratiques inclusives

Cette activité souligne l'importance de la co-création, d'une participation significative et de l'adaptation des stratégies de communication à la diversité des groupes de jeunes. Elle s'inscrit directement dans l'« Échelle de participation » et dans les principes de l'éducation non formelle, en allant au-delà de la simple consultation pour tendre vers la collaboration.



ANNEXE 1 – ENSEMBLES DE SCÉNARIOS à imprimer

- **Groupe cible**

Jeunes NEET, adolescents migrants récemment arrivés

Jeunes en situation de handicap cognitif

Jeunesse LGBTQ+

Jeunes en décrochage scolaire

- **Objectif**

Rendre le site web d'une organisation plus accessible

Repenser une affiche pour un programme destiné aux jeunes

Recueillir des retours sur des services

Co-crérer un nouveau canal de communication

- **Résultat attendu**

Un dépliant co-créré

Une liste de recommandations en matière de communication

Un prototype de publication sur les réseaux sociaux

Un rapport de synthèse des retours recueillis



ZIP – ZAP – ZUP

Un jeu en cercle très dynamique où les participants se transmettent un flux de communication invisible à l'aide de trois commandes. L'activité renforce l'attention, l'écoute et la coordination au sein du groupe.

Module 4 – Activité 3

Durée : 5 min

Type d'activité : « Energiser », activité pour (re)donner de l'énergie

Format de travail : L'ensemble du groupe



Objectifs d'apprentissage

Les participants seront en mesure de :

- S'exercer à écouter attentivement et à réagir rapidement.
- Expérimenter la manière dont la communication circule et change de direction.
- Augmenter l'énergie du groupe après une pause.
- Réfléchir à la responsabilité collective au sein des processus de communication.



Matériel et ressources nécessaires

Aucun. Les participants se mettent en cercle.



Indicateurs de réussite

- Les participants suivent correctement les commandes et restent concentrés.
- Le niveau d'énergie augmente après la pause.
- Les participants réagissent rapidement et se soutiennent mutuellement.
- Une brève phase de réflexion met en relation le jeu et les dynamiques de communication.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) 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 sauraient en être tenues pour responsables.

o→o→o Étape par étape

Étape 1 – Introduction (1 min)

Objectif de l'étape

Expliquer les règles et mettre en place le cercle.

Instructions données aux participants

Demandez à tout le monde de se tenir debout en cercle. Expliquez qu'une « énergie » invisible se déplace entre les personnes.

Rôle de la personne en charge de la formation

Faire clairement la démonstration de chaque commande.

Étape 2 – Activité principale (3 min)

Description claire de l'activité

La personne facilitatrice lance l'énergie en désignant une personne et en disant une commande :

- **Zip** : transmettre l'énergie à la personne suivante dans le même sens.
- **Zap** : inverser le sens de circulation de l'énergie.
- **Zup** : envoyer l'énergie à n'importe quelle personne du cercle.

La personne qui reçoit doit immédiatement poursuivre le flux.

Si quelqu'un hésite ou fait une erreur, il sort du cercle.

Instructions

Maintenir un rythme rapide et rester attentif.

Méthodes de travail (répartition groupe, matériel, règles)

L'ensemble du groupe, cercle debout, sans matériel.



Étape 3 – Conclusion / Discussion de groupe (1 min)

Questions de réflexion

- Qu'est-ce qui a rendu le flux d'énergie fluide ?
- Que s'est-il passé lorsque quelqu'un a perdu sa concentration ?

Points clés à souligner

La communication se déplace, change de direction et nécessite l'attention de tous.

Liens avec la théorie / pratiques inclusives

La communication inclusive repose sur l'écoute, la réactivité et la responsabilité partagée entre tous les participants.



DE L'IDÉE À L'ACTION

Il s'agit d'un exercice de réflexion en groupe où les participants transposent les enseignements tirés de la simulation précédente en actions concrètes à mettre en œuvre dans leur propre organisation, suivi d'un moment de réflexion collective pour consolider les acquis et les engagements.

Module 4 – Activité 4

Durée : 30 min

Type d'activité : Exercice pratique / Activité de réflexion

Format de travail : Petits groupes (groupes nationaux) + l'ensemble du groupe



Objectifs d'apprentissage

Les participants seront en mesure de :

- Réfléchir à la manière dont les approches participatives peuvent être mises en œuvre dans le contexte de leur organisation.
- Identifier des opportunités concrètes pour impliquer les jeunes dans les processus de communication.
- Analyser les obstacles potentiels à la mise en œuvre.
- Définir les prochaines étapes réalistes pour des pratiques de communication inclusives.
- Formuler ce qu'ils retiennent principalement de ce module.



Matériel et ressources nécessaires

- Paperboards ou grandes feuilles de papier
- Marqueurs et stylos
- Post-its (facultatif)

C'est une activité prête à l'emploi. Aucun outil numérique n'est requis.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) 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 sauraient en être tenues pour responsables.



Indicateurs de réussite

- Chaque groupe identifie au moins une action réaliste et concrète.
- Les participants font preuve d'une réflexion critique quant aux obstacles organisationnels.
- Les groupes formulent des engagements clairs.
- Les participants expriment clairement ce qu'ils retiennent de ce module.

o→o→o Étape par étape

Étape 1 – Introduction (2 min)

Objectif de l'étape

Reconnecter les participants à la réalité de leur organisation et lancer la phase de réflexion.

Instructions données aux participants

Demandez aux participants de se regrouper avec des collègues de la même organisation partenaire (groupes nationaux).

Expliquez que le but est de transformer les idées issues de la simulation en actions réalisables et concrètes.

Rôle de la personne en charge de la formation

Clarifiez la tâche à accomplir, le temps imparti et les résultats attendus.

Étape 2 – Activité principale (15 min)

Description claire de l'activité

Chaque groupe national réfléchit et discute :

- Comment pouvons-nous adapter ce que nous avons appris aujourd'hui pour en faire une vraie activité participative avec les jeunes de notre organisation ?
- Dans quels projets ou opportunités spécifiques pourrions-nous l'intégrer au cours des 3 prochains mois ?
- Quels sont les obstacles auxquels nous pourrions faire face (résistance interne, logistique, financement) et comment pouvons-nous les surmonter ?



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) 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 sauraient en être tenues pour responsables.

Les groupes résument **1 à 2 actions concrètes** qu'ils s'engagent à essayer après la formation.

Instructions

Notez les points clés sur le paperboard et préparez-vous à les partager brièvement.

Méthodes de travail (répartition en groupes, matériel, règles)

Discussion en petits groupes avec un résultat écrit. La personne en charge de la formation circule parmi les groupes pour les aider et stimuler la réflexion.

Étape 3 – Conclusion / Discussion de groupe (8 min)

Chaque groupe présente brièvement en plénière les prochaines étapes qu'il propose.

La personne en charge de la formation met en évidence les points communs, les stratégies réalistes et les solutions pratiques.

Questions de réflexion

- Quelle action concrète vous engagez-vous personnellement à essayer ?
- Quel enseignement allez-vous retenir de cette journée ?

Les participants répondent lors d'un tour de table rapide (une phrase chacun).

Points clés à souligner

- La communication inclusive est plus efficace lorsque les jeunes ne sont pas seulement les destinataires mais aussi les co-créateurs.
- Des actions petites mais cohérentes conduisent à un changement organisationnel durable.
- La participation est un état d'esprit, pas une activité ponctuelle.

Liens avec la théorie / pratiques inclusives

Cette activité consolide les apprentissages en établissant un lien entre la théorie de la participation et sa mise en pratique. Elle renforce les principes de responsabilité partagée, de planification réaliste et d'intégration à long terme des pratiques de communication inclusives.

