

Toolkit de méthodes non-formelles



movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility



DSJ FSPJ FSPG
Dachverband Schweizer Jugendparlamente
Fédération Suisse des Parlements des Jeunes
Federazione Svizzera dei Parlamenti dei Giovani

{SAJV}
{CSAJ}

Schweizerische Arbeitsgemeinschaft der Jugendverbände
Conseil Suisse des Activités de Jeunesse
Federazione Svizzera delle Associazioni Giovanili
Federaziun Svizra da las Unions da Giuventetgna

Table des matières

1. Qu'est-ce qui est normal ?.....	3
2. Inclusion vs. Exclusion.....	4-5
3. Le Cube.....	6-8
4. Cultural Speed Dating.....	9
5. La méthode du consentement.....	10
6. Investigation valorisante (Appreciative Inquiry).....	11
7. Evaluer soi-même ses compétences, un jeu d'enfant!.....	12
8. Mission (Im)possible.....	13-14

Qu'est-ce qui est normal?



Nombre de participant-e-s 10-20



Durée 20-30min



Aperçu Cette méthode vise à discuter de ce qui est perçu comme étant "normal" à partir de questions très simples sur la vie quotidienne. Méthode polyvalente qui peut être utilisée comme une introduction amusante et en douceur à un atelier.



Thème(s)

- Normes sociales
- La méthode a été conçue à l'origine pour traiter des normes de genre, mais les questions peuvent être adaptées à de nombreux sujets différents (par exemple, interculturalité)



But(s)

- Discuter de différentes perspectives et attitudes
- Montrer comment les normes déterminent la façon dont nous interagissons



Matériel

- 1 feuille de papier par participant-e
- 1 stylo par participant-e



Instructions

1. **Introduction** (5 min) : Distribuez les feuilles et les stylos. Expliquez que vous allez poser des questions et que chaque participant-e devra écrire ses réponses en silence.
2. **Activité principale** (5 min) : Les questions ne doivent pas porter sur des faits, mais sur des opinions. Ne laissez pas trop de temps aux participant-e-s pour répondre, ils doivent simplement écrire ce qui leur vient à l'esprit en premier.
3. **Débriefing** (5 - 15 min) : Comparez les réponses des participant-e-s et discutez-en à l'aide des questions suivantes:
 - a. Pourquoi sont-elles différentes ?
 - b. Qui définit ce qui est considéré comme normal?
 - c. Nos réponses seraient-elles différentes si nous venions d'un milieu différent ?
 - d. Comment la notion de « normalité » nous influence-t-elle ?
4. **Conclusion** (5 min) : Remerciez les participant-e-s pour leur participation et rappelez-leur que ce n'est pas parce qu'une chose est considérée comme "normale" qu'elle doit nous convenir et que ce qu'une personne considère comme « normal » peut être différent du « normal » d'une autre personne.



Source(s) Free to be You and Me toolkit: <https://sci.ngo/resource/free-to-be-you-and-me/>



Nom du-de la référent-e / Organisation Sara Moreno, ICYE Suisse



Documents

Exemples de questions :

- Combien de mètres carrés compte un grand appartement ?
- Quel est le revenu d'une personne qui gagne bien sa vie ?
- A partir de quel âge une personne n'est-elle plus considérée comme jeune ?
- Combien d'invités sont conviés à un petit mariage ?
- A quelle fréquence mangez-vous du poisson ?
- Combien de tasses de café buvez-vous lors d'une journée normale ?
- Quelle doit être la taille d'une personne pour être considérée comme grande ?
- Qu'est-ce qui ne devrait jamais manquer dans un ménage ordinaire ? Citez les 3 choses les plus importantes
- Ajoutez vos propres questions

Inclusion vs. exclusion



Nombre de participant-e-s 6 à 16



Durée 15min



Aperçu Nous sommes tou-tes différent-es avec nos forces, nos difficultés, nos connaissances, notre singularité... Lors de cette activité sur le thème de l'inclusion, nous allons réfléchir à comment faire pour que tout un chacun trouve sa place.



Thème(s)

- Exclusion vs. inclusion
- Difficultés vs. forces
- Adaptabilité, créativité, ouverture d'esprit



But(s)

- Au travers de différents jeux de groupe, être sensibilisé-e au sujet de l'inclusion.
- Prendre conscience que l'on peut tou-te-s être en situation d'exclusion, réfléchir à des manières d'y remédier.



Matériel

- Un espace libre (espace sans matériel où l'on peut bouger un minimum)
- Schéma de l'exclusion vs. Intégration vs. Inclusion
- Balles de jonglerie
- Des petites cartes «difficultés»



Instructions

Première partie : «assis-debout-sur un pied...»

1. Se placer en cercle.
L'animateur-trice dit «assis» → les participant-es doivent s'asseoir (par terre). L'animateur-trice dit «debout» → les participant-es doivent se mettre debout. Etc.
2. A partir de maintenant, les participant-es n'ont plus le droit de s'aider de leurs bras, ils-elles les placent derrière le dos.
L'animateur-trice donne à nouveau les mêmes instructions (assis, debout, sur un pied, etc.)
3. A partir de maintenant, les participant-es doivent se tenir sur une jambe.
L'animateur-trice donne à nouveau les mêmes instructions (assis, debout, sur un pied, etc.)
4. Puis l'animateur-trice parle dans différentes langues (aufstehen, siéntese...

Deuxième partie : discussion

1. Discuter de l'expérience vécue durant le premier jeu avec le groupe tout en présentant le schéma exclusion vs intégration vs inclusion.
→ Ce jeu nous permet de voir que chacun-e, à un moment donné, a des difficultés à suivre et peut se retrouver en situation d'exclusion. On peut ensuite réfléchir à des situations qui peuvent être excluantes dans la vie de tous les jours.

Troisième partie : Mise en pratique de l'inclusion au travers de la jonglerie

1. Tout le monde se remet en cercle. Le but est de se passer une (ou deux) balle d'une personne à l'autre et que tout le monde ait pu avoir la balle au moins une fois.
2. Une personne sur deux tire une carte «difficulté». On devra «faire avec» pour arriver à notre objectif. Une personne sera aveugle, l'autre n'aura pas de bras, une autre sera couchée, etc.
3. Pour que chacun-e soit inclus-e dans le jeu, nous devons donc prendre conscience des difficultés de chacun-e, adapter le jeu, être créatif-ves, se réinventer...



Source(s)

Schéma: Fondation Centre suisse de pédagogie spécialisée
<https://www.szh.ch/themes/ecole-et-integration/integration-scolaire/reponse-2>

Pour davantage de jeux de groupes qui peuvent être intéressants :
AUGUSTO BOAL (2004), Jeux pour acteurs et non-acteurs, Pratique du Théâtre de l'opprimé, Paris: La Découverte

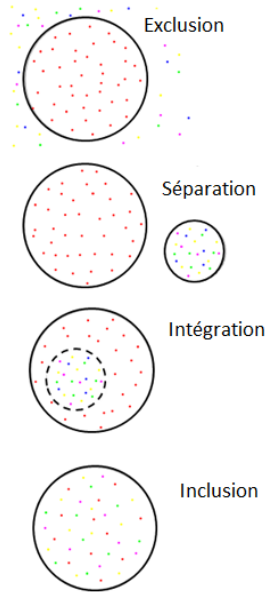


Nom du-de la référent-e / Organisation

Magalie Jaquet
Fondation Ton sur Ton



Documents



Cartes « difficulté » :

- Tu es aveugle
- Tu n'as pas de bras.
- Tu es couché-e par terre et ne peux pas te lever
- Tu ne peux pas ouvrir les mains
- Tu es très très lent-e et ne peux donc pas attraper une balle au vol.
- Tu es assis-e par terre et ne peux pas te lever
- Tu n'as qu'un œil valide
- Tu bouges sans cesse (marche autour du cercle)
- ...

Le Cube



Nombre de participant-e-s 5-20



Durée 15 – 45 min



Aperçu Le cube est fabriqué à partir de tubes en PVC et est posé en équilibre sur le support personnalisé (seau). L'objectif est que chaque membre de l'équipe passe au travers avec l'aide des autres membres de l'équipe, sans le faire basculer.



Thème(s)

- Team Building
- Communication
- Résolution de problèmes
- Confiance



But(s)

- Communiquer des stratégies de résolution de problème afin de faire passer les membres du groupe à travers le cube
- Soutenir les membres de son équipe
- Instaurer la confiance dans un groupe
- Développer l'imagination et l'esprit critique
- Favoriser l'empathie et discuter des expériences et des sentiments.



Matériel

- Cube en PVC (<https://training-wheels.com/product-category/teamwork-and-teamplay/>)
- 1 Enveloppe
- Seau
- Du papier pour Flipcharts (facultatif)
- Un endroit spacieux (un couloir, une grande pièce ou à l'extérieur)
- Tapis ou autre matériau à placer sous le cube



Instructions

Le défi

Le groupe entier doit travailler en équipe pour gagner des points en passant par différents endroits à travers le cube.

Préparation

1. Assemblez le cube et vérifiez si les connecteurs sont suffisamment stables. Cela ne devrait pas prendre plus de 5 minutes.
2. Prenez soin des mesures de sécurité : Il est recommandé de mettre un tapis sous le cube, afin d'éviter des blessures potentielles dues aux chutes.
3. Il est important de faire preuve d'une prudence appropriée pour mener à bien l'activité. Soulignez-le avant de commencer l'activité, et si nécessaire, rappelez-le pendant l'activité.
4. Tous les participant-e-s doivent être observé-e-s lorsqu'ils se déplacent dans le cube. Pensez donc à prévoir un ou deux observateurs-trices en fonction de la taille du groupe.
5. Placez la citation de Walter Bagehot dans une enveloppe.
6. Placez le cube en équilibre sur le seau.

Déroulement de l'activité

1. Demandez aux participant-e-s de se lever et de former un cercle. Distribuez ou affichez la citation de Walter Bagehot. Demandez à un-e participant-e de la lire à haute voix deux fois. Accordez quelques instants aux participant-e-s pour qu'ils réfléchissent au message : "L'un des plus grands plaisirs de la vie est de faire ce que les gens disent que vous ne pouvez pas faire". - Walter Bagehot
2. Partagez l'intrigue suivante avec le groupe : "Vous êtes tous différents animaux qui se sont perdus dans une grande forêt. Le seul moyen de rentrer chez vous est d'aider tous les animaux à passer à travers cet arbre en forme de cube. Plus vous gagnerez de points, plus vous aurez de force pour le voyage de retour."
3. Lisez à voix haute au groupe les instructions suivantes : "Le groupe entier doit travailler en équipe pour gagner des points en se déplaçant dans le cube par des chemins à chaque fois différents. Suivez les directives ci-dessous :
 - a. Chaque membre de l'équipe doit passer à travers le cube. Une fois qu'un chemin est utilisé, cette séquence unique de déplacement ne peut plus être utilisée à nouveau.

- b. Le cube ne peut être soutenu que par la base du seau et ne doit pas se renverser.
- c. Toute personne traversant le cube doit être observée par quelqu'un.
- d. Les participant-e-s ne peuvent pas sauter ou plonger dans le cube.
- e. Les participant-e-s ne peuvent pas être lancés à travers le cube.
- f. Aucun équipement supplémentaire ne peut être utilisé.
- g. Le groupe DOIT compléter cette activité en toute sécurité, sinon l'activité sera arrêtée.

Si les directives ne sont pas respectées, le groupe peut recevoir une pénalité (voir l'étape 7).

4. Rassemblez l'équipe autour du cube et expliquez le système de points.
 - a. On gagne un point en passant d'un trou inférieur à un trou inférieur.
 - b. Deux points sont gagnés en passant d'un trou inférieur à un trou supérieur.
 - c. Trois points sont gagnés en passant d'un trou supérieur à un trou supérieur.
5. Avant que les participants ne tentent de relever le défi, demandez au groupe de suivre les six étapes suivantes :
Séquence de résolution de problèmes :
 - a. Se mettre en cercle
 - b. Vérifier que tout le monde connaît et comprend le défi et les directives
 - c. Brainstorming
 - d. Élaborer un plan
 - e. Exécuter le plan
 - f. Évaluez les résultats et ajustez-les si nécessaire
6. Veillez à la sécurité du groupe lorsqu'il tente l'activité.
7. Si quelqu'un fait tomber le cube, choisissez l'une des sanctions suivantes :
 - a. tout le monde doit recommencer
 - b. une seule personne doit retraverser
 - c. le groupe ne peut pas communiquer verbalement pendant cinq minutes
 - d. une combinaison de ces sanctions
8. Si les participant-e-s sont bloqué-e-s, demandez au groupe de former à nouveau un cercle et de réfléchir :
 - a. Qu'est-ce qui fonctionne ?
 - b. Quelles sont les idées que vous n'avez pas encore essayées et que quelqu'un a suggérées ?
9. Si le groupe a encore des difficultés OU si vous pensez que le groupe bénéficierait d'un défi supplémentaire, présentez une variante :
 - a. Ajoutez un obstacle : suspendez une ficelle au centre du cube (d'une longueur d'environ 25 cm). L'équipe ne doit pas toucher la corde pendant l'activité.
 - b. Accrocher le cube : Au lieu de mettre le cube en équilibre, suspendez-le à quelque chose (par exemple, une branche d'arbre). Demandez au groupe de se déplacer dans le cube comme décrit dans les règles.
10. Veillez à laisser suffisamment de temps après l'activité pour un débriefing. Voici quelques exemples de questions. Si possible, notez les réponses du groupe au tableau/sur le flipchart afin que tous les commentaires soient visibles. Veillez à ce que chacun-e puisse partager ses idées, et rappelez aux participant-e-s que les opinions et les sentiments de chacun-e sont importants !
 - a. Comment vous êtes-vous senti-e-s pendant l'activité ?
 - b. Quel a été l'un des défis de cette activité ?
 - c. Que signifie selon vous le passage des personnes dans le cube ?
 - d. Quels conseils donneriez-vous à un autre groupe travaillant sur cette activité ?
 - e. Comment pouvez-vous appliquer ce que vous venez d'apprendre à d'autres défis auxquels vous êtes confrontés ?
 - f. Si le groupe n'a pas pu accomplir le défi dans le temps imparti :
 - i. Puisque vous n'avez pas été en mesure de relever le défi, cela signifie-t-il que votre groupe était nul ? (Poussez le groupe à répondre par plus qu'un "oui" ou un "non" et à plutôt souligner et discuter ce qu'ils ont appris).
 - g. Quelle est une chose positive qui s'est produite pendant le défi ?

- h. Comment pouvez-vous continuer à améliorer votre travail avec les autres ?
 - i. Avez-vous essayé des idées différentes ? Si oui, pourquoi avez-vous changé votre approche ?
11. Terminez par une note positive :
Résumez ce que les participant-es ont exprimé pendant le débriefing (sentiments, idées, moments d'apprentissage,...). Lisez ensuite à nouveau à haute voix la citation qui a été lue au début de l'activité et demandez aux participant-e-s de discuter de la signification de cette phrase. La comprennent-ils différemment qu'avant de faire l'activité ?

Conseils utiles

1. Pour avoir un impact plus important sur le groupe, faites cet exercice au début de la rencontre/du training, idéalement, juste après la partie "Apprendre à se connaître".
2. Certains groupes voudront peut-être s'entraîner à faire passer des personnes dans le cube avant de commencer. Cependant, cela enlève une partie des aspects inattendus de l'activité. Envisagez de fixer des limites à ces essais (temps, nombre d'essais, etc.).
3. Si le groupe est grand, vous pouvez le diviser en deux groupes plus petits et modifier les instructions, si nécessaire.
4. Vous pouvez ajuster/simplifier/modifier les instructions de l'activité. Par exemple : "L'objectif est que chaque membre du groupe passe à travers le cube, si nécessaire avec l'aide des autres membres de l'équipe, sans faire basculer le cube. Chaque personne doit identifier un côté du cube pour y entrer et un autre pour en sortir. Après avoir réussi à parcourir le chemin, celui-ci est fermé et les autres participants devront identifier d'autres faces pour entrer et sortir du cube."
5. Avec 6 faces et 5 sorties possibles pour chaque point d'entrée, un total de 30 chemins différents existent.
6. Évitez de donner des réponses aux participants. Laissez-les travailler ensemble.



Source(s)

Jim Cain, Teamwork & Teamplay,
<http://www.teamworkandteamplay.com/resources.html>
<http://www.toobeez.com/teambuilding-book/7-The-Cube-Activity.html>



Nom du-de la référent-e / Organisation

Martino Guzzardo, Diana Gigova, EVS Trainers at Movetia



Documents

Citation (à imprimer et à mettre dans une enveloppe) :

"L'un des plus grands plaisirs de la vie est de faire ce que les gens disent que vous ne pouvez pas faire". - Walter Bagehot

Cultural Speed Dating



Nombre de participant-e-s 10 à 20 personnes



Durée 3 × 20 minutes



Vue d'ensemble Des duos discutent de thèmes et de questions d'ordre culturel tirées au sort sur le modèle du speed dating classique.



Thème-s

- Inclusion et tolérance
- Interculturalité
- Team building



Objectif-s

- Déconstruction de stéréotypes
- Echange culturel
- Ice Breaker, découverte mutuelle ludique
- Promouvoir la pluralité d'opinions



Matériel

- 20 cartes
- Un sablier (ou un téléphone portable)
- 20 chaises



Instructions

1. Idéalement, on forme deux groupes selon les nationalités; cela peut aussi se faire selon les régions linguistiques suisses (FR/DE/IT).
2. Des duos sont formés de manière aléatoire.
3. Chaque duo prend une fiche sur laquelle figure une question. Le temps commence à courir, A répond.
4. Après une minute, c'est au tour de B de répondre.
5. Ensuite, les duos piochent la question suivante.
6. Après quatre questions, de nouveaux duos sont formés. Si une personne tire une question à laquelle elle a déjà répondu, elle peut en tirer une nouvelle.



Source-s Alvise Lindenberger



Nom de l'intervenant-e/ organisation Alvise Lindenberger, Compagnie Digestif













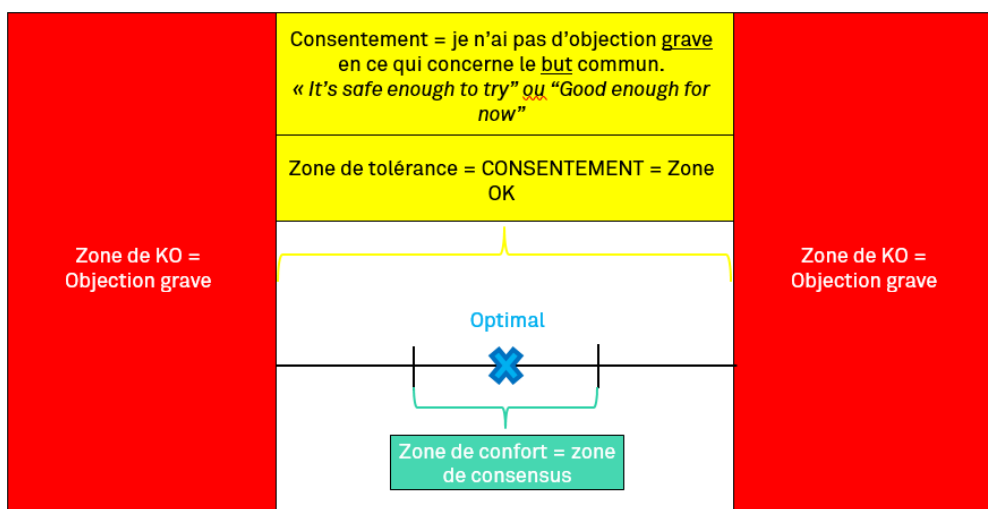
Documents

Questions possibles:

- Qu'est-ce que l'amour?
- Quand m'est-il arrivé de me sentir victime de préjugés en raison de mon origine?
- Quand m'est-il arrivé de me sentir accepté-e malgré de grandes différences culturelles?
- Quel est le plus grand défi auquel l'humanité est confrontée?
- Quel est le plus grand défi auquel je suis confronté-e dans mon environnement socioculturel?
- Regardez-vous deux minutes dans les yeux sans dire un mot.
- Est-il plus important d'avoir une famille stable qu'un emploi sûr?
- Est-ce que je parle quand je parle ou j'écris? Pourquoi?
- Quels stéréotypes est-ce que je connais sur l'autre culture et en quoi influencent-ils ma manière de penser?
- Quelle importance la tradition a-t-elle dans ma vie?
- Si je venais de l'autre pays/région, à quoi ma vie ressemblerait-elle?
- Quel est mon plus grand rêve?
- Dans quelle mesure la famille et le travail sont-ils liés dans ma vie?
- Quel rapport est-ce que j'entretiens avec la religion?
- Qu'est-ce qui est essentiel dans la vie?
- Existe-t-il une vérité objective?
- L'économie de libre marché telle que nous la connaissons recèle-t-elle plus de risques que d'avantages? Et pourquoi?
- Si j'étais président-e de ton pays (ou de ta ville), qu'est-ce que je ferais?
- Si je passais une semaine seul-e (avec de l'argent) dans ton pays (ou ta ville), qu'est-ce que je ferais?

La méthode du consentement – Comment prendre une décision sans objection grave

	Nombre de participant-e-s	Libre
	Durée	Variable selon le nombre de participant-e-s et d'objections
	Vue d'ensemble	Prendre une décision qui ne soulève aucune objection grave
	Thème-s	➤ Possible avec n'importe quel thème
	Objectif-s	➤ Prendre une décision acceptable pour tou-te-s ➤ Utilisation de la communication non violente et respectueuse
	Matériel	➤ Eventuellement post-it pour noter les objections ➤ Crayons
	Instructions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction «J'ai/nous avons le problème suivant...» 2. Développement d'une opinion – phase d'information Le-la modérateur-riche demande de quelles informations les participant-e-s ont besoin pour pouvoir se faire une opinion. (Questions de compréhension possible – sans jugement!) 3. Phase d'opinion Chacun-e donne son opinion à tour de rôle. 4. Phase de proposition Recherche d'une solution sur la base des opinions (penser à la vision!). Le-la modérateur-riche fait des propositions ou le groupe en élabore ensemble. 5. Phase de décision Ai-je une objection sérieuse en ce qui concerne la vision commune ? 6. Phase d'intégration (si quelqu'un soulève une objection grave) Le-la modérateur-riche fait une proposition, la personne ayant soulevé l'objection donne son consentement. 7. Célébration Explosion de joie, applaudissements, tapes sur l'épaule.
	Source-s	<ul style="list-style-type: none"> ➤ https://soziokratiezentrum.org/ueber-soziokratie/grundlagen-basis-prinzipien/konsent/ ➤ https://www.soziokratie.org/elemente/konsent/
	Nom de l'intervenant-e/organisation	Olivia Borer – Fédération Suisse des Parlements des Jeunes FSPJ
	Documents	Cartes des phases (www.soziokratie.org/wg-spiel , en allemand)



Investigation valorisante (Appreciative Inquiry)



Nombre de participant-e-s Trois personnes, plusieurs groupes de trois possibles



Durée 15 à 30 minutes



Vue d'ensemble Trois personnes se glissent chacune dans un rôle et découvrent les «pépites» qui se cachent dans les expériences personnelles.



Thème-s

- Renforcer la volonté d'agir
- Concevoir des visions positives
- Faire connaissance, instaurer un climat de confiance



Objectif-s

- Découvrir et partager de riches expériences personnelles
- Apprendre de ses expériences
- Nommer et renforcer des points communs motivants



Matériel

- Question forte
- Carnet et crayon
- Montre
- Optionnel : cartes/poster de modération + feutres



Instructions

Préparation

- Un-e modérateur-riche explique l'objectif et le déroulement de la méthode.
- Les participant-e-s forment des groupes de trois.
- Trois rôles sont attribués dans chaque groupe: le-la narrateur-riche, la caisse de résonance et le-la découvreur-euse.
Narrateur-riche: répond à la question posée dans le calme, sans interruption. Les questions de compréhension sont permises. L'important est que la réponse se fonde sur une expérience personnelle.
Caisse de résonance: la personne jouant ce rôle écoute activement, peut éventuellement prendre des notes, cherche en elle une histoire, un souvenir ou une expérience personnels que lui évoque le récit du-de la narrateur-riche et en fait part aux autres.
Découvreur-euse: cette personne essaie de tirer les facteurs de réussite ou des enseignements importants des deux histoires qu'elle a entendues («pépites»). Cette personne garde aussi un œil sur la montre.
- Chaque groupe reçoit une question. Cette question est posée de telle sorte que la personne interviewée puisse trouver des situations aussi positives que possible dans sa propre vie.
- Par exemple: quand et grâce à quoi as-tu commencé à t'intéresser à la politique?

Déroulement

1. Le-la narratrice répond à la question en abordant ses expériences personnelles (par exemple 4 minutes).
2. La caisse de résonance ajoute un souvenir ou une expérience que cela a évoqué chez elle (par exemple 4 minutes).
3. Le-la découvreur-euse cite les facteurs de réussite, les leçons qu'il-elle tire ou les enseignements importants des histoires qu'il-elle a entendues (4 minutes).
4. Changement de rôles (1 minute)
5. Optionnel: réflexion commune (ou en plénum s'il y a plusieurs groupes): échange au sujet des enseignements tirés par les différents groupes; les «pépites» peuvent être notées sur des posters. Les groupes peuvent aussi inscrire ces enseignements sur des cartes de modération en continu.



Source-s www.artofhosting.org



Nom de l'intervenant-e/ organisation Hochrheinkommission



Documents Aucun

Evaluer soi-même ses compétences, un jeu d'enfant!



Nombre de participant-e-s Libre



Durée 10 à 60 minutes, selon le nombre de compétences évaluées



Vue d'ensemble Cet outil d'auto-évaluation en ligne permet aux animateur-ric-e-s jeunesse d'évaluer très facilement leurs compétences internationales.



Thème-s

- Mesure de l'impact
- Compétences pour l'animation jeunesse internationale
- Auto-évaluation



Objectif-s

- Renforcer l'évaluation de l'impact des projets de jeunesse
- Découvrir ce qu'apporte l'organisation de projets internationaux
- Mieux prévoir et organiser des trainings/échanges



Matériel

- Ordinateur portable
- Eventuellement imprimante



Instructions

1. Chaque personne crée un compte sur <https://satool.salto-youth.net/>.
2. Il faut ensuite décider quelles compétences sont pertinentes pour ce projet ou ce training.
3. Chaque personne s'évalue à l'aide de l'outil en ligne et enregistre les résultats pour elle-même.
4. Idéalement, l'auto-évaluation a lieu pour les mêmes compétences avant et après un cours ou un projet pour que les participant-e-s puissent comparer les résultats.



Source-s <https://www.salto-youth.net/rc/training-and-cooperation/tc-rc-nanetworktcs/youthworkers-competence-model/>













Nom de l'intervenant-e/ organisation SALTO Youth, modèle de compétences YOCOMO présenté par Laurin Reding, Movetia



Documents Aucun

Mission (Im)possible

	Nombre de participant-e-s	Min. 10
	Durée	30-90 min (en fonction du nombre de tâches à effectuer)
	Vue d'ensemble	Une activité de Teambuilding qui amène le groupe à s'organiser en accomplissant un certain nombre de tâches folles en un temps limité.
	Thème-s	<ul style="list-style-type: none">➤ Teambuilding➤ Activité autogérée➤ Dynamique de groupe
	Objectif-s	<ul style="list-style-type: none">➤ Le groupe grandit ensemble➤ Le groupe réfléchit à sa collaboration.➤ Le groupe apprend quelque chose sur l'endroit où il se trouve➤ Le groupe teste plusieurs solutions pour accomplir les tâches➤ Le groupe interagit de manière autonome
	Matériel	<ul style="list-style-type: none">➤ Fiche des tâches «Mission (im)possible»➤ Chanson «Mission impossible»➤ Stationery Box et Flipcharts
	Instructions	<ol style="list-style-type: none">1. Tout le monde s'assoit en cercle2. Attendre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de bruit, puis jouez la chanson (environ 1 minute).3. Placer la feuille "Mission (im)possible" sur le sol au centre du cercle, bien visible et avec le côté vierge vers le haut (sans que le groupe puisse voir ce qui est écrit dessus).4. Attendre que quelqu'un ose se lever et lise la fiche à haute voix.5. Si nécessaire, demander au groupe de lire tout à haute voix et clairement.6. L'organisateur-trice résume ce qu'il faut faire et démarre le temps.7. De temps en temps, annoncer le temps restant.8. A la fin, passer en revue toutes les tâches pour voir si elles ont été accomplies.9. Récapitulation : pourquoi avons-nous fait, selon vous, cette activité ? Comment le groupe a-t-il perçu l'activité ?
	Source-s	Koll
	Nom de l'intervenant-e/ organisation	Oliver Schneitter Verein Naturkultur
	Documents	Fiche «Mission (im)possible»

Good morning and congratulations for arriving safe and sound to this youth exchange! We got the information that you are composed of people from 4 different countries – full of motivation and willing to work together during the following days.

We find each other on the high Swiss mountains. The only way to survive is to complete the following tasks within the next 60 minutes:

- a. Organize yourselves in a line according to your birthdays, according to months in the year, starting January 1st on the one end and December 31th on the other end. Do it in front of the trainers.
- b. Create an artistic welcome sign for the youth exchange "Building Walls – Breaking Walls" and hang it on the door of the dining room.
- c. Make a list of all the food the cook has in the kitchen
- d. There is only one shower for so many people here. List 10 alternative ways to keep yourself clean
- e. Make a visual artwork (flip chart size) on "Intercultural Work"
- f. Find out all the languages spoken in this group and list them on flipchart
- g. Draw a new flag for the group here that includes all the countries
- h. All the group learns to sing a song (not english) from a culture in the group. Perform in front of the trainers

- i. Take at least 3 different photographs of the group, including all participants; in one of them all participants must have something on their heads, in the second one it should be visible that you are in a cow area, and on the third one... surprise the team!
- j. List 10 songs you want to teach to the group during this week
- k. Make a weather forecast for the next 5 days in pantomime (no sound) in front of the trainer-team.
- l. Develop a short theatre play including all participants and the following: Cows, hiking boots, 16 different pairs of socks, stonewalls, trees, cheese fondue, having a shower - and perform it in front of the trainer-team.
- m. Find out the most beautiful place here in Gryon to have a swiss cheese fondue
- n. Make a list of 20 reasons why it is better to be here right now rather than back home and flip-chart it
- o. Come up with 15 ideas on what to do on the goodbye party and flipchart them.
- p. The nickname for cow dung in the grass fields in Switzerland is "Pizza Alps". Go and create your own food art out of dung
- q. Find out five ways to learn each other's name and demonstrate them to the trainers
- r. Everyone keeps silent for 2 minutes in front of the trainer team – everybody simultaneously
- s. Find out how many pairs of shoes are in the whole house
- t. List 20 different things you can do with stones

This message will not turn into dust in five seconds, but you have only 60 minutes to accomplish these tasks. GO!