

9 AU 12 AVRIL 2018

# LIGINIAC

L'AVENTURE RÉSEAU JEUNES EN CORRÈZE

## GUIDE DU RÉSEAU POUR JEUNES MOTEURS

PETER HOFF TAKES THE ROAD-LESS-TRAVELED  
THROUGH HIS HOMETOWN'S BACKCOUNTRY



# LES NOUVEAUTÉS 2018

INSPIRÉES DE "LA COLO PROVISoire"

## **Les petites annonces**

: il s'agit d'un mur/tableau présent toute la journée, où tout le monde peut poster de manière anonyme ce qu'il souhaite. Des propositions d'activités pour les temps libres à construire (« j'aimerais organiser une séance de yoga »), des questions/propositions sur l'organisation/les règles (« je trouve les douches sales »), etc. Ces annonces sont classées et permettent d'alimenter le conseil quotidien.

## **Le conseil**

: il permet de prendre des décisions ensemble, tous les jours pendant 1h-1h30. On se rassemble pour négocier, décider et organiser la vie du groupe. Les thèmes du conseil sont issus des petites annonces.

Ainsi que la notion de « **temps libre à construire** » pendant le séjour, littéralement un temps où les jeunes peuvent faire ce qui leur plaît, que ce soit proposer une activité, proposer une discussion sur un sujet ou une expérience, proposer des jeux, une balade...

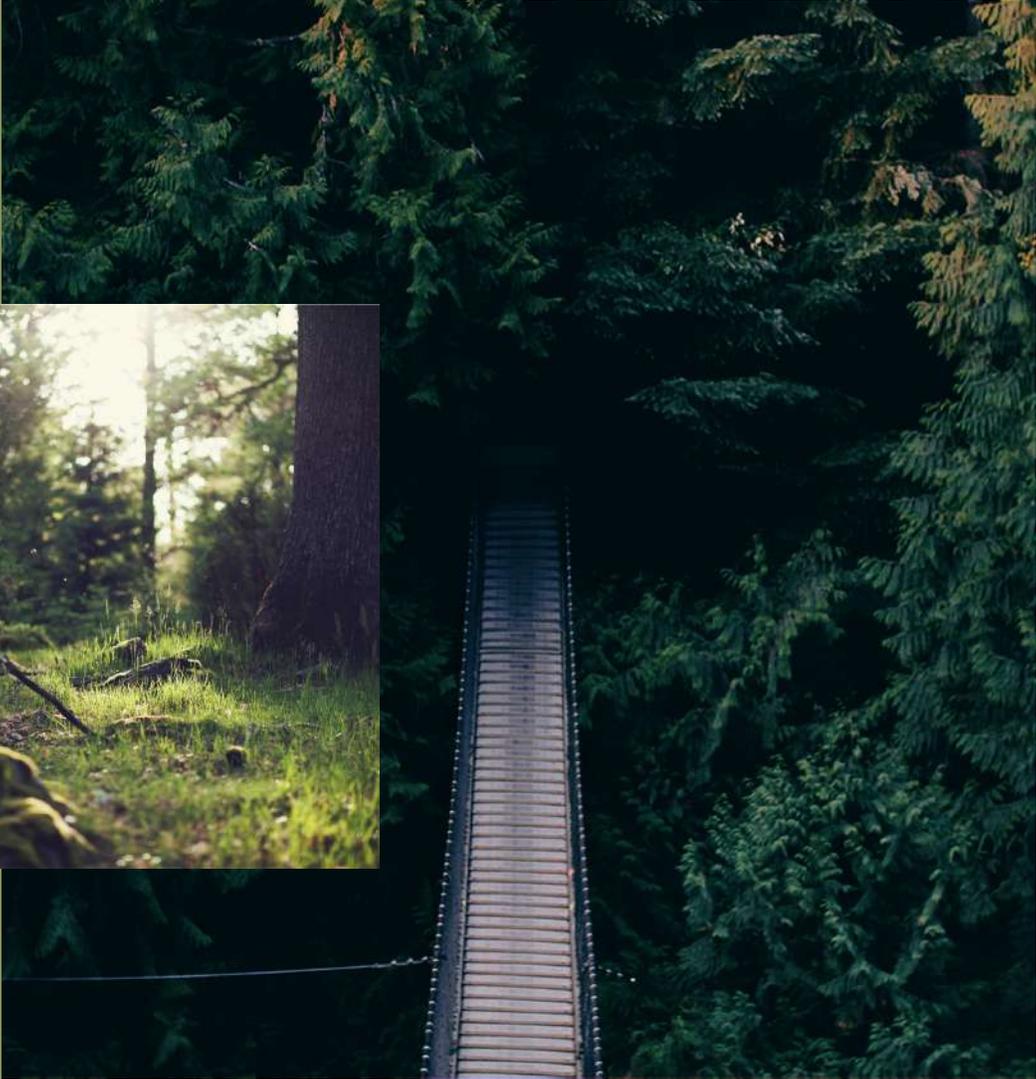
**La constitution** : C'est l'ensemble des règles définit en commun lors du rallye photo.

# PROGRAMME

Vous pourrez trouver : comment le réseau va se dérouler, ce que vous pouvez en attendre mais surtout un support quotidien pour animer en toute sérénité tous les moments du réseau. Attention il n'est pas à suivre à la lettre ce guide reste un **support**. Faites donc attention à "**privilégier ce qui est vécu sur qui est prévu**".

	09-avr	10-avr	11-avr	12-avr	
07:30	Préparation départ Poitiers	Petit-déjeuner	Petit-déjeuner	Dodo :)	
08:00	Départ de Poitiers				
08:30	Voyage	Débat	Débat		
09:00					
09:30					
10:00		Action solidaire 44 places	Action solidaire 44 places	Petit-déjeuner	
10:30		ou	ou	Retour sur les réalisations entre les deux réseaux Conseil-bilan-film "les grands moments du réseau 2018"	
11:00		Randonnée 18 places Visite du barrage EDF 28 places	Randonnée 18 places Visite du barrage EDF 28 places		
11:30	Arrivée à Junior Club Présentation des lieux par Junior Club	Repas Mettre la table/débarasser	Repas Mettre la table/débarasser	Repas Mettre la table/débarasser	
12:00					
12:30	Energizer	Conseil	Conseil	Grand nettoyage	
13:00					
13:30				Temps libre à construire	Temps libre à construire
14:00					
14:30	Rallye Photos	Départ de Ligniac			
15:00	Valeurs				
15:30	Constitution/petites annonces	Voyage			
16:00	Goûter				
16:30	Conseil	Repas Mettre la table/débarasser	Repas Mettre la table/débarasser		
17:00	Inscriptions actions solidaires				
17:30	Inscription vie quotidienne	Arrivée à Poitiers			
18:00	inscriptions actions solidaires				
18:30	Installation dans les chambres	Réunion jeunes moteurs	Réunion jeunes moteurs		
19:00	Repas				
19:30	Repas Mettre la table/débarasser	Fort Corrèze	Réunion animateurs		
20:00	Réunion jeunes moteurs				
20:30	Réunion jeunes moteurs	Balade nocturne Boum			
21:00	Projection de Film				
21:30	Réunion animateurs	Balade nocturne Boum			
22:00	Projection de Film				
22:30		Réunion animateurs			
23:00					
23:30					
00:00					

JOUR 1



# JOUR 1

## Déroulé du premier jour :

Lors de cette première journée, dans un premier temps, en rentrant dans le bus, vous serez amené à confirmer votre présence sur les feuilles d'appel.

Et pendant le trajet vous devrez émarger (signature, nom, prénom...) sur les feuilles prévues à cet effet.

Lors du voyage il y aura une pause d'une demie heure.

Une fois arrivés sur place, Émeric (le propriétaire de Junior Club House) vous fera une petite présentation des lieux et du personnel qui va nous accueillir pendant le réseau.

Ensuite aura lieu le repas, et là vous devrez mettre et débarrasser les couverts.

On enchaîne avec les energizers (brise-glace) pour motiver tout le monde et mélanger les groupes. Pour le premier brise-glace, Kalatoumi, Shaïma et Tanouni se sont portés volontaires (voir **page 04** pour l'Energizer).

Après cet intermède, aura lieu le rallye photo. Pour le rallye vous devrez vous mettre en binôme/trinôme de jeunes moteurs, et il vous sera attribué 6-7 jeunes participants. (Vous trouverez les consignes plus détaillées du rallye en **page 05**.)

A l'issue du rallye, il y aura un goûter, puis aura lieu le premier conseil de ce réseau jeune qui sera un peu différent des suivants.



## Conseil 1

: lors de ce conseil, les animateurs pros feront le classement des petites annonces pendant votre pause goûter. Nous restituerons ensemble les petites annonces faites et réparties par thème (règles/organisation -- je propose, j'ai besoin ? temps libre à construire)

Si nous repérons des règles qui sont en désaccord nous voterons avec des gommettes. Ensuite nous validerons la constitution. Les petites annonces seront affichées dans la salle de restauration pour les quatre jours.

# JOUR 1

## **Suite du premier jour :**

Inscriptions solidaires : vous avez le choix à ce moment-là de vous inscrire sur l'action que vous souhaitez.

Vie quotidienne : on laisse le choix aux jeunes moteurs et participants de choisir leur fonctionnement

Et les groupes pour le ménage ( un tableau est affiché en salle de restauration pour les temps de vie collectif ( repas ,ménage ...)

Réunion jeunes moteurs : en 3 groupes animés par les anims « pros » vous aurez à répondre à :  
*Comment vous avez vécu la journée ? est-ce que vous avez des choses à dire ? et débrief pour le lendemain ?*

# Le Chef d'Orchestre

Tanouni, Shaima, Kalatoumi

Objectif : détendre l'ambiance, redonner du tonus

Matériel : des chaises

Horaires : 14:30-15:00

Emplacement : dehors s'il fait beau, sinon dans la salle de restauration/préau

Durée : 30 min

Déroulé :

Les participants sont assis et forment un cercle. Un volontaire quitte la salle.

Une fois le volontaire sorti, le reste du groupe choisit un leader. Le leader doit faire une série de gestes, comme taper des mains, taper des pieds, etc. que le reste du groupe imite.

Le volontaire revient dans la salle, se met au milieu du cercle et doit deviner le leader qui initie les gestes du groupe.

Les membres du groupe protègent le leader en évitant de le regarder.

Le leader doit changer de geste à intervalles réguliers, sans être découvert.

Le volontaire rejoint le groupe une fois qu'il a identifié le leader.

La personne qui était le leader quitte ensuite la salle pour permettre au groupe de choisir un nouveau leader.

# Règles rallye photos

Pour le rallye photo, chaque binôme retrouve son groupe de couleurs devant le centre.

Chaque groupe a à sa disposition une feuille de route RALLYE PHOTOS LIGINIAC avec un plan et des photos.

Chaque groupe part en fonction des couleurs notées sur la carte.

Vous avez 30 min pour retrouver les dix croix correspondantes à dix endroits du centre, à chaque endroit vous trouverez une ou des valeurs que vous notez sur votre feuille de route ;

Après avoir trouvé les dix croix ou endroits, vous retournez dans la salle de restauration où chaque groupe discute des valeurs trouvées.

Chaque groupe choisit cinq valeurs et doit proposer / écrire des petites annonces en se posant deux questions :

Si j'entends « **valeur de la Constitution choisie** » j'attends quoi pour moi et pour les autres : 1 proposition au moins par personne

Si j'entends « **valeur de la Constitution choisie**

» je peux proposer ou je peux parler

de : 1 proposition au moins par personne (cette question sert aux temps libres à construire)

Si ça coince à l'oral, proposez d'écrire sur post-it les propositions.

## Le Plus Beau des Combats

En 1971, dans la petite ville d'Alexandria, en Virginie, la population noire se retrouve intégrée au sein du lycée T.C. Williams jusque-là réservé aux Blancs. Mais les oppositions sont violentes.

Dans une situation instable qui menace de dégénérer à tout moment, Herman Boone (Denzel Washington), un Noir, est nommé entraîneur principal de l'équipe des Titans. A ce poste, il devient le supérieur de Bill Yoast (Will Patton), un Blanc, un prédécesseur renommé.

Malgré tout ce qui les oppose, Boone et Yoast apprennent à travailler ensemble et découvrent qu'ils ont davantage en commun que le seul amour du football. Tous deux partagent intégrité, sens de l'honneur et une solide éthique de travail.

Bien qu'ayant des origines radicalement différentes, ils parviennent à transformer un groupe de jeunes gens haineux, divisés et incapables de se concentrer en une équipe soudée, volontaire et dynamique. Au-delà des matches et des victoires, ce sont les préjugés et l'intolérance que les deux hommes combattent.



JOUR 2



# JOUR 2

## Début de la deuxième journée :

Petit-déjeuner, puis débat où vous utiliserez la technique d'animation suivante :

Destination : innovation

Innover est une nécessité dans bien des secteurs, sous peine de rester dans des attitudes et comportements

Mais innover est un état d'esprit qui déclenche des résistances, car il faut aller du connu vers l'inconnu, surmonter des difficultés et résoudre des problèmes nouveaux.

Cette activité met d'abord en lumière, à travers une métaphore surprenante, qu'innover, c'est surmonter des barrières. Et, ensuite, qu'innover peut-être passionnant.

But :

Découvrir et discuter de la réussite de manière innovante

Être conscient des obstacles que l'on peut rencontrer dans cette démarche d'innovation au sein d'un groupe et apprendre à les surmonter.

Participants : 2 groupes couleurs

Temps 30 min de jeu 15min de restitution

Matériel : Feuilles de papier A4, crayons

Déroulé :

Former des équipes

Diviser les participants en deux équipes de tailles à peu près égales (équipe A et équipe B).

Equipe A :

1 Demander aux membres de l'équipe A de réfléchir individuellement à cette question : « comment réussir ? ou qu'est-ce que la réussite ? »

> Ecrire sur un post it et le coller sur paper board



2 Toujours individuellement, leur demander de réfléchir et d'écrire sur des feuilles différentes, qu'est ce qui m'aide à réussir ? : une idée par feuille.

>Préciser que chaque membre de l'équipe A doit écrire au moins 3 idées sur qu'est ce qui m'aide à réussir ?

Equipe B :

1 Dans le même temps, demander aux membres de l'équipe A de réfléchir individuellement à cette question : « comment réussir ? ou qu'est-ce que la réussite ? »

> Ecrire sur un post it et le coller sur paper board

2 Toujours individuellement, leur demander de réfléchir et d'écrire sur des feuilles différentes, qu'est ce qui freine ma réussite ? : une idée par feuille.

> Préciser que chaque membre de l'équipe B doit écrire au moins 3 freins ou barrières.

# JOUR 2

Préparation de la bataille

Demander aux membres de l'équipe A de fabriquer des avions avec chacune des feuilles sur lesquelles ils ont écrit.

Dans le même temps, demander aux membres de l'équipe B de froisser leurs feuilles pour en faire des boulets de papier.

Vol vers la réussite ?

- Placer les membres de l'équipe A en ligne, d'un côté de la pièce.
- Placer les membres de l'équipe B en ligne, faisant face à l'équipe A, à environ 8 mètres de distance.
- Expliquer à l'équipe A qu'ils vont bientôt lancer leurs avions vers la destination située à environ 8 mètres de là.
- Expliquer à l'équipe B qu'ils vont attaquer les avions en vol avec leurs boulets.
- Puis donner le signal du début du vol

L'innovation :

- Lorsque tous les avions ont volé et que tous les boulets ont été lancés, demander aux participants de créer des équipes aléatoires de 3 personnes, chaque équipe ramassant 4 à 5 avions et 4 à 5 boulets.
- Demander à chaque triade de lire ce qu'il y a sur les avions, et de sélectionner l'idée qui leur semble la plus intéressante. De la même manière, leur demander de lire les obstacles ou freins qui sont écrits sur les boulets, et de sélectionner celui qui leur semble le plus important.
- Faire une restitution sur paperboard des idées et des freins choisis.
- Imaginer comment mettre en scène, en forme les idées écrites sur le paper pour que Leila et Clement filment la restitution

Des restitutions devront être filmées dans l'après-midi. Attention à se redonner rdv.

Après le débat se dérouleront les activités du matin que vous avez choisi la veille (actions solidaires, visites, cuisine...).

Repas puis energizer par Priscilla, Oumaïma et Mohamed pour donner de l'énergie après le repas. (voir **page 10**)

Nous continuerons avec le 2ème Conseil du réseau :

## **Conseil 2**

: lors de ce conseil, nous allons afficher sur les vitres de la salle de restauration les thèmes des petites annonces (Bâtiment E et B, Collectif, et Je propose et j'ai besoin)

Chaque jeune se positionne en file indienne devant le thème voulu et nous partons dans les salles pour discuter des petites annonces de chaque thème.

Ce temps permet de valider les règles de la constitution ou de proposer des évolutions et/ou des changements.

Puis place au temps et on commencera à préparer le barbecue et le Fort Corrèze à 18:30 voir un peu avant.

Après votre petite réunion jeunes moteurs, la journée se finira par le Fort Corrèze (qui sera préparé par vous au moment du réseau)

# Le Clin d'œil Assassin

Priscilla, Oumaima et Mohamed

Objectif : détendre l'ambiance, redonner du peps

Matériel : rien

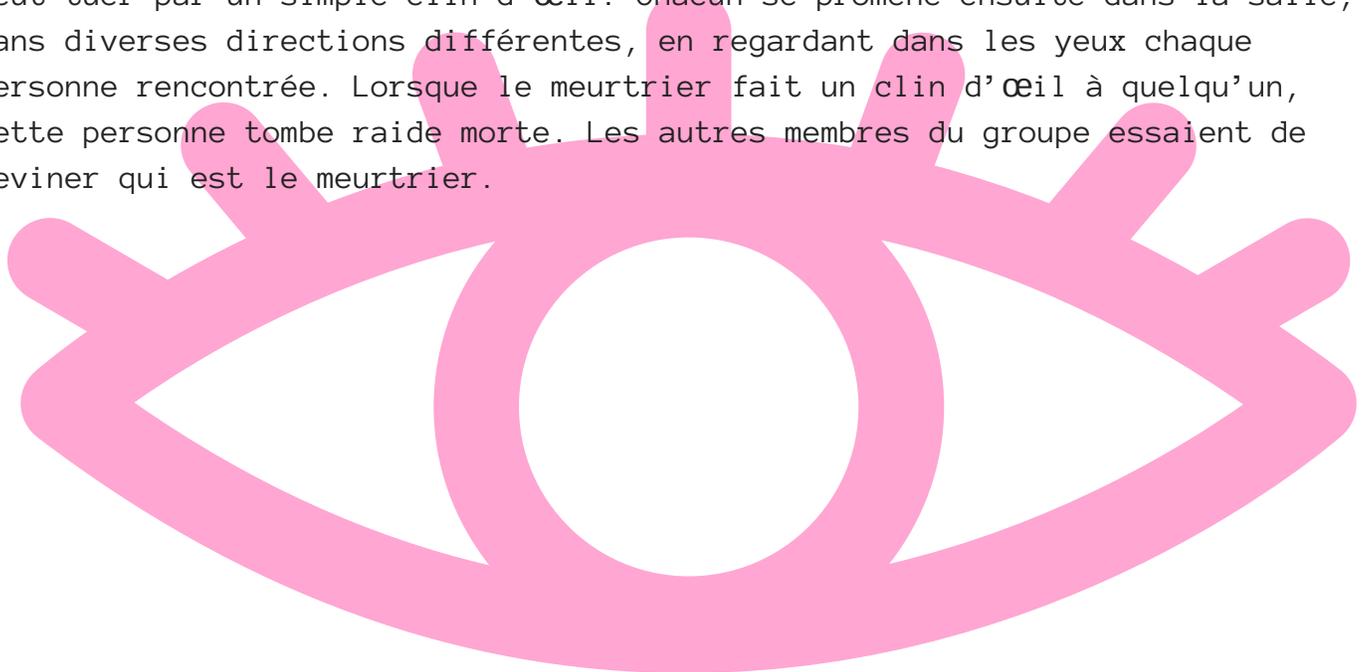
Horaires : ~14:00

Emplacement : dehors s'il fait beau, sinon dans la salle de restauration/préau

Durée : 30 min

Déroulé :

Avant de commencer le jeu, demander à quelqu'un d'être le meurtrier et de garder secrète son identité. Expliquer aux membres du groupe qu'une personne parmi eux est un meurtrier et peut tuer par un simple clin d'œil. Chacun se promène ensuite dans la salle, dans diverses directions différentes, en regardant dans les yeux chaque personne rencontrée. Lorsque le meurtrier fait un clin d'œil à quelqu'un, cette personne tombe raide morte. Les autres membres du groupe essaient de deviner qui est le meurtrier.



JOUR 3



# JOUR 3

## Début de la troisième journée :

Cette journée suit le même déroulé que la deuxième.

Pour le débat du mercredi matin, vous pourrez utiliser la méthode suivante :

A partir du paper board du 1er débat, on choisit un frein et on demande à chaque triade d'écrire une histoire qui finisse bien, en montrant :

- comment l'obstacle a été surmonté : par quelles étapes ils sont passé, avec l'aide de quelles personnes, dans quelle circonstances
- tous les résultats innovants qui ont été atteints.

Encourager les participants à imaginer des événements raisonnables et d'autres pas-si-raisonnables-que-ça, avec des conséquences décalées ou surprenantes, de telle manière que leur histoire soit pleine de surprises et de rebondissements - mais qu'elle finisse bien.

- Fixer un temps limité pour écrire l'histoire
- Ensuite, donner une minute à chaque triade pour lire son histoire.
- Choisir une histoire, la compléter et la lire face caméra : a plusieurs ou pas, de façon théâtralisé, en chanson, en dessin... ou pas.

Des restitutions devront être filmées dans l'après-midi. Attention à se redonner rdv.

Ce seront N'tô et Aminata qui s'occuperont d'énergizer tout le monde.

Et le journée se finira par la Boum où vous aurez un temps pour la préparer.



# Le double cercle

N'tô, Aminata

Objectif : détendre l'ambiance, mixer des groupes

Matériel : une radio puissante ou tout autre matériel qui fait du bruit, un ou plusieurs un grands espaces

Emplacement : dehors s'il fait beau, sinon dans la salle de restauration/préau

Durée : 30 min

Déroulé :

On divise les participants en deux groupes égaux.. Un des deux groupes forme un cercle en se tenant par les bras et en regardant vers l'extérieur du cercle. L'autre groupe forme un cercle autour du premier, en se tenant les mains et en regardant vers l'intérieur. On demande que chaque membre du cercle extérieur se place face à une personne du cercle intérieur. Ils forment alors un couple. Chacun doit bien regarder qui est en face de lui.

Une fois que les couples sont identifiés, tout le monde se retourne. Le cercle intérieur regarde maintenant vers l'intérieur et le cercle extérieur vers l'extérieur.

La musique se met en route. Chaque fois que l'on entend de la musique, les cercles doivent tourner vers la gauche (ce qui fait que les deux cercles tournent dans des sens opposés). Lorsque la musique s'arrête, chacun doit retrouver son compagnon, le prendre par la main et s'asseoir à terre. Le dernier couple assis perd le jeu et sort du cercle. L'animateur peut interrompre la musique à tout moment.

Les couples sortis du jeu forment, par la suite, le jury qui déterminera chaque fois le couple perdant.

La dynamique continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul couple : le couple gagnant.

JOUR 4



# JOUR 4

## Dernier jour :

Pour ce dernier jour, on vous propose une restitution de projets portés par les centres sociaux de Comberie et de la M3Q, une restitution globale des grands moments du réseau 2018 et une évaluation participative :

Etape 1 : Discussion par groupe de chaque thème : équipe, fonctionnement, communication et participation et choix par groupe de 3 idées principales que vous noterez lors de la seconde étape à côté de la cible

Etape 2 : Sur chaque cible, et après discussion entre vous, vous collez votre gommette de 1 à 5

Très satisfaisant 1

Satisfaisant 2

Moyen 3

Insatisfaisant 4

Très insatisfaisant 5

L'équipe

Y a-t-il eu mixité dans votre équipe en âge et expérience ?

Y a-t-il eu des échanges et du travail commun ?

Y a-t-il eu de la place pour chacun ?

Le fonctionnement

Comment avez-vous vécu ?

L'organisation du réseau

les actions solidaires ?

Les sorties ? Les soirées ?

Les temps libres à construire ?

les conseils ?

les débats ?

la gestion de la vie quotidienne (repas, ménage horaires...) ?

La communication

AVEZ-VOUS ETE ? ....

à l'écoute des uns et des autres

à l'écoute des animateurs/trices ?

Respectueux des règles de la constitution ?

La participation

AVEZ-VOUS ?...

Pris des initiatives

Proposé des idées, des projets, des petites annonces ?

Participé activement ?

Échangé et travaillé en commun ?

Eu de la place pour participer ?

Développé de nouvelles compétences ?

Envie de continuer à vous engager