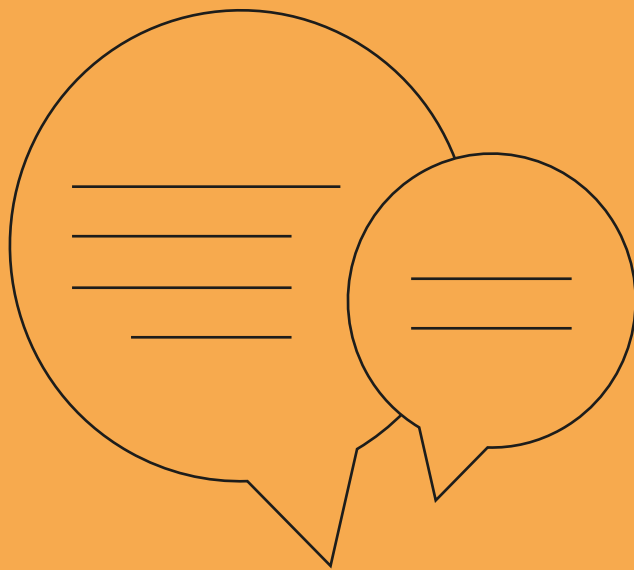


PAROLE DES ACTEURS

L'animation de groupe



Licence & conditions d'utilisation.



Cette ressource pédagogique est protégée par la licence ouverte. Cette licence publique vous permet d'utiliser librement les contenus à condition que vous en mentionniez la paternité :

www.diagnostic-territoire.org, 2016

Cette production est le fruit d'un travail d'acteurs du développement local et de l'action sociale.

Elle est destinée à améliorer la réalisation de diagnostics de territoire par les acteurs de terrain. Si vous consultez ou utilisez ce support, merci de nous envoyer un mail à **secretariat@apsn-prev.fr**

En nous informant de la manière dont vous l'avez mobilisé, en nous en nous faisant part de vos retours, idées, suggestions, vous participerez ainsi à d'éventuelles améliorations.

Bonne lecture !



Éléments de cadrage

> OBJECTIFS & LIMITES



L'animation de groupe permet :

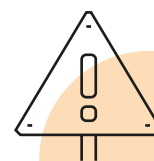


- de rencontrer plusieurs interlocuteurs en un temps réduit ;
- de recueillir plusieurs points de vue sur une même question ;
- d'observer les relations entre les personnes.



L'animation de groupe présente des risques :

- La monopolisation de la parole par une ou plusieurs personnes ;
- L'autocensure ;
- La peur du regard de l'autre : les relations hiérarchiques, personnelles peuvent freiner l'expression.



Conseil : Choisissez le type d'animation le plus adapté en prenant en compte deux critères :

- Le sujet que vous souhaitez aborder
- Le public à qui vous vous adressez.



> LES DIFFÉRENTE TECHNIQUES D'ANIMATION DE GROUPE POUR UN DIAGNOSTIC DE TERRITOIRE :

➔ **Le brainstorming permet :**

- La production d'idées nouvelles et originales ;
- La compréhension d'un phénomène ;
- La résolution d'un problème.

➔ **La méthode des trois mots est utile pour :**

- Comprendre un problème ;
- Recueillir des points de vue de manière individuelle puis les partager collectivement ;
- Lancer une dynamique d'échange sur un sujet.

➔ **Le photo-langage permet de :**

- Favoriser l'expression à partir de représentations imagées ;
- Se positionner de manière individuelle ;
- Prendre conscience des différents points de vue et relativiser les positions des uns par rapport aux autres.

➔ **Le débat mouvant permet de :**

- Réfléchir individuellement sur un (des) sujet (s) défini(s) ;
- Faciliter l'expression en passant par le déplacement plutôt que par la prise de parole ;
- Échanger et confronter les idées.

➔ **Le World Café vise à :**

- Faciliter le dialogue constructif, le partage de connaissances et d'idées ;
- Créer un réseau d'échanges.

➔ **Les questions réponses permettent de :**

- Échanger à partir des préoccupations des personnes ;
- Mettre les personnes en situation de production et de réflexion.



Le brainstorming



> INTÉRÊT DE LA MÉTHODE.

Le brainstorming permet :

- La production d'idées nouvelles et originales ;
- La compréhension d'un phénomène ;
- La résolution d'un problème.

> EXEMPLES D'UTILISATION DANS LE CADRE D'UN DIAGNOSTIC DE TERRITOIRE :

- Vous proposez un brainstorming à un collectif d'habitants en première phase de diagnostic afin de comprendre les causes d'une situation insatisfaisante, comme l'insécurité du quartier. Vous posez la question suivante :
« Pourquoi ne vous sentez-vous pas en sécurité dans le quartier ? »
- Vous proposez un brainstorming à un groupe de professionnels, en dernière phase d'un diagnostic de territoire, afin de réfléchir à la manière de dynamiser la vie de quartier. Vous posez la question suivante :
« Quelles sont les actions/projets qui pourraient être mise en place pour animer l'espace public ? »

> DURÉE DE L'ANIMATION.

Une à deux heures selon la taille du groupe.

> NOMBRE DE PARTICIPANTS.

Huit à quinze participants, et deux à trois observateurs.

> BESOINS MATÉRIELS.

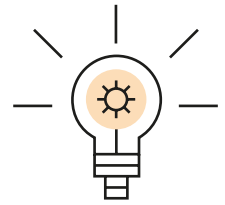
- Des affiches pour l'animateur ;
- De quoi noter pour les participants.



> COMMENT FAIRE ?

Étape 1 : La recherche d'idées.

- ➔ Le problème à poser doit être simple (c'est-à-dire ne pas se subdiviser en plusieurs questions qui pourraient chacune faire l'objet d'un exercice).
- ➔ L'animateur présente brièvement le problème, de manière claire et en apportant toutes les précisions souhaitables pour qu'il soit bien compris.
- ➔ L'animateur laisse la parole au groupe pendant 20 à 45 minutes selon les principes suivants :
 - Chacun peut prendre la parole et soumettre n'importe quelle idée, même la plus saugrenue. La plus grande ouverture d'esprit possible est requise.
 - Chacun s'efforce de communiquer toutes les idées qui lui viennent sans sélection.
 - Aucune critique n'est autorisée : on émet ses propres idées et on écoute celles des autres.
- ➔ L'animateur note toutes les idées émises sans sélection.
- ➔ L'animateur ne réagit pas aux idées émises. Il reformule les idées confuses ou mal comprises. Il relance l'émission des idées, encourage chacun à parler et recentre le groupe sur le problème.



Étape 2 : La critique et l'évaluation des idées.

- ➔ Par groupes de trois à six personnes les participants reprennent toutes les idées notées par l'animateur.
- ➔ Chaque groupe classe les idées en quatre à cinq catégories.
- ➔ Chaque groupe sélectionne les idées qui lui paraissent les plus intéressantes à retenir.
- ➔ Chaque groupe expose son classement à l'ensemble des participants et propose les idées qui lui paraissent les meilleures.
- ➔ L'animateur fait une synthèse des propositions en séparant les aspects positifs du territoire, de la thématique abordée (ressources, opportunités), les aspects négatifs (freins, menaces) et les propositions faites par les participants.

Fiche inspirée des « Outils et techniques d'animation participative »
(Cheikh SOW – Medhi HAZGUI – Mars 2011).



Les trois mots

> INTÉRÊT DE LA MÉTHODE.

La méthode des trois mots est utile pour :

- Comprendre un problème ;
- Recueillir des points de vue de manière individuelle puis les partager collectivement ;
- Lancer une dynamique d'échange sur un sujet.

> EXEMPLES D'UTILISATION DANS LE CADRE D'UN DIAGNOSTIC DE TERRITOIRE :

- Vous proposez la méthode des trois mots à un groupe de professionnels afin de questionner leur territoire d'intervention. Vous posez la consigne suivante : « Décrivez votre territoire d'intervention en trois mots ».
- Vous proposez la méthode des trois mots à un groupe d'habitants afin d'apprécier le regard qu'ils portent sur leur quartier. Vous posez la consigne suivante : « Décrivez votre quartier en trois mots ».

> DURÉE DE L'ANIMATION.

Deux heures à deux heures trente.

> NOMBRE DE PARTICIPANTS.

Dix à quinze participants.

> BESOINS MATÉRIELS.

- Des affiches pour l'animateur ;
- Des post-it de couleurs différentes pour les participants ;
- Une salle suffisamment grande et aménagée pour permettre aux participants de circuler, et d'échanger.



> COMMENT FAIRE ?

Étape 1 : Le temps de rédaction individuelle.

- ➔ L'animateur détermine des thématiques en lien avec le sujet. Par exemple pour questionner un quartier, vous pouvez interroger l'habitat, l'offre de service, l'organisation des espaces, etc.
- ➔ Les thématiques sont reportées sur des affiches visibles de tous : une affiche par thème.
- ➔ Chaque participant écrit ses mots sur des post-it. Un mot par post-it.

Étape 2 : La mise en commun et l'échange.

- ➔ Chaque participant colle ses post-it sur chaque affiche.

Conseil : Distribuer des couleurs distinctes de post-it peut permettre d'identifier des groupes de personnes : habitants, acteurs locaux, élus, etc.

- ➔ L'animateur lit les affiches à voix haute aux participants.
- ➔ Les participants réagissent. L'animateur leur demande s'il y a des termes pour lesquels le sens est incompris. Des mots avec lesquels les participants ne sont pas d'accord ? Des mots qui les étonnent ?...
- ➔ L'animateur repère les similitudes et différences de points de vue des participants.

Étape 3 : La synthèse.

- ➔ L'animateur fait une synthèse des propositions en séparant les aspects positifs du territoire (ressources, opportunités) et les aspects négatifs (freins, menaces) sur chaque thématique.
- ➔ Les participants proposent des pistes d'amélioration.





Le photo-langage

> INTÉRÊT DE LA MÉTHODE.

Le photo-langage permet de :

- Favoriser l'expression à partir de représentations imagées ;
- Se positionner de manière individuelle ;
- Prendre conscience des différents points de vue et relativiser les positions des uns par rapport aux autres.

> EXEMPLES D'UTILISATION DANS LE CADRE D'UN DIAGNOSTIC DE TERRITOIRE :

- Vous réunissez des habitants pour échanger sur l'aménagement de l'espace au sein du quartier. Vous avez pris des photos des différents espaces et les avez disposées dans une salle. Vous posez les questions suivantes : « Quels sont les endroits du quartier que vous trouvez les plus agréables ? » et « Quels sont les endroits du quartier que vous trouvez les plus désagréables ? ». Chaque participant choisit deux photos dans chaque catégorie.
- Vous réunissez des habitants pour échanger sur leur sentiment de sécurité dans le quartier. Vous avez sélectionné un ensemble d'images issues de différentes sources (photos, image internet, jeu du DIXIT, etc.) et les avez disposées dans une salle. Vous posez les questions suivantes : « Que ressentez-vous dans cet endroit ? » et « Que vous évoque ce lieu ? ». Chaque participant choisit deux photos dans chaque catégorie.

Une variante de cette méthode : la cartographie :

Plutôt que de demander à chaque participant de choisir une ou des illustrations qui leur permettent d'évoquer leur quartier, il est possible de leur demander de dessiner leur quartier (en dessinant, en collant des images, etc.). Chaque participant pourra ensuite s'exprimer sur la représentation qu'il a de son quartier. L'animateur pourra mettre en débat les différentes conceptions qu'ont les participants.

> DURÉE.

Une heure trente à deux heures.



> NOMBRE DE PARTICIPANTS.

Une dizaine de participants.

> BESOINS MATÉRIELS.

- Des illustrations sélectionnées en fonction du thème, du public ; en surnombre par rapport au nombre de participants ; et toutes différentes. Elles peuvent être : des paysages, des personnages, des situations, des publicités, des croquis scientifiques, des mots, des adjectifs, des verbes, etc.
- Une salle suffisamment grande et aménagée pour permettre à l'animateur d'exposer les photographies, aux participants de circuler, et d'échanger.

> COMMENT FAIRE ?

Étape 1 : Le choix des illustrations.

- ➔ L'animateur présente en vrac les illustrations.
- ➔ L'animateur expose le thème de l'exercice et/ou la question.
- ➔ Chaque participant choisit une ou plusieurs illustration(s).

Étape 2 : L'échange.

- ➔ Chaque participant présente au groupe les images qu'il a sélectionnées.
- ➔ Chaque participant exprime ce que ces images lui évoquent pendant un temps défini (3 à 5 minutes).
- ➔ Les images sont affichées et classées par catégories

Étape 3 : La synthèse.

- ➔ L'animateur fait une synthèse des propositions en séparant les aspects positifs du territoire, ou de la thématique (ressources, opportunités) et les aspects négatifs (freins, menaces).
- ➔ Les participants proposent des pistes d'amélioration.

Fiche inspirée des « Outils et techniques d'animation participative »
(Cheikh SOW – Medhi HAZGUI – Mars 2011).



Le baromètre des habitants & des professionnels.

> INTÉRÊT DE LA MÉTHODE.

Le baromètre des quartiers permet :

- Des débats thématiques ;
- L'expression graphique des représentations des personnes (ou groupes de personnes).
- De donner une image de l'évolution d'un territoire quand il est réalisé à intervalles réguliers.

> EXEMPLE D'UTILISATION DANS LE CADRE D'UN DIAGNOSTIC DE TERRITOIRE.

Vous réunissez des habitants pour échanger sur la qualité de vie au sein du quartier. Vous déterminez plusieurs thématiques. Par exemple : la qualité du logement, la qualité des espaces publics, l'attractivité du quartier, le sentiment de sécurité, le nombre et la qualité des services.

> DURÉE.

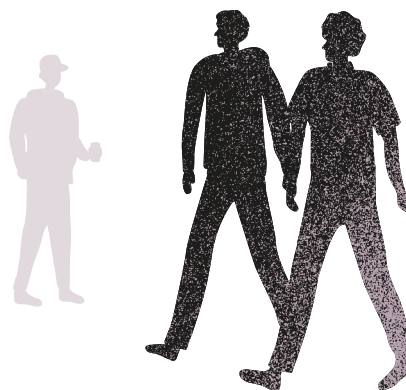
Deux heures à deux heures trente.

> NOMBRE DE PARTICIPANTS.

Une quinzaine de participants.

> BESOINS MATÉRIELS.

- Une grille de notation pour les participants ;
- De quoi réaliser un graphique (informatisé ou non) pour l'animateur.





COMMENT FAIRE ?

Étape 1 : Le choix du sujet et des thèmes.

Le sujet et les thématiques doivent être stabilisés en amont de la rencontre.

Par exemple :

Sujet : La qualité de vie au sein du quartier.

Thématiques :

- la qualité du logement,
- la qualité des espaces publics,
- l'attractivité du quartier,
- le sentiment de sécurité,
- le nombre et la qualité des services.

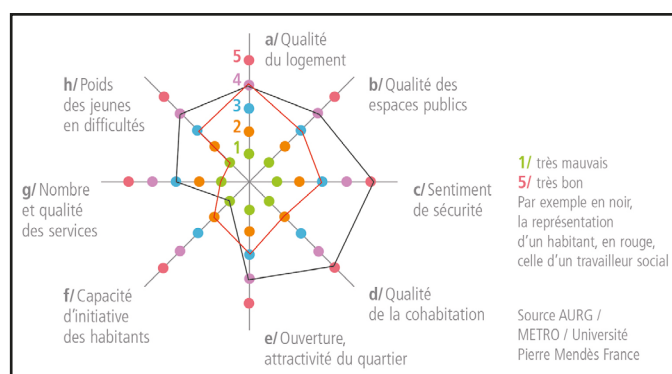
Étape 2 : L'attribution des notes par chaque groupe.

- ➔ Les participants se répartissent en groupes de trois à quatre personnes.
- ➔ Chaque groupe attribue une note comprise entre 1 [très mauvais] à 5 [très bon] à chaque thème. Le consensus sur la note à attribuer ne peut se faire qu'à la suite des débats au sein de chacun des groupes.

Étape 3 : La mise en commun.

- ➔ Les notes de chaque groupe sont mises en commun en utilisant une représentation en graphe « toile d'araignée ».

Un exemple d'application de cette méthode :



(Guide de l'observation sociale territorialisée, ORIV, 2010)

- ➔ L'animateur met en discussion les résultats : les écarts de note, les étonnements des participants, etc.
- ➔ L'animateur fait une synthèse des propositions en séparant les aspects positifs du territoire (ressources, opportunités) et les aspects négatifs (freins, menaces).
- ➔ Les participants proposent des pistes d'amélioration.



Le débat mouvant

> INTÉRÊT DE LA MÉTHODE.

Le débat mouvant permet de :

- Réfléchir individuellement sur un (des) sujet (s) défini(s) ;
- Faciliter l'expression en passant par le déplacement plutôt que par la prise de parole ;
- Échanger et confronter les idées.

> EXEMPLE D'UTILISATION DANS LE CADRE D'UN DIAGNOSTIC DE TERRITOIRE :

Vous proposez un débat mouvant à un collectif d'habitants en cours de diagnostic afin d'échanger sur la jeunesse du quartier.

Vous posez les affirmations suivantes :

- « Les jeunes sont des délinquants » ; « Les jeunes manquent d'éducation » ;
- « Les jeunes ont plein de bonnes idées ».

> DURÉE.

Quinze minutes par affirmation.

> NOMBRE DE PARTICIPANTS.

Dix à quinze participants.

> BESOINS MATÉRIELS.

Un tableau et des post-it pour l'animateur.

> LA POSTURE DE L'ANIMATEUR

La posture de l'animateur doit être neutre. C'est un moment où les participants se positionnent de manière individuelle. Il est important qu'ils ne le fassent pas en fonction du point de vue de l'animateur. De même, il est aventureux de vouloir reformuler les arguments. Par contre, l'animateur peut relancer le débat en donnant la parole à quelqu'un qui ne s'était pas exprimé. Il veille également à ce que tout le monde s'écoute.



> COMMENT FAIRE ?

Étape 1 : L'aménagement de l'espace.

- ➔ Au sol, trois zones sont dessinées : « Oui », « Non », « Neutre ».
- ➔ Au mur, un tableau avec deux colonnes - « Oui », « Non » - pour chaque question posée. Il permet d'afficher les réponses des participants.

Étape 2 : Les règles du jeu.

- ➔ L'animateur prépare des affirmations qui balayent le sujet qu'il souhaite traiter et les reportent sur des post-it. Elles doivent faire débat et donner lieu à des opinions tranchées.
- ➔ Il les expose à voix haute.
- ➔ A chaque affirmation, les participants se positionnent dans la zone « Oui » ou « Non » selon ce qu'ils pensent. Ils ne peuvent pas rester dans la zone de neutralité.

Étape 3 : Vivre le débat mouvant.

- ➔ La parole est donnée au groupe le moins nombreux. Ce groupe donne un argument. Les participants du groupe opposé peuvent alors changer de camp si l'argument les a convaincus.
- ➔ Le groupe opposé donne un argument. Chacun peut à nouveau se déplacer.
- ➔ L'animateur reporte les arguments « Oui » et « Non » dans le tableau au fur et à mesure.
- ➔ L'animateur donne une seconde affirmation et ainsi de suite.

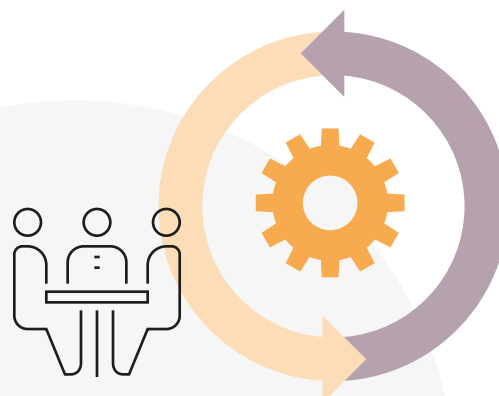
Étape 4 : La mise en débat.

- ➔ L'animateur fait une synthèse des éléments de discussion en séparant les aspects positifs du territoire, ou de la thématique (ressources, opportunités) et les aspects négatifs (freins, menaces).
- ➔ Les participants proposent des pistes d'amélioration.

Fiche inspirée des « Outils et techniques d'animation participative »
(Cheikh SOW – Medhi HAZGUI – Mars 2011).



Le World Café



> INTÉRÊT DE LA MÉTHODE.

Le World Café vise à :

- Faciliter le dialogue constructif, le partage de connaissances et d'idées ;
- Créer un réseau d'échanges.

> EXEMPLE D'UTILISATION DANS LE CADRE D'UN DIAGNOSTIC DE TERRITOIRE :

- Vous proposez un World Café à un groupe de professionnels, en dernière phase d'un diagnostic de territoire, afin de réfléchir à la manière de dynamiser la vie de quartier.
- Vous posez les thématiques suivantes : « Fêtes de quartier » ; « Relations entre les personnes » ; « Commerces et services » ; « Espaces publics ».

> DURÉE.

Deux heures à deux heures trente.

> NOMBRE DE PARTICIPANTS.

Plus de douze participants.

> BESOINS MATÉRIELS.

- Une salle qui reproduit l'ambiance d'un café ;
- Une affiche par table ;
- Eventuellement un objet de parole.





> COMMENT FAIRE ?

Étape 1 : L'aménagement de l'espace.

- ➔ Aménagez l'espace de manière chaleureuse, comme un véritable café avec de petites tables pouvant accueillir quatre à cinq personnes.

Étape 2 : Les règles du jeu.

- ➔ Présentez les thèmes aux participants. A chaque table correspond un thème.
Par exemple : « Que dire de vos relations avec les jeunes du quartier ? » ; « Que dire de vos relations avec les autres adultes du quartier ? » ; « Que dire de vos relations avec les professionnels qui travaillent sur le quartier ? ».

Étape 3 : Vivre le World Café.

- ➔ Un secrétaire de groupe est nommé.
- ➔ Chaque groupe détermine sur chaque thème les aspects positifs du territoire (ressources, opportunités) et les aspects négatifs (freins, menaces) et propose des pistes d'amélioration.
- ➔ Le secrétaire de groupe reporte ces informations sur l'affiche.
- ➔ A intervalles réguliers tous les participants changent de table (y compris le secrétaire de groupe). Au maximum quatre groupes de 20 à 30 minutes.
- ➔ Le secrétaire du groupe suivant complète l'affiche renseignée par le groupe précédent.

Conseil : Si le groupe est nombreux et que le sujet étudié suscite des réponses passionnées, il peut être utile de disposer d'un objet de parole. Il peut être matérialisé par n'importe quel objet dans la mesure où il peut circuler parmi les personnes assises à table. Quiconque détient l'objet est le seul habilité à parler.

Étape 4 : La fin du jeu.

- ➔ Un rapporteur est nommé.
- ➔ Chaque groupe restitue à l'ensemble des participants les éléments inscrits sur son affiche. Les aspects positifs (ressources, opportunités), les aspects négatifs (freins, menaces) ainsi que les pistes d'amélioration sont discutés en collectif.

Fiche inspirée de « Méthodes participatives : un guide pour l'utilisateur », Fondation Roi Baudouin – Mars 2006



Les questions réponses

> INTÉRÊT DE LA MÉTHODE.

Les questions réponses permettent de :

- Échanger à partir des préoccupations des personnes ;
- Mettre les personnes en situation de production et de réflexion.

> EXEMPLES D'UTILISATION DANS LE CADRE D'UN DIAGNOSTIC DE TERRITOIRE :

Vous proposez la méthode des Questions Réponses à un collectif d'habitant, en dernière phase d'un diagnostic de territoire, afin d'aborder la thématique de la jeunesse : ses ressources, ses difficultés, ses leviers, etc.

> DURÉE.

Deux heures à deux heures trente.

> NOMBRE DE PARTICIPANTS.

Dix à quinze participants maximum.

> BESOINS MATÉRIELS.

- Des post-it pour les participants.
- Une boîte pour y insérer l'ensemble des post-it.





> COMMENT FAIRE ?

Étape 1 : Poser collectivement les questions.

- ➔ L'animateur propose un sujet général.
- ➔ Les participants par groupes de deux à cinq écrivent toutes les questions qui leur paraissent intéressantes relative au sujet. Ils en sélectionnent deux ou trois qu'ils écrivent sur un papier.
Par exemple sur le thème de la jeunesse : « Est-ce que les jeunes ont un avenir ? » « Pourquoi les jeunes et les adultes ne s'entendent t'ils pas ? ».
- ➔ Les papiers sont recueillis dans une boîte.

Étape 2 : Proposer collectivement des réponses.

- ➔ De nouveaux groupes peuvent être constitués.
- ➔ Les groupes tirent au sort les papiers dans la boîte, et travaillent à trouver des réponses à chaque question.

Étape 3 : Mettre en commun.

- ➔ Une personne par groupe expose à l'ensemble des participants les questions tirées au sort et les réponses trouvées par son groupe.

Étape 4 : Conclure.

- ➔ L'animateur fait une synthèse des propositions en séparant les aspects positifs (ressources, opportunités) et les aspects négatifs (freins, menaces).
- ➔ Les participants proposent des pistes d'amélioration.

Fiche inspirée de « Outils et techniques d'animation participative »
(Cheikh SOW – Medhi HAZGUI – Mars 2011).

