

# DANS LA PEAU DE...



## OBJECTIFS PRINCIPAUX DE L'OUTIL

Déclencher ou amorcer des échanges

Réfléchir et analyser collectivement

Faire des bilans et évaluer

Lire sa collectivité

Prioriser et décider ensemble

Se donner des assises communes

Générer des idées

## DESCRIPTION SOMMAIRE

Il s'agit ici d'un exercice de vision et de priorisation. Une animation où on se projette dans l'avenir en se permettant de rêver et ainsi faire ressortir un état d'être et un état des choses et des lieux que l'on souhaite atteindre collectivement. Cette animation permet ensuite d'identifier collectivement les éléments prioritaires sur lesquels on souhaite travailler.

## LA VALEUR AJOUTÉE

« Cette activité fonctionne bien avec la plupart des groupes car cela ne les sort pas trop de leur zone de confort mais leur permet en même temps d'être dans un élan de positivisme et d'enthousiasme. Une énergie particulière se crée quand les équipes se racontent leurs histoires où l'humour est la plupart du temps très présent! »



François Gaudreault  
Conseiller en développement collectif

## PRÉREQUIS

Synopsis (détails dans la préparation de l'animation)

## MATÉRIEL REQUIS

Papier-affiche

Crayons-feutres

Papier

Points de couleur

## TAILLE DU GROUPE

PETIT

10 -

MOYEN

10 - 30

GRAND

30 - 75

TRÈS GRAND

75 +

## DURÉE DE L'ANIMATION

120 minutes et plus

## POUR UNE RENCONTRE RÉUSSIE

Connaître la culture et la dynamique du groupe

Tenir compte de la taille du groupe

Travailler en sous-groupes

Rendre possible l'autoanimation

Mettre les résultats en commun

Valider les conclusions

# DANS LA PEAU DE...

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



### PRÉPARATION

Vous devez d'abord rédiger un synopsis qui mettra en contexte le cadre dans lequel les équipes devront rédiger leur histoire. Pour ce faire, vous devez identifier sur quoi vous souhaitez qu'elles travaillent :

- Sur quel territoire, lieu ou dans quelle organisation voulez-vous qu'elles se projettent ?
- Quels sont les personnages que vous souhaitez mettre au cœur des histoires (famille, enfants, personnes âgées, entrepreneurs, travailleurs, touristes, etc.). Ces personnages devraient être représentatifs des différentes catégories de personnes que forment le territoire, le lieu ou l'organisation. Les équipes pourront travailler sur des personnages différents, ce qui vous permettra de traiter de plusieurs réalités.
- Vous souhaitez les projeter sur un horizon de combien d'années? Pour que le rêve semble possible, il est bien de mettre un horizon qui n'est pas à trop court terme.

Exemple de synopsis :

Nous sommes en 2030 et (nom de la municipalité) est devenue la municipalité la plus accueillante et dynamique du Québec. Elle a même reçu plusieurs prix à cet égard. Bref, toutes les conditions pour y vivre heureux y sont réunies.

Vous devez ici nous raconter l'histoire d'une journée type pour votre personnage, en 2030. Votre journée devra commencer à 8h00 et se terminer à 23h00. Qu'est-ce que votre personnage fait durant sa journée? Qu'est-ce qu'il remarque autour de lui? Quelles personnes côtoie-t-il? Quel genre de discussions a-t-il? A-t-il des projets, des rêves?

Nous devons comprendre ce qui a changé, évolué dans notre municipalité.

Vous pouvez raconter cette histoire de la manière qui vous plait (agenda, histoire, plan, etc.).

### ÉTAPE 1 5 MINUTES

#### PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

Présenter l'exercice, les personnages, le temps de l'activité, le retour et la priorisation.

### ÉTAPE 2 5 MINUTES

#### FORMATION DES ÉQUIPES

Idéalement des équipes pas trop nombreuses pour que tout le monde puisse contribuer activement à l'idéation, à la construction et à la rédaction de l'histoire (entre 3 et 5 personnes).



# DANS LA PEAU DE...

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

### ÉTAPE 3 5 MINUTES

#### DISTRIBUTION DES PERSONNAGES

Si vous ne traitez que d'un seul personnage, tout le monde prend le même. Sinon vous pouvez distribuer les personnages par intérêt des équipes, par tirage au sort ou par personnages imposés.

### ÉTAPE 4 45 MINUTES

#### ÉCRITURE DE L'HISTOIRE

Les équipes peuvent procéder de la façon dont elles le souhaitent. Souvent, les équipes nomment des éléments, les places dans un moment de la journée et rédigent ensuite leur histoire.

### ÉTAPE 5 5 MINUTES PAR HISTOIRE

#### SE RACONTER LES HISTOIRES

Chaque équipe raconte son histoire à l'ensemble du groupe, par une ou des personnes nommées à cet effet.

### ÉTAPE 6 5 MINUTES

#### IDENTIFICATION DES THÈMES

C'est un moment crucial de l'activité. Il faut identifier une ou des personnes capables d'écouter les histoires et d'en faire émerger des thèmes (ex. des logements de qualité disponibles, des activités diverses, des citoyens qui se rassemblent, une ville propre et attrayante, etc.).

### ÉTAPE 7 15 MINUTES - PENDANT PAUSE

#### TRI DES THÈMES

Pendant que les participants sont en pause, les personnes responsables d'identifier les thèmes se concertent et écrivent au mur sur du papier affiche l'ensemble des éléments. Ils en font un premier tri en tentant de regrouper les thèmes qui se répètent ou qui se ressemblent.



# DANS LA PEAU DE...

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

### ÉTAPE 8 10 MINUTES

## PRÉSENTATION ET BONIFICATION DES THÈMES

Les animateurs présentent les thèmes qu'ils ont triés, bien visibles car écrits sur du papier affiche. Ils demandent ensuite aux participants de bonifier s'il y a des thèmes soulevés dans les histoire ont été oubliés par erreur ou de modifier certains énoncés au besoin si des thèmes regroupés lors du tri méritent d'être maintenus séparément parce que significativement différents.

### ÉTAPE 9 10 À 30 MINUTES – SELON ANIMATION

## PRIORISATION DES THÈMES

#### Animation 1 :

- En silence et individuellement, pendant deux minutes, demandez aux participants de faire le choix de trois thèmes qu'ils jugent prioritaires et par lesquels ils considèrent qu'il faut débiter le travail collectif au cours des prochaines années (2 min).
- Invitez les gens à former des équipes de 4 personnes. Ils ont 2 minutes pour présenter et justifier leurs choix individuels à tour de rôle. Ensuite, les participants tentent d'influencer les autres mais se laissent aussi influencer. Au bout de l'échange, les participants auront peut-être changé leurs choix, peut-être pas (20 minutes).
- Une fois l'échange terminé, on donne à chaque participant trois points de couleurs et on leur demande d'aller les coller sur les papiers-affiches, au mur, à côté des trois thèmes qu'ils jugent prioritaires (5 minutes).

#### Animation 2 :

- On donne à chaque participant trois points de couleurs et on leur demande d'aller les coller sur les papiers-affiches au mur sur les trois thèmes qu'ils jugent prioritaires (10 minutes).

### ÉTAPE 10 15 MINUTES

## MISE EN COMMUN

À la lumière des choix de l'ensemble des participants, on échange sur les thèmes les plus populaires et à travers l'échange, on s'entend sur les thèmes prioritaires sur lesquels on travaillera dans les prochaines étapes.



