

# PÉDAGOGIE DES MODULES DE FORMATION ET DE JEUX DIVERS



# SOMMAIRE

## Expérience

---

- 03** Pour faire émerger des propositions
- 03** Pour faire débat
- 04** Pour faciliter l'expression
- 05** Pour savoir ce que savent les jeunes sur la thématique évoquée
- 06** Pour d'autres choses

## Intégration

---

- 11** Mise en situation / Mise en pratique
- 12** Exprimer ses convictions

## Evaluation

---

- 14** Avec un support présentant des émotions
- 14** Avec des questions et un support

## Apport

---

- 07** Questions / Réponses
- 08** Différents formats d'apports à donner

## Jeu de présentation

---

**13**

## Divers

---

**15**



# EXPÉRIENCE

## POUR FAIRE ÉMERGER DES PROPOSITIONS

### Brainstorming

- Poser une question et laisser émerger un maximum de propositions de la part des jeunes.
- Ecrire les réponses sur un paperboard ou tableau blanc. Les classer en catégories sans donner le titre des catégories.
- Quand toutes les propositions ont été données, faire réfléchir les jeunes aux titres des catégories. Puis les dévoiler.

### Buzz-it

- Donner une proposition, une question (ex : mission du conseil général)
- Chaque groupe (ou personne) doit, à tour de rôle donner des éléments répondant à la proposition. Si la proposition est mauvaise, les autres peuvent huer la réponse (gentiment bien sûr). Le groupe qui ne trouve plus de réponse au bout de 10s (par exemple) a perdu (dans ce cas là, possibilité qu'ils rejoignent un autre groupe).

## POUR FAIRE DÉBAT

### Rivière du doute (jeu de positionnement)

- Délimiter 3 zones dans la salle : POUR / CONTRE / LA RIVIERE DU DOUTE.
- Donner une affirmation qui fait débat (ex : les immigrés ont plus de droits que les Français). Les jeunes doivent se placer dans la zone correspondant à ce qu'ils pensent. S'ils ne savent pas, s'ils hésitent, ils doivent se placer dans la rivière du doute. Puis donner la parole à 1-2 jeune dans chaque zone en terminant par la rivière du doute pour les faire s'exprimer sur leur choix (Q : Pourquoi tu t'es mis dans cette zone ?). Quand toutes les zones se sont exprimées, laisser la possibilité à tout le monde de changer de zone s'il a changé d'avis.
- Ensuite, donner une autre affirmation qui fait débat.
- Ça permet à chaque jeune d'affirmer ses choix et à certains de les argumenter. Ça permet également à l'animateur de savoir ce que pense le groupe en face de lui.

## Jeu des coins

- Même principe que la rivière du doute, sauf qu'on peut faire plus de zones avec des titres différents (exemple : les jocistes / les responsables et trésoriers d'équipe / les fédéraux / les permanents / les accompagnateurs / la rivière du doute).
- Ca permet à chaque jeune d'affirmer ses choix et à certains de les argumenter. Ca permet également à l'animateur de savoir ce que pense le groupe en face de lui.

## Pas en avant

- Tous les jeunes se mettent en ligne. Donner une proposition sur la thématique évoquée (exemple : tous ceux qui font du sport font un pas en avant). Au bout de 5 propositions, regarder où sont les jeunes, qui a le plus avancé et qui a le moins avancé. Chacun doit rester à sa place. Les faire réagir (pourquoi tu as beaucoup avancé / pas beaucoup avancé ? comment l'ensemble vous fait réagir ?...). Recommencer avec de nouvelles propositions sur la même thématique.
- Attention, les propositions doivent aller dans le même sens pour que celui a le plus soit le plus avancé.
- + intéressant pour débattre autour de la question « qui a le plus de... ». Exemple : Qui fait le plus d'activités de culture et de loisirs ; qui connaît le mieux ses droits du travail...

## POUR FACILITER L'EXPRESSION

### Questions sur cocottes

- Construire une cocotte en papier.
- Dans chaque pliure, écrire une question ou une proposition (exemple : cite un choix qui a été difficile à faire). Tous les carrefours possèdent une cocotte. Les jeunes doivent se poser les questions entre eux. Il est important que l'un d'entre eux prenne des notes et les redonne aux animateurs (fédéraux, permanents...). Il faut également que chaque carrefour soit accompagné.

Tuto pour la  
cocotte



### Photo-langage

- Pour faire un photo-langage, il faut un certain nombre d'images. Pour cela, il est possible de s'en procurer chez des partenaires (CCFD...) ou de les fabriquer soi-même à partir de magazines ou autres.
- Eparpiller les photos sur une table. Donner une thématique (exemple : aimer). Laisser les jeunes regarder l'ensemble des photos mis à disposition. Ils doivent en retenir une et seulement une qui pour eux correspond à la proposition. Quand tout le monde a choisi sa photo, chacun s'exprime sur la photo qu'il a choisie, pourquoi il a choisi celle-là etc. Bien penser à demander aux accompagnateurs de prendre en notes ce que disent les jeunes.

## Écrire sur une nappe

- Prévoir plusieurs tables avec des nappes et des feutres. Sur chaque table est écrit une question différente. Les jeunes doivent passer à chaque table et répondre aux questions.
- Exemple : recueillir les rêves des jeunes sur différentes dimensions.
- Ça permet de recueillir les pensées de chaque jeune sur un/plusieurs thème(s).

## Monographie

- Avant la formation, demander aux jeunes une préparation. La monographie se différencie de toutes les préparations classiques puisqu'elle permet au jociste de s'arrêter sur sa vie, sur son parcours. Elle l'aidera à se présenter aux autres membres de son carrefour.
- + : Ça permet de briser la glace dans le carrefour, notamment pour le 1er CCF de l'année ou pour le 1er jour d'une session. Ça aide à aller plus loin dans les temps de partage qui suivent.
- - : Ça demande de la rigueur chez les jocistes puisqu'ils doivent la préparer avant d'arriver au CCF ou à la session.

## Mur d'expression

- Sur un mur d'une salle, mettre des affiches blanches, ou une toile. Laisser des crayons, des feutres à disposition. Donner un thème d'expression (exemple : exprime une situation d'indignité que tu as déjà vécue). Et laisser les jeunes s'exprimer.
- + : Chaque jeune s'exprimera comme il est (écriture, dessin...)
- - : Souvent, le mur reste blanc car on demande aux jeunes de le remplir aux pauses. Or c'est le moment où ils veulent faire autre chose que de réfléchir à ça.

## Méthode des trois tours - transformée

- La règle d'or de la méthode des 3 tours est qu'on ne s'interpelle pas, qu'on ne se questionne pas. A chaque tour, on pose une question. Chacun y répond, pour lui. Imaginer 3 questions, une par tour.

# POUR SAVOIR CE QUE SAVENT LES JEUNES SUR LA THÉMATIQUE ÉVOQUÉE

## Quiz

- Poser des questions sur la thématique. Les écrire diapo après diapo dans un power point. Créer des groupes et faire monter la pression entre eux pour que le quiz soit dynamique.
- + : C'est dynamique et participatif
- - : C'est souvent tellement dynamique que les jeunes retiennent plus l'ambiance que les réponses aux questions. Pour un temps d'expérience, ce n'est pas gênant.
- Possible aussi en apport.

## Burger Quiz

- Même type que le quiz, mais il y a trois phases. Faire 2 groupes (quel que soit le nombre de jeunes présents).

### 1ère phase : Sel ou Poivre

- Donner deux thèmes (exemple : les jocistes ou AC/DC). L'une des deux propositions doit concerner la thématique JOC évoquée dans la formation. Puis une proposition (exemple : ils font souvent la fête). Les réponses attendues sont « les jocistes » « AC/DC » ou « les deux ». Donner successivement 10 propositions.

### 2e phase : Les menus

- Donner trois thèmes de questions : 2 sur la thématique évoquée dans la formation, la 3e est un thème très compliqué (exemple : Révision de vie et dynamique d'année / Les combats de la JOC / Histoire politique de l'Austrasie entre 511 et 679). Attention, prévoir les questions et les réponses pour les 3 thématiques. Certains choisissent la thématique la plus difficile.

### 3e phase : Le burger de la mort

- L'équipe gagnante choisit un de ses membres pour faire la dernière phase. Il est possible de proposer à une seconde personne de jouer le rôle du joker. Tous les autres doivent impérativement se taire.
- Poser une à une 10 questions faciles. Laisser 20 secondes entre chaque question posée. Quand toutes les questions ont été posées, demander au joueur de donner les 10 réponses dans l'ordre. S'il se trompe, vous pouvez demander au joker d'essayer. Dans les questions, vous pouvez glisser une ou deux questions sur la thématique.
- Les questions ne doivent pas être écrites sur le power point.

+ : C'est très dynamique et participatif

- : C'est souvent tellement dynamique que les jeunes retiennent plus l'ambiance que les réponses aux questions, c'est long pour seulement un temps d'expérience.

## Questions pour un champion

- Même principe que le Quiz.

## POUR D'AUTRES CHOSES

- **Sketch**
- **Jeu de l'ambassadeur**
- **Q-sort**
- **Carte d'identité d'une situation (diagnostic de territoire)**
- **BD à remplir**
- **Enquête**
- **Time's up**
- **Organigramme**
- **Mimes**
- **Post'it**
- **Affiches**

# APPORT

## QUESTIONS / RÉPONSES

### Rivière du doute (jeu de positionnement)

- Délimiter 3 zones dans la salle : POUR / CONTRE / LA RIVIERE DU DOUTE.
- Donner une affirmation qui fait débat (ex : les immigrés ont plus de droits que les Français). Les jeunes doivent se placer dans la zone correspondant à ce qu'ils pensent. S'ils ne savent pas, s'ils hésitent, ils doivent se placer dans la rivière du doute. Puis donner la parole à 1-2 jeune dans chaque zone en terminant par la rivière du doute pour les faire s'exprimer sur leur choix (Q : Pourquoi tu t'es mis dans cette zone ?). Quand toutes les zones se sont exprimées, laisser la possibilité à tout le monde de changer de zone s'il a changé d'avis. Pour l'apport, il est important de redonner des éléments une fois que tout le monde s'est exprimé. Donner des chiffres permettant de comprendre la situation, ou des explications...
- Ensuite, donner une autre affirmation qui fait débat.
- + : C'est vivant, les jocistes se déplacent. Chacun doit se positionner quelque part.

### Quizz

- Poser des questions sur la thématique. Les écrire diapo après diapo dans un power point. Créer des groupes et faire monter la pression entre eux pour que le quizz soit dynamique.
- + : C'est dynamique et participatif
- - : C'est souvent tellement dynamique que les jeunes retiennent plus l'ambiance que les réponses aux questions. Pour un temps d'expérience, ce n'est pas gênant.
- Possible aussi en expérience

### Devinette des chiffres du budget

- Variante du quizz

### Résultats d'une enquête

- Variante du quizz

### 1-2-3 soleil

- Faire le jeu du 1-2-3 soleil. Quand les joueurs sont arrêtés, intercaler une question à choix multiples sur la thématique JOC retenue. Le meneur du jeu autorise ceux qui ont donné la bonne réponse à avancer d'un pas. Les autres restent à leur place ou reculent d'un pas.

## Texte à trous (ou tableau, frise à trous)

### Puzzle

- Créer des pièces de puzzle et écrire une proposition sur chacune. Les jeunes doivent reconstituer le puzzle ou les duos de pièces qui vont ensemble.

### Domino (jeu des concordances)

- Même principe que le puzzle sauf que les pièces sont remplacées par des personnes. Chaque bras de la personne correspond à une proposition.

### Pas en avant

- Chacun joue un rôle (exemple : chacun joue un continent différent). Donner à chacun des indications sur le rôle qu'il joue (ex : nombre d'habitants, PIB moyen...). Tous les jeunes se mettent en ligne. Donner une proposition sur la thématique évoquée (exemple : habitant au km<sup>2</sup>...). Tous ceux qui sont concernés avancent d'un pas. Au bout de quelques propositions, regarder où sont les jeunes, qui a le plus avancé et qui a le moins avancé. Chacun doit rester à sa place. Les faire réagir. Recommencer avec de nouvelles propositions sur la même thématique.

## DIFFÉRENTS FORMATS D'APPORTS À DONNER

### Texte / article de presse / Intuition du mouvement / Orientation 2010-15 / Plaquettes du mouvement...

### Chanson

- Donner les textes d'une chanson et les faire réagir dessus.
- Ou donner un recueil de chansons. Chacun en choisit une selon la thématique et la question demandée (exemple : dans quelle chanson je me retrouve le plus ?)
- Ou inventer les paroles d'une chanson en rapport avec le thème choisi sur une musique connue.
- + : Permet l'échange. C'est + dynamique qu'un texte classique

### Vidéo, BD, diaporama, contes

## Témoignages

- Demander aux jocistes présents de témoigner sur la thématique évoquée. Le mieux est de demander auparavant aux jocistes de préparer leur témoignage (pas forcément tous, ça peut être seulement un jeune sollicité à l'avance). Selon la thématique et les objectifs du témoignage il est conseillé de préparer avec lui.
- Le témoignage peut être fait par un non jociste (un adulte par exemple). Dans ce cas là c'est sur son histoire, son cheminement qu'il partagera.
- + : Ça part des jocistes. C'est plus vivant. Ça donne souvent du sens aux pratiques.
- - : Les témoignages peuvent être parfois très courts, et n'amènent pas les jocistes jusqu'où on avait prévu (sauf si on prépare avec le témoin).
- Vous pouvez aussi demander un témoignage écrit d'un jociste absent.
- - : C'est comme si c'était un texte écrit.

## Intervenant

- Demander à un intervenant de venir apporter des éléments dans la formation. Cette personne est expert dans le domaine que l'on évoque.
- + : permet d'élargir le regard de la JOC.

## Sketch des animateurs

- Les animateurs préparent un sketch qui permet aux jeunes de mieux comprendre le sujet abordé dans la formation.

## La faute à qui

- Sur une situation précise (vécue par eux, leurs copains ou donnée au départ), faire réfléchir les jeunes sur les responsabilités de chacun. Voir document "Jeu La faute à qui"

# INTÉGRATION

## La faute à qui

Le théâtre forum (appelé théâtre-action en Belgique) est une technique de théâtre mise au point dans les années 1960 par l'homme de théâtre brésilien Augusto Boal, dans les favelas de São Paulo.

Le principe en est que les comédiens improvisent puis fixent une fable de 15 à 20 minutes sur des thèmes illustrant des situations d'oppression ou des sujets problématiques de la réalité sociale, économique, sanitaire d'une communauté. Ils vont ensuite la jouer sur les lieux de vie de la communauté à qui est destiné le message. À la fin de la scène, - dont la conclusion est en général catastrophique - le meneur de jeu propose de rejouer le tout et convie les membres du public à intervenir à des moments clé où il pense pouvoir dire ou faire quelque chose qui infléchirait le cours des événements.

Il s'agit d'une technique de théâtre participative qui vise à la conscientisation et à l'information des populations opprimées d'une façon ou d'une autre. Le théâtre forum s'utilise ainsi beaucoup auprès des populations non alphabétisées dans les projets de développement en pays du Sud (par exemple en Inde, au Rajasthan, au Bengale et au Maharashtra), mais est aussi en usage dans les pays développés pour soulever des problèmes de société.

*Source : wikipédia*

## Jeu de positionnement

Délimiter 3 zones dans la salle : VRAI / FAUX / NE SAIS PAS

Donner une affirmation qui a été vue auparavant dans la formation (ex : le conseil général gère les lycées de la région). Les jeunes doivent se placer dans la zone correspondant à ce qu'ils pensent. S'ils ne savent pas, s'ils hésitent, ils doivent se placer dans la zone « Ne sais pas ». Puis donner la parole à 1-2 jeune dans chaque zone en terminant par la rivière du doute pour les faire exprimer sur leur choix (Q : Pourquoi tu t'es mis dans cette zone ?). Quand toutes les zones se sont exprimées, laisser la possibilité à tout le monde de changer de zone s'il a changé d'avis.

Pour l'intégration, si tout le monde n'est pas dans la bonne zone, il est important de redonner des éléments de la formation, une fois que tout le monde s'est exprimé.

Ensuite, donner une autre affirmation qui fait débat.

+ : L'animateur peut voir si la formation est intégrée ou pas.

## MISE EN SITUATION / MISE EN PRATIQUE

### Mise en situation

Plusieurs situations peuvent être imaginées en fonction de la formation. Tout ce qui concerne la rencontre de partenaires, la présentation de son action,... les jeunes peuvent faire de la mise en scène, du jeu de rôle, des sketch, des match d'impro, des présentations face à un jury populaire ou d'experts...

Ce qui concerne la rédaction de communiqués de presse, de dossiers de presse, d'invitations, de lettres..., les jeunes peuvent les créer à la fin de la formation. Ensuite, ils les lisent face aux autres (jury populaire) ou à des experts (jury d'experts). Ils peuvent aussi s'échanger leurs productions et chacun fait des propositions de modifications des autres.

### Mise en scène

Après l'apport, mettre les jeunes en situation (exemple : faites comme si vous alliez rencontrer le maire). L'animateur ou d'autres jeunes peuvent jouer le rôle du maire pour mimer la situation.  
+ : Dynamique. Permet de bien voir si la formation est intégrée. Permet aux jeunes de s'entraîner.

### Jeu de rôles

Même démarche que la mise en situation, sauf que les jeunes ne jouent pas leur propre rôle, mais un rôle imposé (ou un caractère imposé...) dans un contexte imposé. Le scénario est préparé par l'animateur en amont (exemple : Maintenant, il t'arrive ça, qu'est-ce que tu fais ?).  
+ plus adapté que la mise en situation dans certaines formations.

### Sketch

Même principe que précédemment. C'est plus ou moins entre la mise en scène et le jeu de rôle.  
Exemple : Mimer une manif.

### Match d'impro

Même principe que précédemment. On donne une situation de départ. On peut rajouter une difficulté.

- : Veiller à ce que ça réponde bien à l'objectif de l'intégration : regarder si la formation a été comprise et répondre aux interrogations et incompréhensions restantes.

## **Jury populaire**

Après l'apport, les jeunes présentent leur mise en situation (mise en scène, réécriture de leur projet, écriture d'une chanson...) et la présentent à l'ensemble des autres jeunes. Ceux-ci réagissent à la présentation en disant les + et les - qu'ils voient ou en posant des questions.

+ : entre eux important. Permet de voir ce qui a été intégré de la formation.

- : il faut une bonne cohésion de groupe, du respect entre eux.

## **Jury d'expert(s)**

Même principe que le jury populaire, sauf qu'on fait venir des intervenants pour faire le jury. Ce peut être l'intervenant de l'apport s'il y en a un.

+ : permet de voir ce qui a été intégré de la formation. Les jeunes repartent avec un projet / une lettre ou autre fait par eux et prêt à être utilisé. Marche bien pour les présentations de projet,...

- : Attention à ce que l'ambiance ne fasse pas « oral du bac »

## **Média training devant une caméra**

Même principe que les jurys sauf que les jeunes font leur mise en situation devant une caméra. Après leur présentation ils regardent ce qui a été filmé. Ils peuvent réagir sur l'image qu'ils ont donnée eux-mêmes et sur celle des autres jeunes (ou groupes).

+ : efficace pour réadapter notre attitude (face à des partenaires quand on les rencontre par exemple)

Marche bien sur de la rencontre de partenaires ou sur la présentation de son projet.

- : ne marche pas en grand groupe car tous les jeunes (ou groupes) doivent passer un par un.

# **EXPRIMER SES CONVICTIONS**

## **Ecrire une lettre**

Après l'apport, demander aux jeunes d'écrire une lettre à leur accompagnateur / leur pote ou autre pour dire ce qu'ils ont appris pendant la formation, ce qu'ils retiennent.

+ : cela incite les jeunes à formuler ce qu'ils vont redonner de la formation

## **Ecrire une chanson, écrire une charte, affiches, création de slogan...**

## **Acrostiche**

- Le jeu consiste à faire apparaître un mot clé en rapport avec le thème quand on lit à la verticale les initiales d'autres mots.

## **Jeu de l'inventeur, graph., écrire un communiqué, une parole du mouvement, organigramme, instant photo...**

# JEU DE PRÉSENTATION

## Bang

Tous les jocistes se mettent en rond. L'animateur se met au centre. Il dit le prénom d'une personne. A ce moment là, cette personnes doit se baisser. Ses voisins les plus proches doivent se tirer dessus. Le dernier qui a tiré a perdu. Si le jociste appelé ne s'est pas baissé, c'est lui qui se fait tiré dessus et donc, qui perd.

Quand les joueurs perdent :

- Soit on décide qu'il n'y a pas de conséquence, le but étant d'apprendre les prénoms des autres
- Soit le perdant se met à la place du meneur de jeu et doit donner le prénom d'un autre joueur, etc.
- Soit le perdant est éliminé. On joue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne dans le cercle.

- : je ne suis pas sure que ça permette de connaître tous les prénoms

## Jeu du rangement / classement

Le long d'une ligne au sol, d'une corde, sur des marches d'escalier...

## Moi-aussi

On est assis. Quelqu'un dit quelque chose qui lui est propre et si d'autres ont vécu la même chose, ils vont s'asseoir sur ses genoux.

## Zip-Zap

Les jeunes forment un grand cercle. Au centre, le meneur du jeu interroge des joueurs l'un après l'autre et rapidement. S'il dit zip, l'interrogé doit donner le prénom de son voisin de droite. S'il dit zap, l'interrogé doit donner le prénom de son voisin de gauche. S'il dit zip-zap, tout le monde change de place et on reforme un nouveau cercle.

**Iceberg, jeu des gros mensonges, speed dating, jeu de la pelote de laine, portrait chinois, jeu des paires, la ronde des prénoms, jeu de la madeleine, jeu des sept familles, domino (jeu des concordances), jeu du balai, jeu des coins (positionnement à partir des préférences), 1-2-3 soleil, jeu des totaux (poids, taille...), présenter son voisin-jeu du journalisme, tour de table, jeu des chaussures, chaises musicales, dessiner son blason...**

# EVALUATION

## AVEC UN SUPPORT PRÉSENTANT DES ÉMOTIONS

Les smileys, les *Monsieurs Patate*, comment chat va, l'arbre à poupées, les panneaux de circulation

## AVEC DES QUESTIONS ET UN SUPPORT

### Les 5 sens

- Qu'est-ce que j'ai vu ?
- Qu'est-ce que j'ai entendu ?
- Qu'est-ce que j'ai senti (ou ressenti) ?
- Qu'est-ce que j'ai goûté (ça peut être pris dans le sens « qu'est-ce que j'ai expérimenté ? »)
- Qu'est-ce que j'ai touché ?

- : ne permet pas de savoir ce que les jeunes ont retenu de la formation

### La main

A chaque doigt, poser une question permettant l'évaluation

+ : c'est simple

- : c'est très classique.

### La toile d'araignée

Créer une toile d'araignée. Sur chaque ligne, écrire une dimension sur lequel le jeune est sensé avoir grandi ou appris (possibilité de reprendre les objectifs de la session). Sur chaque ligne, il y a 5 points (du centre vers l'extrémité).

Pour chaque dimension, le jeune doit dire s'il a un peu appris / grandi / découvert... (point le plus près du centre) ou beaucoup appris / grandi / découvert (point le plus extérieur).

+ : permet de bien savoir les formations qui ont le mieux marché selon les participants

- : ça ne reste que leur propre impression.

### Evaluation en écrivant une lettre

# DIVERS

## Rallye, RDV, Q-sort, Méthode des trois vérités

### Méthodes des trois tours

- La règle d'or de la méthode des 3 tours est qu'on ne s'interpelle pas, qu'on ne se questionne pas. A chaque tour, on pose une question. Chacun y répond, pour lui.
- 1er tour : Sur la relecture d'un temps. Exemple « Qu'est-ce que tu retiens du TFM ? »
- 2e tour : Qu'est-ce qui t'a marqué dans les paroles des copains, lors du 1er tour
- 3e tour : Qu'est-ce que tu veux redonner au Seigneur ?

