

# Mener des ateliers participatifs

## Pour collecter de la donnée

Les ateliers participatifs constituent un outil parmi d'autres pour collecter du contenu et de la donnée. Il y a des centaines de possibilités d'animation mais l'esprit reste le même : faire émerger d'un groupe des idées, des ressentis ou impressions sur un sujet dans une dynamique d'intelligence collective.

### Intérêts et limites de la démarche

Intérêts :

- ◆ Stimuler les discussions dans une démarche d'éducation populaire.
- ◆ Rencontrer plusieurs acteur·ice·s en un temps réduit.
- ◆ Observer les relations entre les personnes.

Limites :

- ◆ Des ateliers mal menés peuvent limiter la paroles des plus timides, de ceux.celles qui sont moins en capacité de prendre la parole.
- ◆ Risque de monopolisation de la parole de certains individus.

### À quels moments faire ces ateliers participatifs ?

Les ateliers peuvent se mener à différents moments du diagnostic territorial pour répondre à différents objectifs :

- ◆ Au début, pour orienter le travail et comprendre où et comment chercher de la donnée et sur quelles pistes s'orienter.
- ◆ Au milieu, pour confronter et enrichir certaines hypothèses issues des premières recherches.
- ◆ À la fin, pour obtenir des orientations stratégiques et confronter les résultats de l'enquête.

### À savoir d'un point de vue pratique :

- ◆ Avoir suffisamment de temps, certains ateliers demandent de prévoir 2h/3h en présentiel en comptant la restitution, du temps de préparation et du temps pour faire reprendre les conclusions.
- ◆ Pouvoir mobiliser suffisamment de monde (min 5/10 participant·e·s).
- ◆ Avoir une salle ou un lieu neutre.
- ◆ Être plusieurs animateur·trice notamment un pour prendre des notes.
- ◆ Pouvoir préparer des supports et prendre du matériel.

### Mener des ateliers participatifs avec des jeunes (particularités) :

- ◇ Prendre plus de temps pour expliquer le cadre, le bien fondé de la démarche et le déroulement.
- ◇ Savoir expliciter les termes employés.
- ◇ Expliquer les règles de paroles et s'assurer qu'elles soient respectées.
- ◇ Gérer le rythme et prendre le temps.
- ◇ Avoir plusieurs animateur·trices pour encadrer et dynamiser les échanges.
- ◇ Rendre l'atelier ludique (ex: prévoir un temps d'interconnaissance, un brise-glace, un jeu etc.).
- ◇ Créer un climat de confiance et de bienveillance pour décomplexer la parole.

### Quelques règles de prises de paroles :

- ◇ La bienveillance.
- ◇ L'écoute active, c'est-à-dire ne pas juger ce que l'autre peut dire, ne pas essayer de reformuler ce qu'a dit la personne et se concentrer sur ce qu'elle exprime.
- ◇ Ne pas couper la parole quand une personne s'exprime.
- ◇ Ne pas monopoliser la parole.

## Focus

### Sur trois techniques d'animations :

#### 1. Les trois mots

##### 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.

##### Exemple 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 de jeunes 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 :

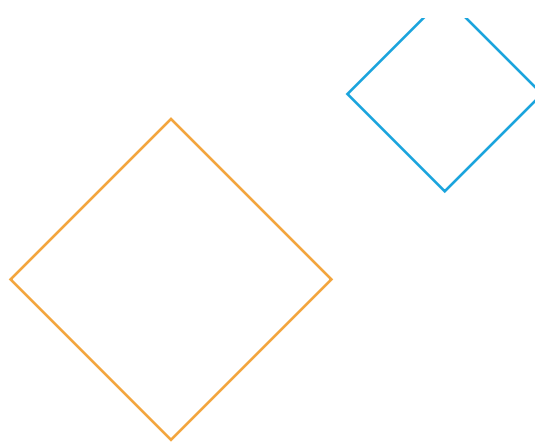
- Deux heures à deux heures trente.

### Nombre de participant·e·s :

- Dix à quinze participant·e·s.

### Besoins matériels :

- Des affiches pour l'animateur/trice ;
- Des post-it de couleurs différentes pour les participant·e·s ;
- Une salle suffisamment grande et aménagée pour permettre aux participant·e·s de circuler, et d'échanger.



## Comment faire ?

### → Étape 1 : Le temps de rédaction individuelle.

L'animateur·trice détermine des thématiques en lien avec le sujet. Par exemple pour questionner un quartier, vous pouvez interroger sur l'habitat, l'offre de service, l'organisation des espaces, etc. ou pour questionner l'engagement, vous pouvez interroger sur leur définition de l'engagement, les lieux de l'engagement, les thématiques qui les préoccupent etc.

Les thématiques sont reportées sur des affiches visibles de tous : une affiche par thème.

Chaque participant·e écrit ses mots sur des post-it. Un mot par post-it. En tout, chaque participant·e doit avoir mis 3 mots pour chacune des affiches.

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

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

### → Étape 3 : La synthèse.

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

## 2. Le photo-langage ou cartographie mentale

### 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'une diagnostic de territoire :

- Vous réunissez des jeunes pour échanger sur les différents équipements de leur quartier. Vous avez pris des photos des différents espaces (Ex : MJC, parcs, lycée, collège, lieu de culture, rues etc.) et les avez disposées dans une salle. Vous pouvez poser les questions suivantes : « Quels sont les endroits du quartier que vous trouvez les plus agréables ? Quels sont les endroits du quartier que vous trouvez les plus désagréables ? Quels endroits vous donnent confiance ? Quels espaces fréquentez vous ? Dans quels espaces vous n'avez pas envie d'aller ? ».
- Vous réunissez des jeunes pour échanger sur l'engagement. 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 : « Quelles images évoquent pour vous l'engagement ? » et « Quelles images représentent l'inverse de l'engagement ? » Chaque participant·e choisit deux photos dans chaque catégorie.

### Une variante de cette méthode : la cartographie :

Plutôt que de demander à chaque participant·e 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·e pourra ensuite s'exprimer sur la représentation qu'il a de son quartier. L'animateur·trice pourra mettre en débat les différentes conceptions qu'ont les participant·e·s.

### Durée :

Une heure trente à deux heures.

### Nombre de participant·e·s :

Une dizaine de participant·e·s .

### Besoins matériels

- Des illustrations sélectionnées en fonction du thème, du public ; en surnombre par rapport au nombre de participant·e·s ; 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/trice d'exposer les photographies, aux participant·e·s de circuler, et d'échanger.



## Comment faire ?

### → Étape 1 : Le choix des illustrations.

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

### → Étape 2 : L'échange.

Chaque participant·e présente au groupe les images qu'il a sélectionnées. Chaque participant·e 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·trice 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 participant·e·s proposent des pistes d'amélioration ou de réflexion.

## 2. 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.

### Exemples d'utilisation dans le cadre d'une diagnostic de territoire :

- Vous proposez un World Café à un groupe de professionnel·elle·s, en dernière phase d'un diagnostic de territoire, afin de réfléchir à la manière d'impulser des dynamiques d'engagement des jeunes dans le quartier.
- Vous posez les thématiques suivantes : « Offres d'engagement à destination des jeunes » ; « Relations partenariales et collaboration des acteur·ice·s jeunesse » ; « Relations jeunes et adultes/institutions » ; « Politiques jeunesse ».

### Durée :

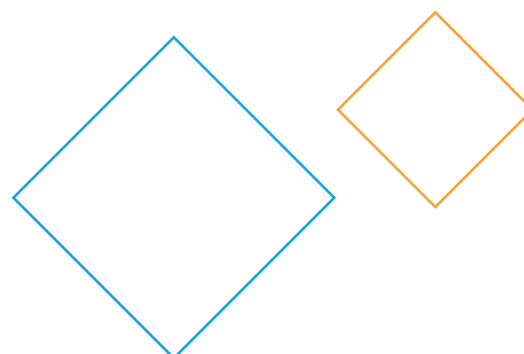
Deux heures à deux heures trente.

### Nombre de participant·e·s :

Plus de douze participant·e·s.

### Besoins matériels

- Une salle avec différentes tables en îlots
- Une affiche par table ;
- Éventuellement 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 participant·e·s. A chaque table correspond un thème. Par exemple : Thème Relations partenariales et collaboration des acteurs jeunesse « Que dire des relations entre les acteurs jeunesse ? » ; « Quelles sont les pistes d'améliorations et de collaboration ? »

### → 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 participant·e·s 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.

### → Étape 4 : La fin du jeu.

Un·e rapporteur·se est nommé. Chaque groupe restitue à l'ensemble des participant·e·s 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.

**Il existe une multitude d'ateliers possibles que vous pouvez adapter et sélectionner en fonction de vos objectifs. Pour cela, n'hésitez pas à aller voir les différentes ressources ci-dessous :**



La boîte à bulles de  
Scicabulle



La participation, Les  
cahiers de Pavés



Ateliers participatifs par  
Rhizome

### Réseau National des Juniors Associations

3 rue Juliette Récamier, 75007 Paris

Tél : 01 84 25 19 98

contact@juniorassociation.org

www.juniorassociation.org

