

# Court-circuite camarade !

## Jeu brise glace (15')

Trouver une rapide animation pour lancer la dynamique de groupe.

Présentation des animateurs, du réseau Grappe et de l'association

## Première partie Création de savoirs chauds (1h)

### Matos

- Prévoir 30 petits papiers qui permettront de répartir les participants en groupe : 3 couleurs différentes et 3 chiffre : 1, 2, 3 ; 10 de chacun & sur chaque papier il y a une couleur et un chiffre. Les couleurs définissent les groupes pour la 1<sup>ère</sup> partie, les chiffres définissent les groupes de la 2<sup>ème</sup> partie : pour mélanger les groupes et diffuser le savoir acquis dans la 1<sup>ère</sup> partie.

Ex : 1 bleu, 2 bleu, 3bleu, 1 bleu, 2 bleu, 3 bleu, 1 bleu, 2 bleu, 3bleu, 1 bleu

1 orange, 2 orange, 3 orange, 1 o, 2 o, 3 o, 1 o, 2 o, 3 o, 2 orange

1rouge, 2rouge, 3rouge, 1rouge, 2rouge, 3rouge, 1rouge, 2rouge, 3rouge, 3rouge

- 3 fiches sur les circuits courts (1 par gp) : AMAP, SEL, AMACCA,
- Tous les docs et images à éparpiller dans la salle pour compléter les informations données dans les fiches
- Le tableau « zone de débat » (3 grandes affiches A1/A2) :

Zone de débat			
Nom			
Def			
Mythes			
Acteurs			
Valeurs			
Limites			

### Présentation de jeu

L'animateur n'est pas expert, simplement médiateur.

Ensemble les participants vont découvrir ce que sont les circuits courts et comment il est possible de les mettre en place au sein de leur structure.

Chaque groupe a une fiche pour découvrir un type de CC. Pour s'aider, il y a à disposition un ensemble de documents éparpillés dans la salle. Après discussion en groupe, les participants devront synthétiser leurs connaissances sur le tableau Zone de débat. Et enfin, chaque groupe aura 5 minutes pour présenter aux autres le circuit court sur lequel il a travaillé.

-> Créer les 3 groupes : chaque personne pioche un papier et se regroupe avec ceux qui ont la même couleur que lui + Distribution des fiches aux groupes

**Consigne** : vous avez 15 minutes pour découvrir le circuit court qui vous est présenté dans la fiche, n'hésitez à vous déplacer dans la salle, à débattre entre vous, et penser à noter les mots clés sur la zone de débat qui vous aideront à l'exposer ensuite aux autres. Si vous avez des questions, on est là !

- l'animateur se déplace de groupe en groupe. Penser au temps, inciter à restituer les infos au tableau au fur et à mesure, faire en sorte que chacun prenne la parole au moment de la retransmission de connaissances aux autres groupes.

- Au bout de 15 minutes, signaler qu'on passe à la restitution de savoirs : les groupes s'assoient et un premier groupe (celui qui veut commencer) présente aux 2 autres le CC qu'il devait trouver en 5 minutes.

Possibilités d'interagir, de poser des questions -> espace de micro débat. Et recadrer pour passer à l'autre groupe (il est possible d'étendre ce temps de débat par groupe si les gens sont impliqués)

2<sup>ème</sup> partie improvisation (1h)

Matos

- **Table et chaise pour le jury** (3 personnes) à choisir (ceux qu'on sent bien pour jouer le jeu ou 3 volontaires)
- **Cartons Ajourné & Approuvé** pour délibération du jury
- 30 papiers **mots sur les CC** à placer dans les scènes (1 mot par personne)
- **Fiche mise en situation** à lire par l'animateur
- **Fiche de critère** de décision du jury (3 exemplaires, 1/pers)
- Un ring ou **espace scénique** pour jouer les scénettes
- 3 espaces distincts pour les groupes (échanges et préparation des rôles de chacun)

## Présentation du jeu

**Les 3 groupes** : vous êtes au choix des **associations étudiantes** ou des **collectifs de quartier** qui souhaitent mettre en place des circuits courts dans votre structure. Vous avez fait une proposition à l'université ou à l'assemblée de quartier et vous venez leurs présenter votre projet.

Vous avez **6 minutes de préparation** pour improviser sur les situations suivantes et **4 minutes de scène** pour convaincre le jury de donner son aval à votre projet. Le jury peut vous poser des questions et lever des points manquants pour aider à la validation du projet. Vous devez également **intégrer le mot pioché dans la scène** que vous jouerez. Le premier groupe qui entre en scène à 4 minutes pour présenter son projet. Le 2<sup>ème</sup> groupe devra partir de l'histoire commencée par le 1<sup>er</sup> groupe et avancer de nouveaux arguments pour persuader le jury en 4 minutes. Et le 3<sup>ème</sup> groupe devra compléter les propositions précédentes par de nouveaux éléments (toujours en 4 minutes).

Le jury se concertera (2 minutes) à l'issu de vos 3 prestations pour décider d'approuver ou non le projet.

**Le jury** est composé d'un élu étudiant, d'un membre de l'administration universitaire (dpi : hygiène et sécurité) et d'un élu au conseil étudiant de la vie universitaire ou alors d'un élu municipal, d'une mère de famille, d'un jeune et d'un directeur d'une régie de quartier pour le collectif de quartier.

Vous avez à disposition une fiche qui relève les points devant être mentionnés par les assos ; mais vous pouvez en choisir d'autres. N'hésitez pas à poser des questions, à

critiquer les propositions de façon constructive, à soulever ces points manquants pour donner de nouvelles pistes... Vous devez vous mettre dans la peau de vos personnages et jouer vous aussi.

**L'animateur** rappelle les règles rapidement, lit 1 à 2 fois la situation et lance le chrono  
**animateur = maître du temps.** Il peut se déplacer dans les groupes pour aider si manque d'inspiration, d'idées et il rappelle au jury leur rôle.

3 situations qui durent chacune 20 minutes. Fiche jury distribuée à chaque gp

### Débriefing (20minutes)

- A chaud qu'avez-vous pensé de cet atelier ?
- Jeu en construction (première ébauche) Des critiques ?
- Relancer sur chacune des thématiques, son intérêt, sa faisabilité, comparaison avec leurs initiatives et expériences.
- Garder un temps de rappel sur le contexte (grappe, jeu, débat national)
- Faire passer les docs (questionnaire, enquête de satisfaction, feuille pour «garder le contact ») à remplir si ils veulent bien.
- Remercier chacun de sa participation
- Préciser qu'on est dispo plus tard pour discuter, compléter les infos, en envoyer.
- Possibilité de récupérer des infos, prendre les docs affichés, les revues, les dépliants...

**Temps total** : 2h30 (si on peut avoir plus de temps, étendre le jeu sur 3h car trop dense et permet de mieux débattre)

