

Serie420.ch

Fiches pédagogiques



Rémy Benoit / Christian Wilhelm

FEGPA / Carrefour addictionS

18/12/2017

Utiliser www.serie420.ch avec les jeunes

La plateforme série420.ch est un film interactif et un jeu pour les adolescents ou les jeunes adultes. Parallèlement les adultes en contact avec ces derniers utiliseront les scénarios, les questions-réponses et les informations fournies comme autant de portes pour favoriser un dialogue avec les jeunes sur les comportements de consommation et leurs conséquences. Dans cette perspective, nous proposons ici quelques clés utiles.

Ces fiches pédagogiques sont conçues pour des généralistes ou des parents qui désirent aborder les questions que suscitent le cannabis. Les propositions sont formulées selon des méthodes éprouvées et permettent un travail individuel, en duo et en groupe. Nous n'avons pas d'autre ambition que de vous encourager à ouvrir le dialogue et de vous soutenir.

Vous êtes créatives et créatifs, faites-nous part de vos découvertes !

Structure de la plateforme

La plateforme propose 4 parties :

1. La page introductive avec présentation des personnages
2. Les Épisodes proposant 2 thématiques principales :
 - Épisode 1 : le cannabis festif et la réduction des risques (conduite de véhicule, etc.)
 - Épisode 2 : le cannabis et la dépendance
3. Le questionnaire dont les réponses influencent l'épilogue de chaque épisode
4. Des accès thématiques à des informations fiables qui font référence.

Les épisodes et le questionnaire sont étroitement liés puisque les réponses vont déterminer l'épilogue de chaque épisode ; il y a 4 épilogues possibles. Quand un épisode et le questionnaire ont été visionnés une fois, il est possible d'avoir accès à tous les épilogues.

Prestations de la FEGPA

Par contrat de prestation pour le canton de Genève, la FEGPA peut vous accompagner vous ou votre équipe dans la planification, la gestion de la prévention. Elle peut vous former au niveau des contenus, des techniques d'animation ou de vos compétences pour aborder les comportements de consommation. Elle se tient aussi à disposition pour (co-)animer des réflexions et des travaux avec les jeunes, leurs parents ou les professionnels.

Contactez-nous à info@fegpa.ch, ou Carrefour AddictionS, FEGPA, Agasse 45, 1208 Genève

Mémento des fiches

Fiche 0 - Principes pour exploiter série420.ch selon le public.....	2
Fiche 1 - Découverte individuelle de la plateforme	3
Fiche 2 - Exploration collective de la plateforme.....	4
Fiche 3 - Intervention motivationnelle brève en groupe.....	5
Fiche 4 : Un world café pour un grand groupe	6
Fiche 5 : Méthodes : jeu de rôle, post-it, blason & prises de position en groupe.....	8

Fiche 0 — Principes pour exploiter série420.ch selon le public

Objectif : Définir comment je veux utiliser la plateforme serie420.ch

0. Définir le cadre	Clarifier la posture de l'animateur, les suites de l'intervention, les règles (confidentialité, respect, comportements utiles, ...)
	Définir d'abord le cadre (règles, confidentialité, respect, comportement, posture, suite de l'intervention, ...)
1. Choisir son épisode	Épisode 1 : Les risques liés à la conduite, dire non dans le groupe Épisode 2 : Les soirées, le lien au consommateur (ami ou autre) et les croyances face au cannabis aux risques, à la dépendance
2. Visionner l'épisode	<ul style="list-style-type: none">• Basique : le/les jeunes vont sur le site puis il y a discussion• Impliqué : regarder ensemble et/ou répondre ensemble aux questions• Amorce : regarder l'épisode et ouvrir une discussion plus large avant les questions
3. Entrer en dialogue	<ul style="list-style-type: none">• Quelles sont les questions/réponses qui ont étonné ?• Quels scores et quelles questions ai-je maîtrisés/Ai-je du m'y prendre à plusieurs fois ?• Qu'est-ce que je pense des personnages ?
4. Explorer :	<ul style="list-style-type: none">• À quel personnage me suis-je identifié ?• Le scénario correspond-il à certains de mes vécus ?• Quelles situations n'aimerais-je pas (re)vivre ?
5. Se positionner	Répertorier sans jugement ce qui m'interpelle dans les comportements de consommations : <ul style="list-style-type: none">• Les questions auxquelles j'aimerais trouver des réponses.• Les craintes ou les situations pour lesquelles j'aimerais savoir mieux m'y prendre.• Les changements, améliorations que je juge souhaitables ?• Quelles seraient les étapes pour aller vers un changement ?• Aujourd'hui, y aurait-il un premier objectif réaliste ?
Valoriser et construire de bons comportements	Mettre en scène la situation (voir fiche 5 Animer un jeu de rôle) Chaque fois qu'un changement est désirable, le jeu est interrompu. Celui ou celle qui propose une modification la joue pour la tester.
Donner des suites avec des consommateurs	Aller sur www.stop-cannabis.ch : remplir un test d'auto-évaluation de la consommation. Proposer une rencontre avec un spécialiste de la FEGPA.
Amener des connaissances théoriques ciblées	Visiter les contenus thématiques de serie420.ch. Pour les groupes, la FEGPA met à disposition des présentations (PPT). Utiliser le quiz sur www.mon-ado.ch > cannabis > que faire ? Sur www.stop-cannabis.ch : explorer les thèmes par priorité.

En extérieur, les bruits et les sollicitations externes ne favorisent pas une concentration longue. Il s'agira de choisir les contenus pertinents. **Ne jamais hésiter à avancer dans l'épisode pour tomber sur la bonne situation et arriver rapidement sur le questionnaire.**

Fiche 1 — Découverte individuelle de la plateforme

Objectif : Sensibiliser aux enjeux des comportements de consommation

1. Définir le cadre	Clarifier la posture de l'animateur, les suites de l'intervention, les règles (confidentialité, respect, comportements utiles, ...)
2. Visionner l'épisode	Le jeune visionne l'épisode de son choix, navigue et découvre la plateforme pendant un temps donné.
3. Entrer en dialogue	<ul style="list-style-type: none">• Quels sont les +, les — de la plateforme ?• Quelles sont les questions/réponses qui ont étonné ?• Quels scores et quelles questions ai-je maîtrisés/Ai-je du m'y prendre à plusieurs fois ?• Qu'est-ce que je pense des personnages ?
4. Explorer les connaissances si nécessaire	<p>Sur la page d'accueil, visiter les contenus thématiques liés à l'épisode :</p> <ul style="list-style-type: none">• Quelles sont les informations intéressantes ?• Quelles autres informations utiles ?• Utiliser le quizz sur www.mon-ado.ch > cannabis > que faire ?• Sur www.stop-cannabis.ch : explorer les thèmes par priorité.
5. Explorer les postures	<ul style="list-style-type: none">• Que penses-tu des personnages et de leurs comportements ?• Que penses-tu des situations (épisodes, épilogues) ?
6. Se positionner	<ul style="list-style-type: none">• As-tu vécu des situations similaires ou proches de celles proposées dans les épisodes et comment t'en es-tu sorti ?• Propose des changements pour les comportements des personnages et quels impacts sur les situations ?
7. Donner des suites avec un consommateur	<p>Aller sur www.stop-cannabis.ch: remplir un test d'auto-évaluation de la consommation.</p> <p>Proposer une rencontre avec un spécialiste de la FEGPA</p>
8. Clore	<ul style="list-style-type: none">• Qu'est-ce que tu emportes de cela ?• Comment désires-tu faire évoluer les choses dans le bon sens chez toi, autour de toi ?• Quelles seraient les étapes pour aller vers un changement ?• Aujourd'hui, y aurait-il un premier objectif réaliste ?• Aimerais-tu faire le point dans un moment ?

Fiche 2 — Exploration collective de la plateforme

Objectif : Dans un groupe, aborder les comportements de consommation et les besoins

0. Définir le cadre	Clarifier la posture de l'animateur, les suites de l'intervention, les règles (confidentialité, respect, comportements utiles, ...)
1. Visionner l'épisode	L'épisode est ciblé selon les vécus et visionné collectivement
2. Construire le dialogue et une posture de groupe	<p>À la fin de l'épisode, on choisit collectivement des réponses aux questions ; cela peut être un moyen de débattre. L'animateur organise la prise de parole qui peut revêtir diverses formes :</p> <p>A. Les réponses sont données librement (dialogue collectif). Si le groupe est nombreux, un « bâton de parole » est utile.</p> <p>B. Il est demandé à chacun de proposer une réponse. Dans ce cas, il y a plusieurs possibilités de les valoriser à l'aide de la Fiche 5 — Méthodes : jeu de rôle, post-it, blason & prises de position en groupe):</p> <ul style="list-style-type: none">○ Les réponses sont formulées sur des post-it et organisées en groupe. Le choix des réponses peut se faire en fonction du plus grand nombre ou par un choix collectif.○ L'animateur organise la prise de parole de chacun et la prise de position du groupe pour répondre aux questions.
3. Explorer les postures	<p>Les réponses sont insérées, l'épilogue est visionné. Il est possible ensuite de visionner les autres épisodes. On peut ensuite modérer un échange comme ci-dessus (A ou B).</p> <p>Si je ne désire pas utiliser le questionnaire de la plateforme :</p> <ul style="list-style-type: none">○ Chacun relève les questions, qui l'intéressent dans le film○ Inventorier les + et – des consommations de cannabis puis explorer les ambivalences, les contradictions○ Examiner les comportements à privilégier, les stratégies à développer, les informations importantes, les priorités, ... <p>Il est possible de proposer de rejouer certaines scènes par les participants. Cette activité doit être bien structurée afin qu'elle soit constructive (voir fiche 5, jeu de rôle). L'objectif est d'expérimenter d'autres formes de comportements et donc de situations ; il s'agit de repérer uniquement ce qui marche.</p>
4. Se positionner	<ul style="list-style-type: none">● Avez-vous vécu des situations similaires ou proches de celles proposées dans les épisodes et comment vous en êtes-vous sorti ?● Proposez des changements pour les comportements des personnages et quels impacts sur les situations ?
5. Clore	<ul style="list-style-type: none">● Qu'est-ce que j'emporte de cela ?

-
- Comment faire évoluer les choses dans le bon sens chez moi, autour de moi ?
-

Fiche 3 — Intervention motivationnelle brève en groupe

Objectif : Aider les jeunes concernés par une consommation ou celle d'amis à décider de leurs attitudes en toute connaissance de cause (enjeux, risques, conséquences).

0.	L'intervention motivationnelle brève se pratique dans des groupes de jeunes qui ont un même niveau d'expérience ou de confrontation à la consommation. L'épisode est ciblé selon les vécus. Pour constituer des groupes, nous pouvons mettre à disposition un questionnaire et une procédure.
1. Accueillir	Rappel du cadre de la rencontre (règles, confidentialité, respect, comportement, posture, suite de l'intervention, ...) Définition des objectifs & de l'intervention motivationnelle brève Chacun présente ses intérêts ce qui le relie au thème
2. Visionner l'épisode	Chacun relève au cours du film les thèmes/questions qui le préoccupent dans la réalité de sa relation aux consommations
3. Organiser les thèmes/questions	Les questions, craintes, préoccupation sont organisées en groupe (voir technique « post-it », Fiche 5 — Méthodes : jeu de rôle, post-it, blason & prises de position en groupe) Si nécessaire, apporter quelques informations de base tirées de la plateforme. Mais éviter un débat d'experts.
4. Explorer l'ambivalence	Mettre sur la balance les avantages et limites : ✓ Les bénéfiques des effets ✓ Clarification des risques ou de ce qui fait problème
5. Explorer les contradictions	Que conseillerez-vous à vos jeunes frères et sœurs ? Si on a du temps, mises en situation possibles sur : <ul style="list-style-type: none">• Pourquoi avoir une modération, une gestion• La consommation d'un ami et mon attitude Que ferez-vous à trente ans ou en sortant de l'école ? Qu'en sera-t-il de votre consommation ? Pourquoi pensez-vous que tout va s'arranger ? Qu'est-ce qui vous rend sûr de vous ? Quelles étapes jusqu'à une modération ?

6. Se positionner	Formuler des recommandations et conseils en s'appuyant sur les résultats du travail
7. Clore	Conclusion, remerciements, évaluation, rappel des personnes et services ressources

Fiche 4 — Un world café pour un grand groupe

Comme son nom l'indique, un world café devrait dégager une ambiance de bistrot (boissons, nourritures à grignoter). Les animateurs font le service. Il est important de griffonner ou dessiner sur la nappe. Les participants voyagent d'une table à l'autre au gré des questions.

Le thème est traité par tablées de cinq personnes maximum. Le groupe peut ainsi fonctionner sans animateur. Avec des tables disposées en épi, le quatrième côté peut rester libre et offrir une vue sur l'orateur ou la restitution.

Sur les tables, des feutres, crayons et tout matériel utile pour dessiner, des petits carnets pour que les participants puissent emporter des notes et enfin deux prismes triangulaires avec sur chaque côté, les questions, les instructions et les règles spécifiques au world (voir petit pliage à monter en annexe) :

- Concentrez-vous sur ce qui est important.
- Laissez libre cours à vos pensées et communiquez-les !
- Écoutez dans le but de comprendre.
- Associez des idées et créez des liens.
- Identifiez ensemble quelles sont les idées et les questions essentielles.
- SUR LES NAPPES — Jouez, griffonnez, dessinez, écrivez.

Le world café se déroule traditionnellement en trois étapes, soit trois questions qui nous permettront d'aboutir à des propositions pertinentes. Il est possible de faire des mises en commun intermédiaires. Il suffit de demander de produire des post-it au terme d'un tour (voir technique « post-it », Fiche 5 —

Méthodes : jeu de rôle, post-it, blason & prises de position en groupe) et de prévoir un temps de restitution.

Une question efficace :

- ✓ questionne de préférence le vécu mais peut concerner les représentations, les craintes,
- ✓ est en lien avec l'actualité, interpelle et mobilise, dégage de l'énergie,
- ✓ suscite la réflexion, amène des résultats utiles ou crée de nouvelles possibilités.

La première question sert à délimiter les enjeux. Les participants discutent pendant 20', puis désignent une personne qui restera à la table, l'hôte. Ils formulent un résumé de ce qui a été discuté à la table pour que, lors du changement de table, les nouveaux arrivants partent de cette base. Pour notre thème, une première question pourrait être :

1. En tant que parents : Quelles sont mes craintes, les problèmes que me posent les comportements de consommation dans la famille ?

Discussion : Durant 20 minutes au minimum, les parents discutent, griffonnent à leur bon vouloir sur la nappe, consomment biscuits, cafés, boissons dans une ambiance de bistrot. Les animateurs peuvent porter le tablier du serveur. Ensuite, le groupe désigne l'hôte qui restera à la table pour accueillir les prochains participants.

En 5 minutes, le groupe résume à l'attention de l'hôte ce qui s'est dit à cette table. Chaque participant note les choses qu'il désire emmener. À l'exception de l'hôte, tous se lèvent et changent de table.

La deuxième question sert à valoriser les ressources, ce qui existe, ce que l'on sait faire, ce qui pourrait donner :

2. Qu'est-ce qui m'a aidé face à mes peurs et dans les moments où j'étais dans l'inconfort, voire en difficulté ?

La discussion dure durant 20 minutes au minimum, puis le groupe désigne l'hôte qui restera à la table pour accueillir les prochains participants. En 5 minutes, le groupe résume à l'attention de l'hôte ce qui s'est dit à cette table. Chaque participant note les choses qu'il désire emmener. À l'exception de l'hôte, tous se lèvent et changent de table.

Il n'est pas rare de prévoir un retour en plénum sur ce type de résultats. Ainsi, avant d'en venir aux propositions, chacun a une vision des ressources en présence. De plus, l'animateur peut mentionner des partenaires utiles comme Carrefour Addictions à Genève.

La troisième question : sert à se projeter en s'appuyant sur les ressources. Elle pourrait par exemple déboucher sur la formulation de recommandations ou de points que les participants aimeraient approfondir. Cette dernière question doit coller à la situation de départ ou aux attentes des parents. Pour ne pas rester dans le général, il est possible de proposer des catégories. Nous vous proposons ici un exemple.

3. Qu'est-ce que vous allez continuer à faire, approfondir ou développer :
 - ✓ Pour partager des informations, nos visions, craintes, attentes et besoins face aux consommations
 - ✓ Pour garder le dialogue sur les limites et les risques
 - ✓ Par rapport aux habitudes de consommation
 - ✓ Par rapport aux sorties et aux fréquentations

En guise de restitution, il est possible de présenter les ressources de www.monado.ch, le site destiné aux parents. À chaque élément présenté (onglet *Parents*, puis *Ce qu'il faut savoir*, *Que dire*, *Que faire* et les *Ressources*), on peut ainsi demander s'il a une utilité pour l'une de leurs recommandations. Ensuite, on peut faire la restitution des recommandations qui n'ont pas été évoquées.

Ne pas oublier de clore la soirée par une évaluation ou un partage sur les bons moments et sur les aspects que je reprends avec moi au terme de la soirée.

Fiche 5 —

Méthodes : jeu de rôle, post-it, blason & prises de position en groupe

Spécificités pour une utilisation dans le travail en rue ou au coin d'une table

En extérieur, les bruits et les sollicitations externes ne favorisent pas une concentration longue. Il s'agira de choisir les contenus pertinents et de diminuer au maximum le premier temps de visionnage.

Sinon, voici quelques conseils :

- Utiliser de préférence une tablette pour pouvoir visionner l'épisode et les contenus à plusieurs.
- Choisir l'épisode selon la situation présente.
- Ne pas hésiter à avancer dans l'épisode pour tomber sur la situation de choix.
- Dans les interactions, renvoyez les interpellations individuelles au groupe. La posture du groupe est beaucoup plus importante et efficace que celle d'un de ses membres.

Animer un jeu de rôle

Le jeu de rôle est un outil qui permet d'avoir accès aux ressentis de quelqu'un dans une situation précise. Il est très utilisé pour tester des attitudes, des postures, des manières d'être ou de faire.

1. Poser la situation, l'ambiance, la disposition des lieux, ce qu'il y a autour.
2. Distribuer les rôles en attribuant des noms fictifs (très important). Lorsqu'une situation jouée et donc travaillée est celle vécue par un participant, ce dernier ne joue jamais son propre rôle. Car l'intérêt de l'exercice, c'est de vivre la position de l'autre.
3. Jouer la scène ou la proposition d'intervention.
4. L'animateur ou l'assemblée identifient les moments clés où l'on aurait pu introduire des changements, faire autrement. Il est possible d'interrompre en cours de route ou de tester des propositions à la fin. Enfin, on peut aussi exercer des postures.
5. À chaque interruption, un débriefing des sentiments, de la manière dont les personnages vivent les choses interpelle d'abord les actrices et acteurs. Personne dans la salle ne peut s'exprimer avant que les comédiens aient transmis le vécu de leur personnage. À aucun moment on ne parle d'un comédien en utilisant son nom réel. Sinon il n'est pas possible de quitter son rôle à la fin de l'exercice.
6. Les propositions devraient prioritairement être jouées par leur auteur.
7. À la fin du jeu de rôle, rituellement, redonnez leur nom réel à chaque actrice, acteur.

Un blason pour le groupe

La technique du blason permet à chacun, au sein d'un groupe, d'exprimer et de confronter ses représentations sous forme de dessins, d'expressions ou de mots autour de plusieurs questions liées à un même sujet. La technique des post-it décrite ci-dessous peut simplifier la récolte et l'organisation des contenus.

Le processus prévoit de structurer ses idées individuellement, avant un partage et une discussion en grand groupe. La construction commune du blason peut se faire ensuite en groupe. Les discussions seront nourries par le travail personnel et le blason exprimera une vision de synthèse consensuelle (au minimum, chacun peut vivre avec).

1. L'animateur distribue le blason en précisant qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse. Durant 15 minutes, les contenus du blason sont travaillés individuellement, en duo, ou encore en trio.
2. Une restitution sert à élaborer un blason commun. Chacun amène ses contenus et une discussion de groupe met en évidence ce qui est commun ou au contraire spécifique à une situation, une posture, culture, etc., mais reconnu par le groupe.
3. Un blason final est élaboré. Il pourra servir de base pour présenter la posture du groupe, mais aussi pour voir comment évoluent les représentations.

TITRE/slogan ex : Le cannabis nous concerne	
Quelles questions il amène ?	C'est quoi le problème
Ce qu'il faut retenir, ce qui est important :	Là où il faut être vigilant :
Ce que je peux faire	

La technique « post-it » : ce qu'il y a dans la balance des décisions

Cette technique consiste à produire des mots-clés en écrivant avec un gros feutre, pour chaque idée une carte ou un post-it de plus ou moins grand format (neuland.ch pour le matériel spécifique). Ensuite, il sera possible d'organiser les idées en groupe. Cela donnera une forme de mind mapping ou n'importe quelle schématisation adéquate dans laquelle chaque élément que l'expérience nous a appris prend place.

Pour autant qu'on respecte les règles de base, dans un groupe, le consensus se fait automatiquement sur l'organisation des données (cartes ou post-it). À partir de cette image commune, chacun ou le groupe peuvent se positionner sur la dimension qui les mobilise.

1. Partir de la réalité vécue

Pour que chaque post-it ait une valeur légitime, il est utile de demander individuellement de partir de situations vécues que l'on pourra même dessiner au coin d'une feuille. Ensuite, par deux, on ne se raconte pas la situation, mais on établit « ce qui fait ... » :

- que je consomme avec satisfaction ... c'est un facteur positif que je reporte sur une carte de couleur X
- que cela ne se passe pas bien pour moi, pour mon entourage ou ma consommation n'est pas adéquate ... c'est un facteur négatif ou un risque que je reporte sur une carte de couleur Y.

Cette technique fonctionne comme une interview avec reformulation qui permet d'obtenir des données sur ce qui m'amène à avoir un comportement de consommation et sur les conséquences négatives ou indésirables engendrées.

1. Dispositif et règle pour la co-construction en groupe

Au mur, ou au sol, une place est aménagée. Si vous la couvrez de papier d'emballage, vous pourrez ensuite stocker et réutiliser la production du groupe.

Tous les participants se réunissent munis des cartes ou post-it produits autour de l'espace de mise en commun avec l'animateur.

- ✓ **Chaque participant doit comprendre chaque post-it.** Les post-it sont donc présentés au groupe et non à l'animateur avant de trouver leur place dans l'espace de restitution.
- ✓ **Chaque post-it est vrai et indiscutable,** car il est issu d'une expérience réelle
- ✓ Durant l'organisation des post-it dans l'espace de restitution, **si une personne a un doute, une opposition ou une autre proposition elle doit impérativement le dire.** Sinon la production du groupe risque d'être de mauvaise qualité, voire inadéquate.

2. Construire une logique du groupe

L'animateur n'a pas la responsabilité du contenu. Il mobilise le groupe pour organiser les post-it. Pour des questions de concentration, une séquence de mise en commun ne devrait pas durer plus d'une demi-heure.

Commencez par les facteurs positifs et demandez un post-it amenant une idée générale.

La personne annonce son post-it au groupe (pas à l'animateur). L'animateur le place en haut. Puis il demande si quelqu'un a un post-it semblable ou qui gravite dans le même thème. À nouveau, une personne présente son post-it et l'animateur lui demande de le placer.

Au début, l'animateur reformule. Ce post-it est en dessous, cela veut dire qu'il est une suite ou une partie du post-it plus général en dessus. Très vite, le groupe comprend qu'il doit ordonner. Une cartographie de la question traitée se dessine.

Comment continuer à construire une synthèse en groupe ?

- ✓ Lorsqu'un post-it est différent et sans lien avec ce qui est posé, ne pas hésiter à créer un nouveau champ à part
- ✓ Rappelons qu'il n'y a pas de discussion sur un post-it. Si deux personnes lancent un débat d'opinion, il s'agit de couper. Il suffit de leur demander s'ils ont une proposition pour placer le post-it et de déplacer le post-it.
- ✓ Si deux propositions de placement correspondent au vécu, il est possible d'écrire et placer un second post-it, de le disposer de manière à relier deux champs ou de le mettre dans une position transversale ou *méta* au sommet de l'organisation.
- ✓ Rappeler régulièrement que tant qu'il n'y a pas d'autre proposition c'est que chaque membre du groupe est d'accord avec cette organisation.
- ✓ Toute question adressée à l'animateur est renvoyée au groupe.
- ✓ Si les participants sont dispersés, ramenez tout au groupe et demandez à écouter et suivre les propositions des membres du groupe.

Il peut être utile de rendre l'organisation de post-it plus lisible en rajoutant des titres. Organisez ensuite les facteurs négatifs et les risques. Ils pourront être ajoutés, souvent en miroir des facteurs positifs.

3. Se positionner en groupe, déterminer sa mobilisation

Chacun peut montrer ses priorités personnelles, soit par quoi il aimerait commencer pour amorcer un changement. Il ne s'agit pas de déterminer ce qui est le plus important, car tout est important.

Concrètement, il suffit que chaque participant reçoive 5 points autocollants à distribuer sur les post-it ou les titres prioritaires. Plusieurs points peuvent être attribués au même post-it. Ainsi on peut avoir une vue globale. Des tendances individuelles ou de groupe deviennent visibles.

Impliquer l'assemblée dans la construction « délibérative » de décisions

Pour qu'une assemblée participe au débat, avec des cartes de couleurs, chaque participant affiche en continu sa position sur ce qui est dit. Il dispose d'un jeu de cartes de couleur ou d'un cube à 6 couleurs :

Carton vert	Très favorable — tout à fait d'accord	La discussion continue
Carton bleu	Je peux vivre avec (consensus)	La discussion continue
Carton rouge	Défavorable — plutôt en désaccord	La discussion continue
Carton blanc	Proposition	Interrompre, donner la parole
Carton gris	Question	Interrompre, donner la parole
Carton jaune	Remarque	Interrompre si opportun

Les 3 dernières couleurs obligent la personne à clarifier ce qu'elle veut dire, son intention. Mais il est possible de fonctionner avec 4 couleurs pour simplifier la manutention.

Des règles pour un Café des idées !

- Concentrez-vous sur ce qui est important.
- Laissez libre cours à vos pensées et communiquez-les !
- Écoutez dans le but de comprendre.
- Associez des idées et créez des liens.
- Identifiez ensemble quelles sont les idées et les questions essentielles.
- SUR LES NAPPES —Jouez, griffonnez, dessinez, écrivez.

EN BREF : AMUSEZ-VOUS !

Des questions pour cheminer

- 1.
 - 2.
 - 3.
-

Je suis l'hôte, que dois-je faire ?

- Rappeler aux personnes assises à votre table de noter au fur et à mesure sur la nappe les idées, associations, découvertes et les questions plus profondes.
- Rester assis-e lorsque les autres quittent la table.
Accueillir les personnes arrivant d'une autre table.
- Résumez les idées principales issues de la conversation précédente afin de permettre aux suivant-e-s de continuer le travail et de l'enrichir des idées issues des tables qu'ils viennent de quitter.