

LA FABRIQUE DE RELAIS

La question de la mobilisation
des publics est-elle la bonne ?

Comment créer des outils,
des méthodes pour mobiliser /
impliquer les personnes
à partir de propositions artistiques ?



**Comment être relais
pour donner sens et plaisir
au vivre ensemble
avec l'expression artistique
et culturelle comme levier ?**

**FABRICATION
D'UNE COCOTTE
À JEUX**

COMMENT UTILISER LA COCOTTE ?

La cocotte est un facilitateur
d'échanges que vous allez
télécharger sur le site
culturesocial.org.

Apportez-la en réunion,
lâchez la,
elle peut être saisie par tous,
elle est vivante,
elle traverse la réunion,
elle va vous échapper...

CAHIER DES CHARGES POUR LA CRÉATION D'UNE COCOTTE À JEUX

Pour qui ?

tous porteurs de projets
(professionnels ou usagers)

Dans quel cadre ?

réunion, groupe de travail,
rencontres, lancement
de projet, etc...

Temps modulable :

de 10 minutes à 2 heures

Espace modulable :

salle de réunion, cantine,
basse-cour, etc...

Kit matériel à constituer :

- faire la cocotte
- en fonction des jeux choisis

OBJECTIFS

1 - Se connaître mutuellement,
identifier les ressources,
identifier la place de chacun,
se mettre au même niveau

2 - Lâcher prise, se décaler, s'effacer

3 - S'écouter, partager

4 - Enrichir, fédérer, faire ensemble

5 - Se former, s'informer

OBJECTIF 1

**Se connaître mutuellement,
identifier les ressources,
identifier la place de chacun,
se mettre au même niveau**

1

10 MIN

LA CASQUETTE

Chaque participant se présente avec la fonction d'un autre et avec cette fonction ce qu'il va apporter au projet/processus. Au départ, chacun écrit sa fonction puis choisit une fonction différente pour expliquer ce qu'il va faire (fiction).

 Post-it, stylos

2

15 MIN

TROIS SMARTIES

Chaque participant évoque son dernier livre lu, dernier film vu, dernier spectacle auquel il/elle a participé (pour aussi identifier les centres d'intérêt/affinités de chacun...)



3

10-20 MIN

POST-IT

- un élu
- un travailleur social
- un chargé de mission social
- un artiste
- un travailleur dans une structure culturelle
- un chargé de mission culture
- un cadre territorial

Les 7 fonctions sont mises sur le front de chaque personne sans savoir qui est qui. Chacun leur tour les participants posent une question pour savoir qui on est/représente. On joue en maximum 10 tours/10 questions.

 Post-it, stylos

4

10-15 MIN

JEU DES DOMINOS

Les participants sont tous assis en cercle. Le but est de placer les participants à l'image des dominos. Chacun a donc un point commun avec son voisin. Dans un premier temps, cela peut être un élément visible (par exemple, des vêtements de la même couleur), dans un second temps, un élément invisible (par exemple, un goût, un loisir commun). Pendant quelques minutes, chacun trouve un point commun avec son voisin de gauche et un autre avec son voisin de droite. Quand tout le monde a fini, un volontaire commence le tour de cercle en disant : «Avec (le prénom de son voisin de gauche), nous avons comme point commun...». Ensuite, tous les participants changent de place et recommencent l'exercice.




5

20-60 MIN

PORTRAIT COLLECTIF

À partir des ressources propres, de ce que chacun pourrait amener en fonction de son territoire, de son milieu (collage, texte, œuvre collective)

 papier, stylos, photos, peinture...

7

20-60 MIN

JEU DES TROIS SMARTIES

Le dernier livre lu, le dernier film vu, le dernier spectacle auquel on a participé (pour aussi identifier les centres d'intérêt/affinités de chacun...)



6

20-60 MIN

JEU SUR L'ÉMOTION ESTHÉTIQUE

Se rappeler de sa première émotion esthétique, son premier spectacle, concert, et chacun s'en parle, qu'est-ce qui peut être commun ? Consigne donnée avant (3 jours par ex.). Fait partie du bagage individuel pour aller vers le collectif.



OBJECTIF 2

Lâcher prise, se décaler, s'effacer

1

5 MIN

JEU DE LA LIGNE

2 personnes face à face. une ligne imaginaire les sépare. Convaincre l'autre de passer de l'autre côté de la ligne



2

20-60 MIN

UN JEU SENSORIEL ?

À creuser... chorégraphie
(consignes « téléphone arabe »)




3

15 MIN

CONSTRUIRE UN OBJET ENSEMBLE

Se mettre en sous-groupe avec une petite boîte avec quelques objets (un shamallow, trois spaghetti, un trombone par ex.)

Le groupe doit construire un objet avec les éléments de la boîte en respectant une consigne commune à tout le monde (équilibre,...) dans un temps court.

 papier, stylos, shamallow, spaghetti, allumettes, trombone...

OBJECTIF 3

S'écouter, partager

1

LE TEMPS DE LA RÉUNION

CRÉDITS DE CRAYON

Distribution d'un nombre de crayon par personne pour en « dépenser » un à chaque prise de parole et possibilité de donner à son voisin, d'échanger ses crayons, etc.

 5 à 10 crayons par participants

2

10-20 MIN

CRÉER UNE PARTITION SONORE

À partir d'objets sonores assez simples, courts et harmonieux (concert de publics + soundpainting = pour se créer un langage des signes communs).

 Objets sonores

3

10-20 MIN

MESSAGE MASQUÉ

Préparer un message qu'on remet à deux personnes dans un groupe et chaque messenger est chargé de communiquer autour du message (sans le dévoiler) et le reste du groupe doit essayer (en interaction : poser des questions) de retrouver le message masqué, développer l'écoute attentive. Une entraide existe entre les deux « messagers ».

 crayon, papier

OBJECTIF 4

Enrichir, fédérer, faire ensemble

1

10-20 MIN

BALLE DE TENNIS

Plusieurs équipe de 6 personnes maximum. Elles doivent trouver le moyen de faire passer une balle de tennis dans toutes les mains en une seconde.

Solution : créer un puits avec toutes les mains les unes sur les autres.

 1 balle de tennis

2

10 MIN

CADAVRE EXQUIS

Pour raconter un projet culturel et social « idéal » ?

Ou 3 / 4 mots clés communs pour raconter une histoire « idéale » du projet.

 papier, crayon

3

5-10 MIN

EN COURS D'UN PROJET

Dessiner ce qu'on ressent sur une feuille avec un signe et une couleur, le commenter, et se replacer ensuite.

 papier, crayon

4

5-10 MIN

JEU DU PRISONNIER

(dévier/coopérer)

 papier, crayon

5

15 MIN

PUZZLE

Chacun a (si on est nombreux) un bout de papier et des couleurs (ou collage, etc.), avec un modèle qu'il doit reproduire au plus juste et voir si ensemble on peut parvenir à reformer l'image générale à partir des petits bouts reproduits.

 modèle à reproduire, papier, crayons, ciseaux, colle

OBJECTIF 5


Se former, s'informer

1

60 MIN

CHASSE AU TRÉSOR

En binôme avec une petite boîte à indices pour explorer soit un thème artistique, soit une bio ou son univers d'un artiste, ...

 en fonction de la chasse au trésor choisie

2

15 MIN

SMARTIES

Revu et corrigé avec : la dernière réunion constructive, le dernier projet participatif, le dernier colloque, la dernière formation, bonne pratique, ...



3

15 MIN

TEXTE À TROU

Préparer un texte à trou en fonction de l'ordre du jour de la réunion ou de la problématique du projet...

 papier, crayon

4

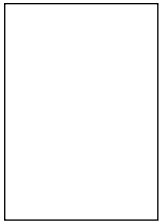
15 MIN

SITE INTERNET

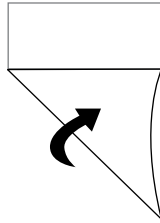
Lire un site internet d'une structure culturelle et une structure sociale et voir les points communs en langage, actualité...

 ordinateur + connexion

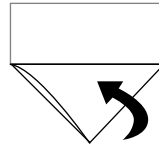
TUTO COCOTTE



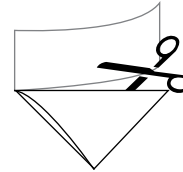
1



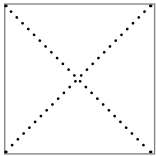
2



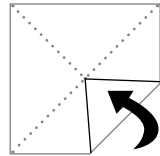
3



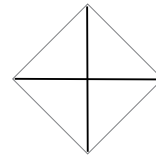
4



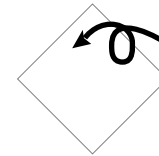
5



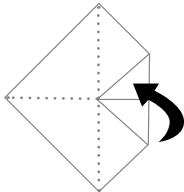
6



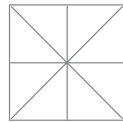
7



8



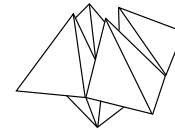
9



10



11



12