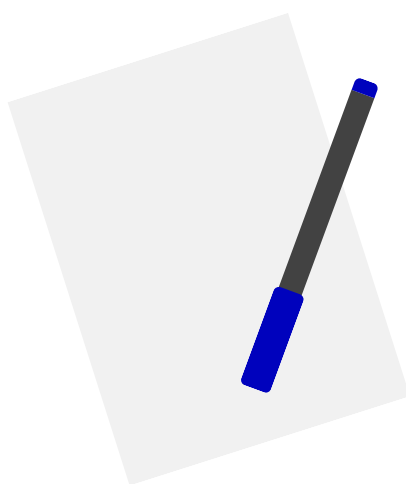




# SCANNER

**DOSSIER PÉDAGOGIQUE**


**BOITE À OUTILS**





# SCAN-R C'EST QUOI ?

Un média d'expression individuelle et collective pour les jeunes de la Fédération Wallonie-Bruxelles










À travers des outils d'éducation permanente et d'écriture journalistique, les jeunes ont la possibilité d'apprendre à se raconter en passant par l'écrit au travers de nos ateliers d'écriture.







# LES ATELIERS SCAN-R

Nos ateliers sont d'une durée de six heures et s'organisent en deux séances de deux fois trois heures.

## SÉANCE 1 :

Cadre de travail	5 à 10 minutes	
Présentation	5 minutes	
Brise-glace	20 minutes	
Premiers jeux d'écriture	50 à 60 minutes	
Identité du jeune	15 minutes	
Premiers pas de rédaction	45 minutes	
Évaluation	10 minutes	

## SÉANCE 2 :

Cadre de travail	5 minutes	
Brise-glace	10 à 15 minutes	
Jeux d'écriture	30 minutes	
Le récit journalistique	10 minutes	
Écriture personnelle	1 heure et 50 minutes	
Évaluation de la fin de séance	10 minutes	

# CRÉER LE CADRE DE TRAVAIL



- Aménager un espace de travail convivial
- Préciser l'horaire de l'atelier
- Créer un climat de confiance

## RÈGLES ET VALEURS

### LIBERTE

- Liberté d'expression (on peut TOUT dire, aucune censure)
- Liberté de participer ou non aux exercices (le jeune doit sentir que nous n'attendons rien de lui)
- Liberté de partager ou non ses textes (on a le droit d'exprimer ce que l'on veut, de la façon que l'on veut)

### BIENVEILLANCE

- S'écouter les uns, les autres
- Respecter la parole des autres
- Accepter que l'autre ne soit pas en accord avec moi

## CONFIDENTIALITÉ

- Tout ce qui est dit dans un atelier doit rester au sein de l'atelier

## ÉGALITÉ DE STATUT

- Chacun prend part aux processus de création, animateur compris
- L'idée est que si le jeune voit l'animateur se concentrer et être dans une démarche sincère, cela lui donnera peut-être envie de créer à son tour

## UN SEUL INTERDIT

### L'attaque personnelle

Il est indispensable d'expliquer que l'atelier d'écriture doit être un moment de « détente » pour tous, dans le respect de chacun. C'est donc un interdit absolu qui doit obligatoirement être coupé à la base s'il survient : ne pas hésiter à suspendre la lecture ou à couper la parole afin de recadrer directement.

# PRÉSENTATION

## Présentation de Scan-R et de l'atelier d'écriture

Le but de l'atelier d'écriture est d'ouvrir et de libérer la parole des jeunes, qu'ils puissent s'exprimer, se raconter, partager leurs expériences sur des sujets dont ils/elles sont témoins, actrices ou acteurs.

Il est important de rappeler aux jeunes qu'on n'attend pas d'eux qu'ils deviennent écrivain ! L'orthographe, la syntaxe et la grammaire ne sont pas importantes lors des ateliers.

## Présentation du journaliste et de l'animateur

Chacun présente son rôle au sein de Scan-R, au sein de l'atelier et de la séance.

Chacun se définit comme il le souhaite en se mettant à égalité, c'est-à-dire sans parler de ses diplômes et de tout autre chose qui pourrait écraser le/la jeune.



# LES BRISES-GLACES

Les brise-glace permettent en quelques instants d'installer une dynamique de groupe. Ils sont utiles pour des groupes qui ne se connaissent pas au préalable ou pour des groupes peu dynamiques.

Ils ouvrent l'atelier d'écriture et ont pour objectifs d'apprendre les prénoms des jeunes, de faire connaissance et de favoriser la dynamique de groupe.

## A LA FILE INDIENNE

Le but est de faire une file indienne

Les participant·e·s doivent communiquer entre eux pour construire par eux même la file selon la consigne qui donnée par l'animateur·rice.

L'animateur·rice peut aider les jeunes en se positionnant lui-même et en invitant les jeunes à se placer devant ou derrière lui.

Le/La premier·ère de la file indienne est...

- Celui/Celle qui habite le plus près d'ici
- Celui/celle qui est né le plus près d'ici
- Celui/celle qui a le plus de frères et sœurs
- Celui/celle dont l'école est la plus proche d'ici
- ...





# TOUR DES PRÉNOMS

Faire un cercle, en étant debout, avec les jeunes.

Ouvrir le dialogue avec les jeunes par des tours de paroles successifs. L'exercice a pour but de faire connaissance tout en évitant la mise en place immédiate de hiérarchies basées sur des critères habituels de légitimité (CV, ancienneté, etc.).

Attention, il nous faudra donc être créatif mais aussi bienveillant et à l'écoute.

L'objectif est de faire un peu plus connaissance avec les jeunes. A chaque tour redemander que le jeune redonne son prénom, cela permettra de les retenir plus rapidement.

## Exemples de tour :

**1er tour :** Les jeunes donnent leur prénom et éventuellement leur surnom.

**2ème tour :** Redire son prénom + demander au jeune ce qu'il aime (faire, être, représenter, etc.).

**3ème tour :** Redire son prénom + exprimer son plus grand rêve.

**4ème tour :** Redire son prénom + dire quel média on serait et pourquoi.

**5ème tour :** Redire son prénom + exprimer ce qu'il a fait et qu'il pense que personne d'autre n'a jamais fait dans le groupe (un talent par exemple)

6ème tour : Redire son prénom et exprimer leur(s) attente(s) en lien avec l'atelier de Scan-R. + « comment je me sens ? »

## MON PORTE-CLÉ

Les jeunes se racontent en nous présentant son porte-clé et l'usage de chacune de ses clés.

## LE REMUE MÉNINGE

L'animateur·rice inscrit sur un tableau des dates, des nombres, des mots qui le représentent.

Tous les membres du groupe essayent de deviner ce à quoi cela peut correspondre.

Exemple :

Bleu, Egypte, danser, Patrice, 11, épinards, 44, ...

Le groupe doit deviner que le bleu est la couleur favorite de l'animateur, qu'il a habité en Egypte, qu'il aime danser, que son frère s'appelle Patrice, qu'il habite au numéro 11, qu'il est allergique aux épinards, que sa mère est née en 44, ...

Une fois que tout a été révélé, un autre membre du groupe peut à son tour indiquer tout ce qu'il désire sur lui-même.

## PRÉSENTER L'AUTRE

L'animateur demande aux participants de se mettre par deux et de se présenter l'un à l'autre pendant 2 minutes.

Ensuite, en groupe, chacun présente son partenaire aux autres.

# LE JEU DOMINO

Trouver deux caractéristiques communes avec son voisin de gauche et de droite, l'une visible, l'autre pas.

# LA TOILE D'ARAIGNÉE

Tous les participants forment un cercle.

L'animateur explique aux participants que lorsqu'ils recevront la boule de laine, ils devront répondre aux trois questions suivantes :

- Quel est votre prénom ?
- Qu'est-ce que tu attends de cet atelier ?
- Comment te sens-tu aujourd'hui ?

L'animateur commence avec la boule de laine, il se nomme et dit pourquoi il a décidé de s'impliquer dans ce projet et comment il se sent aujourd'hui.

Ensuite, tout en retenant un bout de la ficelle, il lance la pelote de laine à quelqu'un d'autre de façon à ce qu'elle se déroule jusqu'à lui. Chacun fait de même si bien que lorsque tous les participants ont parlé, ils sont tous reliés entre eux.

Par la suite, on fait le chemin à l'envers, le dernier à avoir reçu la pelote doit présenter la personne qui la lui a lancée et ainsi de suite. Cela permet de tester l'écoute des participants.

# VÊTEMENT PARTICULIER

Chaque jeune se présente aux autres par l'intermédiaire d'un vêtement dans lequel il se sent bien ou beau.

## **PHOTO-LANGAGE**

Au centre du cercle, une série d'images et de photos apportées par l'animateur.

Chacun en choisit une qui l'inspire et qui permet de décrire comment il se sent en ce début d'atelier.

## **OBJET APPORTÉ**

Chaque jeune se présente aux autres par l'intermédiaire d'une photo, d'une image, ou d'un objet qui le représente.

## **ALIMENT PRÉCIS**

Chaque jeune se présente aux autres par l'intermédiaire d'un aliment qui lui rappelle un souvenir particulier .

## **LA PREMIÈRE FOIS QUE...**

Chaque jeune démarre son texte par cette phrase : "La première fois que...".

Ensuite, soit il raconte une vraie première fois qui lui est arrivée (première rentrée scolaire, premier râteau, premier bulletin, premier voyage,...) soit il rédige un petit texte fictif en partant de cette phrase.

# LA PRÉSENTATION MENSONGÈRE

Proposer à chacun d'écrire un texte pour se présenter et à lire en public dans lequel chacun aura glissé un mensonge. Ensuite, partage de chaque texte et le groupe devra découvrir le mensonge.

## Variantes :

- Proposer à chacun d'écrire trois moments extraordinaires qu'il a vécu ou trois talents qu'il a. L'un de ces moments/talents est totalement inventé. Il faut le deviner.
- Ecrire deux souvenirs d'enfance: un faux et un vrai
- Ecrire deux éléments sur notre famille, un réel et un faux.



# JEUX D'ÉCRITURE

Il est important de **passer à l'écrit** de manière progressive mais toujours d'une **manière ludique** !

Ces petits jeux d'écriture vont permettre à chacun de pouvoir **s'exprimer par écrit**. L'alternance rapide entre temps d'écriture (5 à 10 min. max.) et temps de partage permettra l'échange entre tous.

## PETITS JEUX D'ÉCRITURE RAPIDES

### Les inventaires

- Réaliser un double inventaire des choses que l'on aime et de celles que l'on aime pas.
- Réaliser un inventaire de choses qui font battre le cœur, qui donnent la honte, qui sont élégantes, qui piquent,... Chaque jeune peut proposer une rubrique. Chacun peut apposer 4 ou 5 choses par rubriques.
- Enumérer les sensations, émotions, petits plaisirs, grandes joies, profondes désillusions, de tous ces petits moments qui font « le sel de la vie »
- Proposer de compléter la phrase « Je ne voudrais pas crever sans ... »
- Relater des faits insignifiants ou marquants en commençant chaque fois par « Je me souviens »

- Compléter des débuts de phrase le plus rapidement possible.
  - La vie d'une personne...
  - Le jour où il fut prisonnier...
  - Moi, ce que j'aime en lui, c'est ...
  - Elle me disait souvent,...
  - J'ai toujours peur de...
  - Chaque fois qu'on le laissa seul
- Rapporter toutes les images, les bruits, les odeurs, les sensations tactiles depuis le réveil jusqu'à maintenant.
- Proposer aux jeunes de sortir dans la rue ou dans la cour 10' se promener seul afin de débusquer des instantanés (des bruits, des odeurs, des images, des sensations tactiles)

## Ecriture automatique

Prendre 3 minutes pour écrire en mode automatique tout ce qui passe par la tête. On ne recherche pas de sens, juste le plaisir de laisser aller le stylo ou les doigts sur le clavier.

## **RETOUR SUR LA PREMIÈRE ACTIVITÉ :** **DÉVELOPPEMENT PAR L'ÉCRIT D'UN RÉCIT**

- Reprendre un élément de l'inventaire, celui qui nous inspire le plus et le développer.
- Rapporter toutes les images, les bruits, les odeurs, les sensations tactiles depuis le réveil jusqu'à maintenant.

- Réaliser un inventaire de choses qui font battre le cœur, qui donnent la honte, qui sont élégantes, qui piquent, ... => écrire une histoire en insérant les 5 sens et en écrivant en JE. l'histoire peut être réelle ou fictive.
- Enumérer les sensations, émotions, petits plaisirs, grandes joies, profondes désillusions, de tous ces petits moments qui font « le sel de la vie » => expliquer de manière plus détaillée ce petit plaisir
- Proposer de compléter la phrase « *Je ne voudrais pas crever sans ...* » => imaginer comment un des moments cités pourrait se passer dans le futur.
- Relater des faits insignifiants ou marquants en commençant chaque fois par « *Je me souviens* » => expliquer de manière plus détaillée un souvenir.
- Compléter des débuts de phrase le plus rapidement possible.
  - La vie d'une personne...
  - Le jour où il fut prisonnier...
  - Moi, ce que j'aime en lui, c'est ...
  - Elle me disait souvent, ...
  - J'ai toujours peur de ...
  - Chaque fois qu'on le laissa seul

=> Continuer l'histoire de manière plus détaillée.

- Proposer aux jeunes de sortir dans la rue ou dans la cour 10' se promener seul afin de débusquer des instantanés (des bruits, des odeurs, des images, des sensations tactiles)



# CRÉATION DE RÉCIT À PARTIR D'UNE IMAGE/D'UN PERSONNAGE

## Jeux de rôles

- Ecrire un récit en JE à partir de la photo d'un portrait, se mettre dans la peau de ( qui est-il, que fait-il, ...)
- Ecrire un récit en JE à partir d'un lieu de vie, se mettre dans la peau de la personne qui vit dans cet endroit.
- Imaginer que l'on trouve un costume de flic dans une poubelle et qu'on a la possibilité de le mettre, qu'est-ce qu'on ferait ensuite ? Autres profils: voyou, premier ministre, roi des belges, prof...
- Ecrire en JE en étant dans la peau d'un animal et raconter un moment de sa vie en tant qu'animal. Permet de raconter le monde d'un point de vue animal.
- Choisir un âge (au moins 10 ans de différence), un prénom et/ou un nom. Ecrire une ou plusieurs pages du journal intime de ce personnage (Lucas 10 ans, Huguette 85ans, Charles Edouard 37 ans, tous auront une histoire et donc un texte différent bien sur).
- Ecrire sur 4 papiers un nom, un surnom, un âge, un trait de caractère. L'animateur mélange les papiers de chaque jeune par catégorie et les redistribue au hasard. Ecrire le portrait d'un personnage en y intégrant son nom, surnom, âge, trait de caractère.

## Un petit ciné ?

Prendre une photo ou deux dans un magazine, notez deux objets qui n'ont rien à voir l'un avec l'autre, et deux autres éléments, style deux lieux, deux personnages,...

Avec ça, le jeune peut :

- Inventer et écrire le résumé d'un film
- Imaginez trois courtes séquences de dialogues du même film
- Ecrire, avec précision, deux ou trois scènes du même film

## CRÉATION D'UN RÉCIT À PARTIR D'UN OBJET

### Petite trace de vie

Demander aux jeunes, en amont de l'atelier, de prendre de chez eux 2-3 objets qui comptent dans leurs vies, car ils lui rappellent un moment, un être cher, parce qu'ils y tiennent sans savoir pourquoi,...

Ils rédigent un petit texte par objet : le décrire, raconter son histoire, comment il a pris place dans leurs vies, quel moment il leurs rappelle,...

## CRÉATION DE RÉCIT À PARTIR D'UN SON

- Ecrire un récit à partir de sons d'ambiance
- Ecrire un récit à partir de sons concrets de moments de la vie
- Ecrire un récit à partir d'une musique choisie

# EXERCICES PLUS LITTÉRAIRES

## La lettre volée

Proposer à chacun d'écrire un texte court de présentation de soi en interdisant d'utiliser une lettre. Au plus difficile c'est le "e", sinon le "a" ou le "i".

## Le vol avait duré 10'

Partir d'une phrase d'accroche au sens ambigu.

Exemples :

- "Le vol avait duré dix minutes...",
- "C'est à cause du bouquet...",

et proposer de poursuivre en imaginant une scène. Prévoir une lecture collective.

Le principe de ces petits exercices est de montrer que la créativité est bridée ( le vol peut être un vol d'avion, ou un braquage, ...).

## Cadavre exquis et policier

A partir du jeu "cadavre exquis", chaque jeune écrira le début d'un récit policier. Prévu pour un groupe de 6 jeunes ou 12 à diviser en deux sous-groupes.

**Première étape** chaque jeune à une étape a décrire à la façon du cadavre exquis (plier le papier avant de le passer au suivant) :

- Lieu du méfait (devant la gare du midi à Bruxelles)
- Temps du méfait (vers 20h30, samedi soir)

- Le coupable (un homme tatoué à la main droite)
- Le méfait lui-même et la victime (décapite un nain)
- Le moyen du méfait (avec un sabre)
- La cause ou le but du méfait (par dépit amoureux)

Deuxième étape, chaque jeune commence l'écriture de sa scène de meurtre en décrivant le cadre de l'action et en évoquant l'événement déclencheur.

## Mots imposés

Faire choisir au groupe cinq mots, les noter et leur demander un texte qui utilisera obligatoirement les mots désignés.

Choisir des mots "funs", qui leur parlent, tout en étant difficile à combiner.

## Le tag amoureux

Imaginer une rue piétonne et recenser les boutiques que l'on pourrait y retrouver : boucherie, boulangerie, poissonnerie, hôtel, fleuriste... L'idée est de taguer des messages d'amour sur chaque vitrine.

### Exemples :

- Avec toi, je grimpe au rideau (mercerie).
- T'es la crème de ma vie (fromager/crèmerie).
- J'ai gagné au jeu de l'amour (magasin de jeux).
- Je t'ai dans la peau (tatoueur).
- Nous deux en CDI (agence intérim).
- C'est net, je t'aime (opticien).
- Un amour 5\* (hôtel).

## On refait l'histoire

Vous connaissez tous l'histoire de la princesse et du prince charmant. Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfant.

Imaginez une suite, à partir du postulat suivant : Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfant. Et là ils commencèrent à se faire chier...

## L'interview personnelle

Exercice utile avant de passer à la molécule d'identité pour donner des idées aux jeunes.

Proposer plusieurs questions aux jeunes. Ils en choisissent une et la développe à l'écrit de façon personnelle.

### Exemple de questions :

- Quels sont tes souvenirs les plus anciens ?
- Rappelle toi ton/tes moment/s de plus grand bonheur ?
- Rappelle toi ton/tes moment/s de plus grand chagrin ?
- Petit, qu'est ce qui te faisait peur ?
- Aujourd'hui qu'est ce qui te fait peur ?
- Quelle est la chose/personne qui te fait te lever du lit le matin avec le sourire ?
- ...

# ALTERNATIVE À L'ÉCRIT

Lors d'ateliers il est possible qu'un jeune ait un gros blocage face à l'écriture. Voici donc des alternatives à lui proposer pour tenter de le motiver quand même à écrire.

## LE DESSIN

Dessiner autour d'une table, huit personnes qui dînent ensemble (collègues, réunion de famille, repas entre amis,...) et noter pour chacun quelques particularités (Martine a les yeux rouges, Bertrand a oublié ses lunettes, Lucie déteste les chicons,...).

Commencer par le dessin donc et ensuite essayer de diriger le jeune vers l'écrit en lui demandant de décrire d'un point de vue extérieur ou en prenant la place d'un des invités, le déroulement de cette soirée.

## AUTRES STYLES D'ÉCRITURE

Si le jeune est bloqué par l'écriture en "JE" et personnelle, mais qu'il a un attrait pour un autre style d'écriture, lui proposer de faire celui-là. Cela peut-être une écriture en rime, en slam, en rap, un poème, une écriture répétitive,...

Préciser qu'on peut leur apporter une relecture et de l'aide de le choix du sujet, de l'écriture et des mots mais que nous sommes animateurs et journalistes et pas poètes, rappeurs,...

# L'IDENTITÉ

Après une première approche avec des jeux d'écriture, il est important que le jeune puisse se concentrer sur lui-même et trouver des idées sur ce qu'il a envie de raconter.

## MOLÉCULE D'IDENTITÉ

Cette méthode invite les jeunes participant·es à s'identifier eux-mêmes en repérant leurs appartenances identitaires multiples.

### Etape 1

les participant·es indiquent leur nom et prénom au centre de la molécule d'identité. Ils complètent ensuite, les cercles périphériques en choisissant cinq groupes d'appartenance (ou héritages) auxquels ils s'identifient.

*A titre d'exemples, voici des idées de catégories :*

- Mon quartier, ma ville, mon village (territoire)
- wallon, belge, européen, maghrébin, espagnol
- milieu social défavorisé, bourgeois, classe moyenne
- citoyen du monde
- humain
- chrétien, juif, musulman, bouddhiste, athée, agnostique
- famille, groupe d'amis
- fille, garçon
- blanc, noir, métis, café au lait
- étudiant, boulanger, médecin (profession)
- hétérosexuelle, homosexuelle, bi-sexuelle,...

- sport, musique, arts
- âge, jeune, enfant, adulte...
- activités bénévoles, engagement dans une association
- implication dans un groupe (école, groupe de jeunes, etc.)
- francophone, néerlandophone, anglophone, arabe, polyglotte

## Etape 2

Chaque participant·e est invité·e à présenter sa molécule.

Ensuite, une fois que sa présentation est faite, il/elle va redire quelles sont ses 5 groupes d'appartenance.

Au fur et à mesure qu'il les cite, si d'autres jeunes ont indiqué le même groupe d'appartenance que celui ou celle qui présente sa molécule, ils / elles sont invité·es à se lever.

## Etape 3

Les participant·es peuvent prendre la parole et discuter sur ce qu'ils ont ressenti quand ils étaient seuls debout ou quand ils étaient en groupe.

### Variante :

Proposer aux jeunes de faire un inventaire de leur identité en commençant chaque fois par la phrase « Je suis » :

- Je suis une fille
- Je suis jeune
- Je suis étudiante
- Je suis sportive...



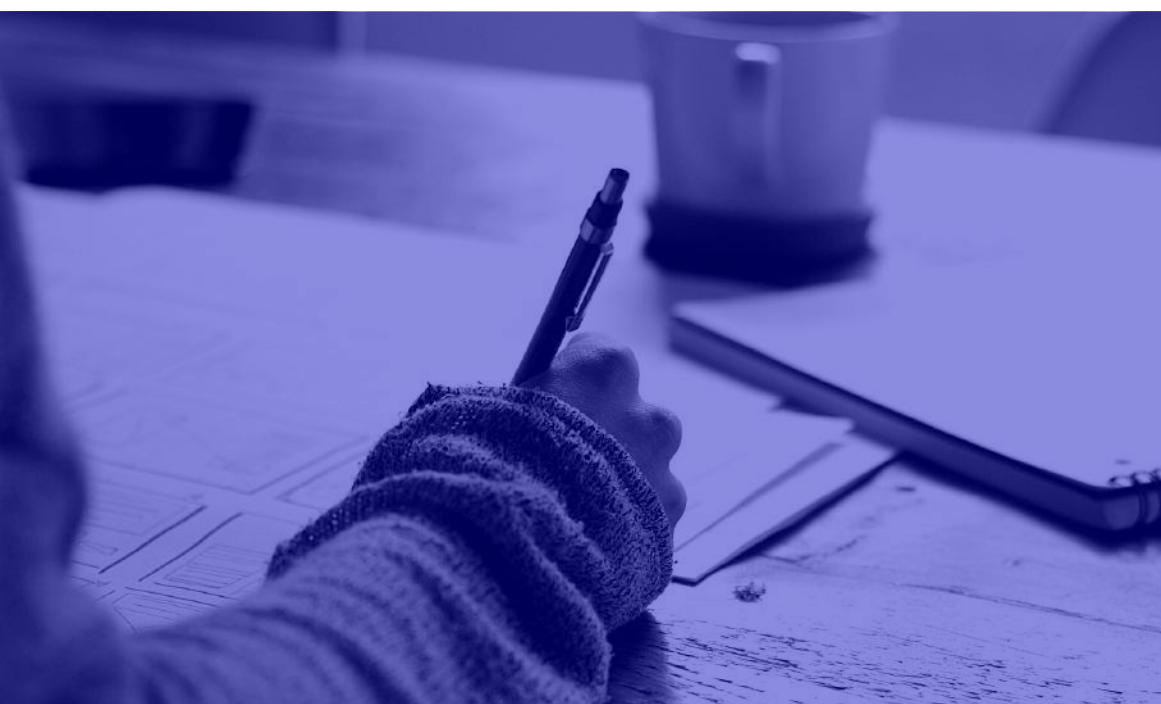


# RÉDACTION PERSONNELLE

Ces premiers exercices d'écriture et le travail sur l'identité ont normalement permis à chaque jeune d'avoir une petite idée sur le sujet qui les intéresse.

Lors de ce moment de rédaction personnelle, il est important que les deux animateur·rices passent auprès de chaque jeune pour lire, commenter ou aider les jeunes qui se sentent perdu·es.

Attention, toujours veiller à poser des questions ouvertes, ne pas influencer le jeune sur tel ou tel sujet. C'est à lui de savoir ce qu'il a envie d'écrire.



# RÉCIT JOURNALISTIQUE

Scan-R en tant que dispositif d'éducation aux médias revient sur la manière dont le journaliste travaille.

## QU'EST-CE QU'UN BON RÉCIT ?

L'idée est de commencer par questionner les jeunes, essayer de faire ressortir des éléments de ce qui fait qu'un récit est un bon récit.

Afin de les aider et de leur montrer que tout le monde peut arriver à écrire et à témoigner sur quelque chose dont il est acteur ou témoin, ne pas hésiter à reprendre et lire à voix haute 2-3 articles publiés sur le site de Scan-R.

## L'ANGLE JOURNALISTIQUE

Le journaliste explique ce qu'est un angle.

Faire un dessin explicatif d'une cigarette, d'une bouteille de bière et montrer que l'on peut partir d'angles très différents pour aborder un sujet.

### Exemple :

La cigarette mauvaise pour la santé, le coût de la cigarette, fumer pour faire comme tout le monde,...

### Variante :

Déposer au milieu du cercle un dé en mousse, un sac,... Et demander à chacun de décrire ce qu'il voit de la manière qu'il veut.

# LA FORCE DU TÉMOIGNAGE

Le journaliste explique comment écrire un texte en Je, en prenant appui sur son propre vécu, ressenti.

*“Les meilleurs témoignages, ceux qui donnent à voir une réalité humaine profonde, ceux qui font comprendre, ceux qui rendent l’oubli impossible et qui peuvent pousser à agir, sont les témoignages recueillis au long cours, fruit d’une collecte patiente, d’un travail de confiance, d’un échange ou d’une réflexion prolongée, et non pas d’une précipitation. Des journalistes-écrivains exceptionnels tels que Svetlana Alexeevitch (sur l’ex-URSS) et Jean Hatzfeld (sur le Rwanda) ou ont su élever très haut cet art d’écouter une multitude de paroles pour en distiller ensuite l’essence même. Prendre le temps de l’écoute de l’autre, recueillir le témoignage tout en ayant un sens aigu des responsabilités, voila l’une des plus belles dimensions du métier de journaliste”.*



<sup>1</sup> Nougayrède, N. (2019). Le témoignage, le journaliste et l’opinion : quelques réflexions. Mémoires, 76(3), 18-19. <https://www.cairn.info/revue-memoires-2019-3-page-18.htm>.

# **MODALITES PRATIQUES DES PUBLICATIONS**

# EVALUATIONS

A la fin de chaque séance, chaque participant.e a la possibilité de **revenir sur la séance** et de dire comment cela s'est passé pour lui/elle.

## LES PÉPITES

L'objectif principal est que chaque jeune puisse manifester ce qui l'a touché lors de l'atelier. L'animateur propose à chaque participant.e de choisir (ou retrouver) une phrase entendue ici ou là pendant le temps partagé ensemble, que ce soit au moment d'une pause, en aparté ou lors d'un exercice.

Puis l'animateur invite chaque participant à livrer cette phrase au groupe et éventuellement de dire pourquoi cette phrase l'a touchée.

### Variante :

Pépite et râteau. Chaque participant est convié à livrer une pépite, quelque chose qu'il a aimé, mais aussi un « râteau », soit un échec, un truc qui ne l'a pas fait.

## PAROLES BOXÉES

Rassembler les participants en faisant un cercle serré et leur proposer, chacun à leur tour, de prendre la parole une fois et une seule fois pour un temps maximum de 3 minutes. La parole est alors entièrement libre et l'auditoire est condamné au silence.

La personne est invitée à venir au centre du cercle, ou au moins en avant dans ce cercle. L'animateur peut inciter à applaudir la personne avant ou après sa prise de parole.

Il arrive, mais pas toujours, que les prises de paroles s'enchaînent. Cette consigne va créer des silences entre les interventions, il ne faut pas que l'animateur se décompose pour autant. Il s'agit d'inciter à prendre la parole, de faire preuve d'empathie pour celles et ceux qui se lancent et de pouvoir assumer la liberté de paroles qui est ici donnée.

Et simultanément la règle du jeu amène ceux qui s'expriment à dire des choses précieuses et ceux qui écoutent à entrer en bienveillance et en empathie pour la personne qui s'exprime.

On constate aussi que ce sont d'abord les plus habitués à prendre la parole qui se lancent. En acceptant alors l'attente et le silence qui l'accompagne jusqu'à ce que le prochain se déclare, beaucoup passeront le pas.

## QUESTIONNAIRE ÉCRIT ANONYME

Cette dernière étape repose sur l'évaluation de l'atelier lui-même pour permettre à l'animateur ou aux animateurs de repérer les points forts et les points d'amélioration.

Un questionnaire écrit anonyme peut être distribué en fin de séance afin que chaque participant.e puisse donner son avis.

Concrètement, il s'agit de repérer les points d'améliorations et de recueillir les suggestions.

- Que retenez-vous de cet atelier ? (sur la démarche de Scan-R et sur les postures de l'animateur)
- Qu'est-ce qui a été le plus utile pour vous dans cet atelier ?
- Qu'est-ce qui vous a le plus intéressé ?
- Y a-t-il des points que vous auriez souhaité approfondir ?
- Comment vous projetez-vous aujourd'hui dans votre futur ?



# LES 5 DOIGTS DE LA MAIN

Dessiner une main où chaque doigt est un thème d'analyse

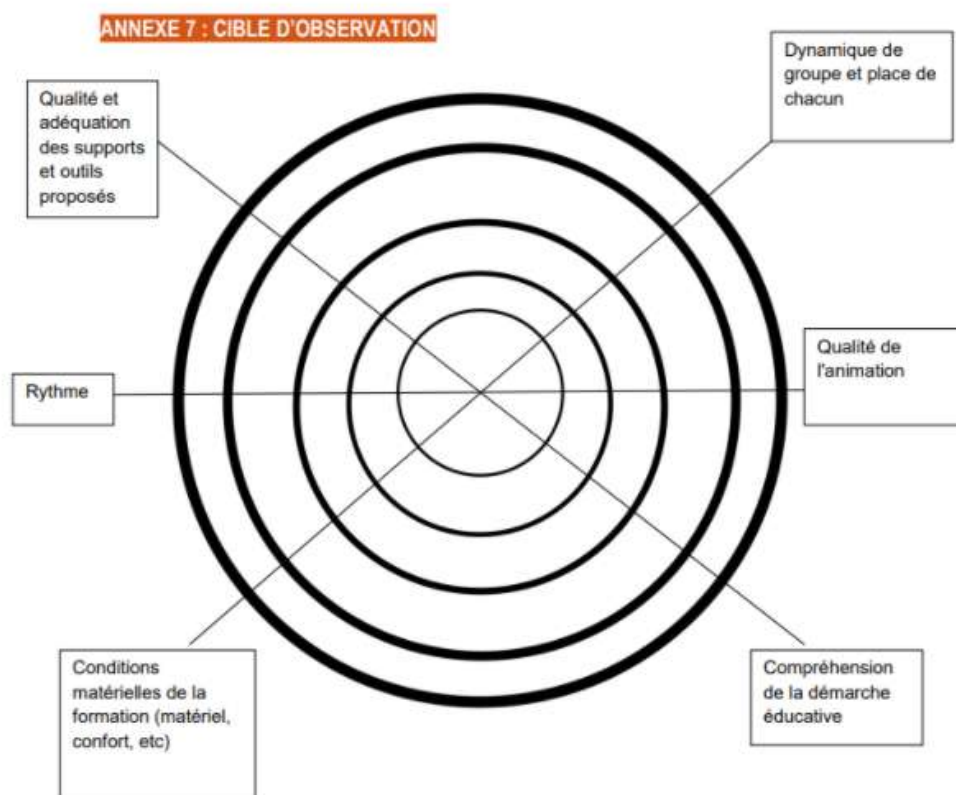
- Le pouce : un élément positif
- L'index : un élément à pointer, à questionner
- La majeur : un élément négatif
- L'annulaire : un élément personnel ou collectif
- L'auriculaire : un petit truc en plus qu'on a envie de dire

## LA CIBLE

Présenter la cible d'évaluation à chacun. Distribuer un feutre de couleur différente à chaque participant.e.

Chacun vient mettre une croix sur les différents axes d'évaluation : plus l'évaluation est positive, plus la croix sera réalisée vers l'extérieur de la cible.

Des questions ou compléments peuvent aussi être écrits par les participants sur des post-it à côté de chaque axe.



# SOURCES ET RÉFÉRENCES

## BIBLIOGRAPHIQUES

### LIVRES

- DE CACQUERAY, Tugdual. Comment animer un atelier d'écriture ? Paris : L'Harmattan, 2007, 115p.
- EVRARD, Franck, L'atelier d'écriture. Paris : Ellipses, 2009, 123p.
- PLANTIER, Evelyne. Animer un atelier d'écriture pour tous. Paris : Eyrolles, 2010, 258p.
- KAVIAN, Eva. Ecrire et faire écrire : Manuel pratique d'écriture. Louvain-la-Neuve : DeBoeck, 2018, 167p.

### BROCHURES

- Handicap International Belgique Manuel de sensibilisation à l'handicap et à la solidarité internationale. Bruxelles : Handicap International, 2009

### SITES INTERNET

<http://www.scoplepave.org/>

<http://www.boite-sans-projet.org>

<https://discri.be>

[www.cicodes.org](http://www.cicodes.org)

<http://enseignement.catholique.be>

<http://www.la-zep.fr>