

UN OUTIL DE MOBILISATION CITOYENNE

L'EXEMPLE DU RALLYE DES SOLIDARITÉS

collection Éducation et Citoyenneté récits d'expériences et outils pédagogiques



Guide pratique pour la mise en place d'un rallye pédestre participatif



L'Education change le monde



La Case



L'Education change le monde

L'association Aide et Action a été créée en 1981. Organisation de solidarité internationale pour le développement, spécialisée dans l'éducation, elle intervient dans 19 pays, en Afrique, en Asie et en Europe. Elle agit pour un monde où la dignité est assurée pour toutes et tous, grâce à l'éducation, levier du développement humain.

Agréée par le ministère de l'Éducation nationale, Aide et Action s'efforce de promouvoir l'émergence d'une citoyenneté responsable. Elle est libre de toute attache politique et religieuse.

Aide et Action 53, boulevard de Charonne 75 545 Paris Cedex 11

E-mail : info@aide-et-action.org - Tél. : 01 55 25 70 00

www.france.aide-et-action.org



Depuis plus de 25 ans, La Case contribue à l'Éducation populaire afin de favoriser les solidarités par des approches pédagogiques actives et innovantes où le public cible est acteur et au centre de l'action. Elle a pour finalité la prise de conscience du public afin qu'un changement de vision du monde, voire des comportements des habitants et des institutions s'opère dans le but de contribuer individuellement et collectivement à la construction d'un monde plus juste, plus solidaire et durable. Elle accomplit ces desseins par la mise en place de programmes d'animations, de modules de formations, d'ingénierie de projet en développement local, d'encadrement de projets pédagogiques, d'accompagnement des porteurs de projets et le prêt de ressources.

La Case 1, rue Jean Bullant 95400 Villiers-le-bel

E-mail : documentation@lacase.org - Tél. : 01 39 92 57 32

www.lacase.org

Sommaire

Avant-propos	1
Introduction.....	3
■ Pourquoi ce guide ?	4
■ Pour qui ce guide ?	4
■ Ce qu'on y trouvera	5
Partie I : Qu'est-ce que le rallye ?	7
■ Les bienfaits du rallye	9
■ La pédagogie de la rencontre	10
Partie II : Le rallye en pratique	13
■ Les ingrédients de base	14
Partie III : Les étapes de la démarche	17
■ Préparation	19
ÉTAPE 1 - L'initiative du porteur du projet	19
ÉTAPE 2 - Mobilisation des structures partenaires et identification des groupes de bénéficiaires/acteurs	20
ÉTAPE 3 - Constitution d'un comité de pilotage et définition des orientations générales	21
■ Mise en œuvre opérationnelle	22
ÉTAPE 4 - Construction d'une dynamique de groupe	22
ÉTAPE 5 - choix d'un sujet spécifique pour chaque groupe et formation sur le thème	23
ÉTAPE 6 - Organisation d'un rallye blanc	24
ÉTAPE 7 - Création d'un stand et formation aux techniques d'animation	25
ÉTAPE 8 - Logistique et communication	26
ÉTAPE 9 - L'événement rallye	27
■ Bilan et valorisation	28
ÉTAPE 10 - Valorisation des acteurs du rallye	28
ÉTAPE 11 - Bilan-évaluation	29
ÉTAPE 12 - Valorisation du projet	30
■ La ligne de temps du projet	31
Partie IV : La gouvernance et le pilotage du projet	33
Partie V : Quelques derniers conseils avant de se lancer	37
■ La conception et le lancement	37
■ La mobilisation des publics cibles	38
Partie VI : Prêts à partir... ? n'oubliez pas votre boîte à outils !	41
■ Fiche outil n°1 : animer des réunions participatives - conseils et idées	42
■ Fiche outil n°2 : construire le parcours des groupes	46
■ Fiche outil n°3 : organiser un rallye blanc	53
■ Fiche outil n°4 : créer un stand	56
■ Fiche outil n°5 : former aux techniques d'animation	59
■ Fiche outil n°6 : organiser le rallye final	62
■ Fiche outil n°7 : évaluer et valoriser	71

Avant-propos

Ce guide est le produit d'un travail de capitalisation mené par les associations [Aide et Action](#) et [La Case](#) autour du projet « Rallye-toi aux solidarités », lancé en 2009 à Villiers-le-bel (95).

C'est en 2011 que l'association Aide et Action s'associe au projet afin de développer avec La Case un axe insertion dans ce dispositif avant tout pensé pour des publics scolaires sur des thématiques environnementales et de cohésion sociale.

La Case est le coordinateur et l'animateur du projet sur le territoire, et Aide et Action appuie l'ingénierie de projet et anime le processus de recherche-action, d'évaluation et de capitalisation.

Le présent guide fait suite au document de capitalisation réalisé en 2013, mettant en avant la démarche et la philosophie du projet.

Ce document a pour objectif de donner les étapes et des outils pour mettre en place une dynamique de mobilisation citoyenne sur son territoire par le biais d'un rallye pédestre. Il a été rédigé avec l'aide d'un consultant externe pour la formalisation des étapes du projet, et avec la participation des partenaires locaux lors d'un atelier collectif. La partie fiche outil a été élaborée par les associations La Case et Aide et Action.

Nous espérons que cette ressource vous guidera au mieux dans la mise en place de votre propre rallye !

Introduction

Le projet « Rallye-toi aux jardins », rebaptisé en 2015 « **Rallye-toi aux solidarités** », est un projet développé à l'initiative de la ville de Villiers-le-bel, dans le Val-d'Oise en France. Il est coordonné par La Case, association locale de développement durable et de solidarité internationale, en collaboration avec différents partenaires, dont l'association Aide et Action depuis 2011.

Né en 2009 suite à plusieurs incidents et actes d'incivilité dans les parcelles des jardins familiaux situés au coeur de la ville, le projet vise à promouvoir les concepts du vivre ensemble et du développement durable afin de rapprocher les habitants entre eux et valoriser l'espace des jardins.

Le projet se construit autour d'un programme à l'année d'animations, sorties et visites sur le thème du développement durable et est clôturé par des rallyes pédestres dans les jardins familiaux. Celui-ci est élaboré et animé par des enfants, des jeunes et des adultes venus d'horizons différents (bénévoles, animateurs, enseignants, éducateurs, etc.).

Centré sur un **processus de co-production**, en tant qu'élément de base pour la création du lien social et l'acquisition de savoirs, savoir-faire et savoir-être, le projet s'est révélé être très efficace tant dans **la diffusion des contenus de sensibilisation au développement durable** que dans **la promotion de la cohésion sociale et du développement personnel des participants**.

Depuis son lancement, le projet a connu plusieurs évolutions et l'association d'un nombre croissant de parties prenantes et de groupes bénéficiaires, qui ont vu dans cette démarche une bonne pratique à valoriser. Le Rallye a intégré de nouvelles activités et sa durée a été étendue ; le programme a associé différents types d'intervenants (coach, conteuse, etc.), visant la consolidation des résultats en matière de développement personnel.

La dernière évolution a eu lieu lors de l'édition 2016, où, pour la première fois, le Rallye a eu lieu dans un parc de la ville et non dans les jardins familiaux. Ce choix, dicté par le besoin de rendre le Rallye plus accessible à la population, a montré que le projet est indépendant des jardins familiaux et peut-être décliné dans un autre lieu. Cela démontre la **transférabilité du concept sur des territoires aux caractéristiques différentes** et invite à la modélisation ainsi qu'à la diffusion de la démarche.

C'est donc dans cette perspective que les associations Aide et Action et La Case, ensemble avec les autres partenaires du projet, ont lancé un processus de capitalisation qui a amené à la réalisation de ce guide au bénéfice de tous les acteurs potentiellement intéressés pour expérimenter ce qui a été identifié comme porteur d'**une pédagogie de la rencontre**¹.

¹. Associations Aide et Action – La Case, [Guide pédagogique pour une action sociale participative](#) – Capitalisation d'expériences, Janvier 2013.

POURQUOI CE GUIDE

Tout au long du développement du projet, un certain nombre d'invariants ont été identifiés et la démarche a été ajustée afin d'en faire un dispositif d'action publique pour la promotion de l'insertion et de la cohésion sociale, avec un panel très varié d'acteurs.

Ce guide est un outil pour accompagner les acteurs des territoires dans la compréhension et la mise en oeuvre d'un Rallye. Un **guide pour l'action** pour se former à la démarche et assurer sa déclinaison dans les différents contextes où elle pourrait être utile pour répondre à des problèmes d'exclusion ou de marginalisation, pour diffuser des connaissances, sensibiliser à des thématiques spécifiques ou, tout simplement, pour redynamiser les relations sociales sur un territoire.

POUR QUI CE GUIDE

Ce guide s'adresse à toute personne ou organisation souhaitant connaître davantage le projet, qui a envie d'en devenir porteuse dans d'autres contextes et en réponse à de nouveaux besoins ou problématiques.

Il peut s'agir d'**enseignants** ou d'autres **représentants d'instances éducatives** qui veulent expérimenter de nouvelles façons de faire pour développer les savoirs, les savoir-faire et les savoir-être des enfants et jeunes.

Il peut aussi s'agir de **collectivités territoriales** ou d'**instances participatives** locales soucieuses de résoudre un problème particulier, de promouvoir certaines valeurs, telles que le respect de l'environnement ou de l'espace public, ou, tout simplement, de renforcer la cohésion dans leur communauté, ville ou quartier.

Ce guide s'adresse aussi à des **instances médico-sociales** intéressées à explorer d'autres approches aux questions de marginalisation.

Des **associations d'éducation populaire** ou des **animateurs sociaux** peuvent s'inspirer de cette méthode pour mobiliser leurs publics, ou les sensibiliser sur des sujets spécifiques.

Plus largement, il s'adresse aussi à des partenaires, d'autres organisations locales ou de jeunes leaders qui cherchent à développer des synergies entre plusieurs actions sur un territoire donné, et à renforcer les solidarités locales et l'intégration.

CE QU'ON Y TROUVERA

- **Une description générale de la démarche** avec une indication claire des problématiques pour lesquelles elle peut apporter des solutions.
- La mention des aspects clés, aussi dits **les invariants**, qui ont été identifiés tout au long du développement du projet.
- **Une description approfondie de chaque étape**, avec l'indication de la logique qui est derrière, des mécanismes de mobilisation des acteurs et des résultats escomptés.
- Les éléments clés pour mettre en place **un dispositif de pilotage et de gouvernance participative**.
- **Des conseils pratiques** pour ceux qui s'intéressent pour la première fois à cette démarche.
- **Une série d'outils** pour accompagner la mise en oeuvre (outils pour animer les réunions, créer un stand, former à l'animation, organiser un rallye blanc et le rallye final, évaluer et valoriser le projet).



Pour bien comprendre ce qu'est le Rallye, il faut d'abord s'intéresser à ses éléments de base.

Le Rallye en tant que tel est un événement public, un rallye festif organisé autour d'un thème spécifique, qui définit l'**objet du Rallye**. Concrètement, il s'agit d'un parcours de découverte où, au travers d'animations, de jeux et d'épreuves, le public est informé, sensibilisé et encouragé à passer à l'action par rapport au thème choisi.

Mais le projet Rallye est beaucoup plus que ça. L'événement festif n'est que le produit final d'**un parcours qui se déroule sur toute l'année** et qui, à travers un programme d'animations, sorties et visites autour du thème choisi, **vise à produire une mobilisation citoyenne et à redynamiser le territoire sur lequel il se réalise.**

Dans le Rallye le processus est aussi important que le résultat !

Le projet réunit plusieurs structures **partenaires**, qui peuvent être des institutions publiques, des instances associatives ou même des groupes informels, qui aspirent à produire des résultats par rapport à la sensibilisation, à l'apprentissage et/ou à l'insertion sociale de certains groupes cibles.

Ces groupes cibles sont intégrés à différents niveaux dans la conception et la réalisation du Rallye et à chaque niveau correspond un type d'engagement et des résultats escomptés différents.

Un premier niveau concerne ceux qu'on peut considérer comme étant les **bénéficiaires principaux** du projet. Il s'agit de groupes cibles dont on envisage une implication directe dans la conception et la réalisation du Rallye (construction des animations, jeux et épreuves) afin d'atteindre des résultats d'**acquisition et de dynamisation de compétences** et de **socialisation**. Ils sont donc bénéficiaires mais aussi acteurs à part entière du processus de production du Rallye, dans lequel ils auront le rôle de co-organisateurs et d'animateurs principaux.

Le deuxième niveau représente le **public du Rallye**, c'est-à-dire les groupes et les individus qui participent à l'événement en assistant aux animations et en expérimentant les épreuves proposées par les bénéficiaires du premier niveau. Il peut s'agir d'élèves des écoles, de familles ou tout autre habitant de la ville. Au-delà de l'amusement, ils **développent une connaissance et une conscience collective par rapport à l'objet du Rallye**. Ils participent à un moment de socialisation qui renforce l'efficacité de l'action sur les bénéficiaires de premier niveau et la **cohésion sociale** au niveau de la communauté des citoyens.

Un troisième niveau d'effets et de relation est celui des **partenaires**, qui tout au long du processus échantent, partagent et co-construisent un projet collectif qui enrichit leur **compréhension du contexte** d'intervention. Ils développent leurs propres capacités et leurs **relations socioprofessionnelles**, construisant ainsi un nouveau **maillage territorial**. Cet apprentissage des partenaires est aussi possible grâce à un processus de suivi-évaluation et de capitalisation qui se développe tout au long de l'action et qui constitue un temps fort dans le bilan après le Rallye.

En résumé le Rallye est :

Un parcours de préparation fait de rencontres, animations, formations et expérimentations visant la co-construction de l'évènement Rallye par des groupes de bénéficiaires-acteurs du projet.



Un évènement festif autour d'un thème spécifique au bénéfice des habitants de la ville ; un rallye pédestre avec des jeux, des animations et des épreuves organisés et animés par les bénéficiaires-acteurs.

Un dispositif de pilotage constitué par un réseau de partenaires variés. C'est la création de nouvelles collaborations entre les acteurs d'une ville par le biais d'un projet commun.



Découvrez le Rallye des solidarités à Villiers-le-bel en images.

<http://dai.ly/x6b40h2>

2. Riccardo Marcato, *Le Rallye des jardins familiaux de Villiers-le-bel : produire, mobiliser, redynamiser les compétences – Rapport global d'évaluation qualitative*, 2014.

Les bienfaits du rallye

L'apparente simplicité du projet ne doit pas nous duper par rapport à son impact !

Au fil des années le projet Rallye a démontré une réelle efficacité dans la production de résultats en matière d'éducation, de socialisation, d'insertion et de cohésion sociale.

D'après les résultats de la recherche-action conduite par Aide et Action avec les organisations partenaires, le Rallye a amplement démontré sa capacité à **produire, mobiliser et redynamiser des compétences individuelles par l'appropriation d'un projet collectif**².

Il a notamment contribué à :

PRODUIRE

Construire un réseau territorial d'acteurs qui participent à la production de compétences utiles en éducation mais aussi pour l'insertion socioprofessionnelle de certains publics.

MOBILISER

Articuler différentes actions à la fois concernant l'éducation populaire, l'éducation nationale, le développement durable et l'insertion socioprofessionnelle.

REDYNAMISER

Alimenter un processus de socialisation qui stimule la prise de confiance en soi, la présentation de soi, le partage d'espaces de vie, le travail en équipe et le sentiment d'appartenance à un collectif.



La pédagogie de la rencontre

Comme cela a été formalisé lors d'une première capitalisation sur le concept et la démarche du projet en 2013, la mise en place de ce processus de socialisation s'effectue à travers **la pédagogie de la rencontre**³. Elle se définit comme « l'identification d'un ensemble de paramètres à mettre en oeuvre nécessairement afin qu'un groupe de personnes puisse effectivement se rencontrer : c'est-à-dire communiquer entre eux de façon respectueuse et équilibrée. »

Sept invariants ont été identifiés en tant qu'éléments clés pour déclencher le processus de socialisation inscrit dans le projet Rallye. Ils sont les suivants :

UN OBJET COMMUN

Il s'agit d'un thème fédérateur autour duquel les partenaires se réunissent. Plus l'objet commun transcende, par sa nature, les diversités, plus il peut rassembler les partenaires. Par exemple, le thème du développement durable, de par sa nature philosophique et humaniste, rassemble au-delà des générations, des postures politiques ou religieuses.

L'INTÉRESSEMENT MUTUEL

C'est l'intérêt à la thématique qui construit la mobilisation pour le projet. Elle doit être discutée pour que les différents points de vue fusionnent dans un « bien commun » du collectif. Cette construction collective se formalise sous forme d'un écrit – un contrat (convention, projet d'action, etc.).

L'INSTITUTIONNALISATION DE LA RENCONTRE

Un temps de la rencontre institutionnalisé, avec une durée et des modalités définies, permet le « temps de l'attention à l'autre. »

LA BIENVEILLANCE

Elle peut se jouer à travers la communication, la convivialité et l'écoute attentionnée de l'autre.

L'EMPATHIE ET L'ALTÉRITÉ

Le cadre de la rencontre, son animation et sa gestion des dynamiques de groupe contribuent à construire ces compétences sociales. Une posture physique accueillante et l'écoute active en sont les éléments clés.

L'ÉQUILIBRE DES RELATIONS D'ÉCHANGE

Il s'agit de se défaire des emprises hiérarchisantes qui rehaussent certaines paroles et en déconsidèrent d'autres. La rencontre doit se réaliser sur un pied d'égalité, un espace où les paroles sont au même niveau.

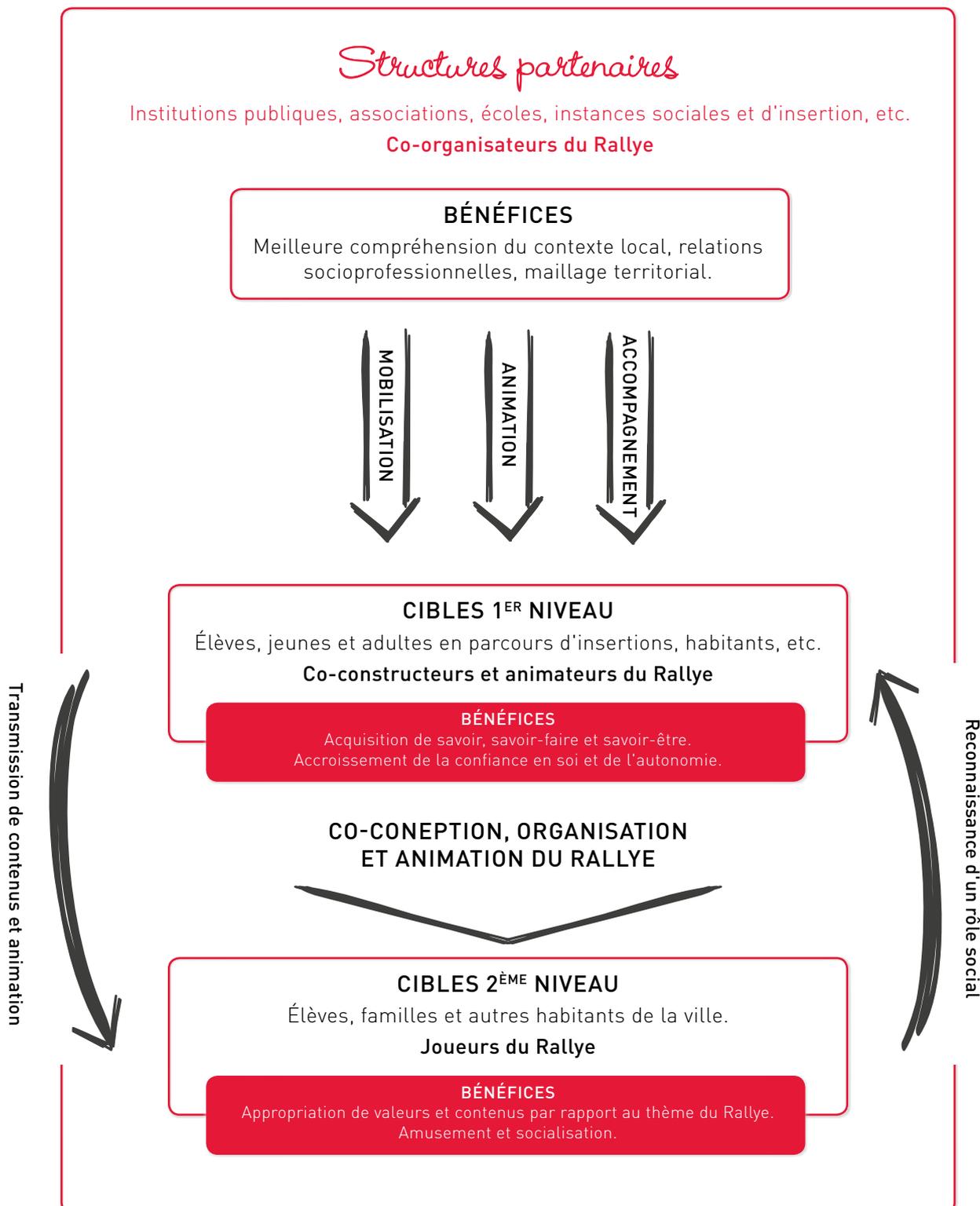
L'INSTITUTIONNALISATION DES RÔLES

La définition d'un rôle participe à la reconnaissance de la personne. Elle facilite la relation, légitime les paroles et les actes, mais surtout elle permet l'identification d'une place dans un collectif.

3. Associations Aide et Action – La Case, *Guide pédagogique pour une action sociale participative – Capitalisation d'expériences*, Janvier 2013.

Le schéma suivant présente un résumé des relations qui se développent autour du Rallye et des bénéfices qui en découlent pour les différentes catégories d'acteurs. L'ensemble de ces liens détermine **un renforcement général de la cohésion** sociale au niveau de la communauté et **une réappropriation de l'espace public** qui est partagé lors du Rallye, comme cela s'est passé dans le cas des jardins familiaux à Villiers-le-bel.

Mais... comment faire tout ça ?! Découvrez-le dans les pages suivantes.



Dans les pages suivantes, est présenté le processus de conception, d'organisation, d'animation et d'évaluation d'un Rallye. Ce processus a été développé et modifié au fil des ans par l'intégration de nouvelles composantes ainsi que l'élargissement de la zone d'intervention et des publics cibles.

Au **volet « prévention »** original, qui visait à répondre aux problèmes d'incivilités dans les jardins familiaux et principalement destiné à un public scolaire, a été associé un **volet « insertion »** concernant de nouvelles cibles, des collégiens en situation de décrochage scolaire aux jeunes et adultes inscrits dans des programmes de remobilisation et d'insertion sociale et professionnelle.

Les modalités d'action ont également évolué en enrichissant de plus en plus les activités de préparation du Rallye. Ainsi ont été intégrés des visites de structures de l'économie sociale et solidaire, des sorties dans la ville ou en forêt, des activités d'animation communes entre des jeunes et des personnes âgées ou encore des coachings individuels et collectifs. Le Rallye, l'évènement final, s'est aussi transformé dans sa durée et son contenu : en passant d'un événement d'une journée à quatre jours d'activités et en intégrant d'autres initiatives de la ville comme des Repair Café, des actions inscrites dans l'Agenda 21, etc.

Dans le cadre de ce travail de capitalisation, les parties prenantes ont essayé de décortiquer le Rallye de Villiers-le-bel, afin d'identifier, sous les différentes couches accumulées dans le temps, **un modèle général qui puisse être diffusé dans des contextes aux caractéristiques variées**, en laissant à toute personne intéressée, la possibilité de décliner le modèle présenté selon ses propres exigences et sensibilité.

Comme pour un bon plat de cuisine, il existe toujours plusieurs recettes, chacune avec sa propre spécificité liée à la provenance et aux préférences de l'auteur. Ainsi pour mettre en place une démarche participative, il existe plusieurs options, en relation avec le contexte et les caractéristiques des intervenants.

Ce qui est proposé ici n'a donc pas l'ambition d'être « la » seule démarche possible, mais plutôt **« une » démarche qui fonctionne** et qui, nous l'espérons, vous fournira les éléments de base pour comprendre le mécanisme et l'adapter à vos propres exigences. Nous vous invitons à lire les pages suivantes comme un modèle de référence et à vous sentir libre de le reprendre, l'adapter ou le modifier selon vos besoins. Rien n'est figé, mais tout est là pour être revu, enrichi ou développé, dans un processus évolutif qui s'alimente de la pratique quotidienne.

Les ingrédients de base

Comme toute recette, on commence toujours par les ingrédients. Des caractéristiques et de la composition de ces ingrédients dépendront le déroulement de la démarche et la qualité du résultat final. Certains sont nécessaires, d'autres optionnels et d'autres encore pourraient être ajoutés, comme ces produits locaux uniques qui peuvent changer complètement le goût de notre plat.

Voici donc ce dont on a besoin pour un Rallye réussi.



UN PORTEUR-INITIATEUR

Il s'agit de celui qui identifie la démarche comme utile et décide de la développer. Cela pourrait être une ville, une organisation locale, un groupe d'enseignants ou vous-mêmes qui êtes en train de lire ce guide. L'initiateur déclenche le processus en concevant l'idée de base et en mobilisant d'autres sujets potentiellement intéressés.



DES STRUCTURES PARTENAIRES

Toute démarche participative, par définition, intègre plusieurs partenaires. Il s'agit d'autres acteurs locaux qui partagent la même vision et la même envie de poursuivre un objectif commun. Ils participent à l'identification des groupes cibles (souvent ils amènent leurs propres bénéficiaires dans le projet), au choix du thème et à la mise en oeuvre du Rallye.



DES PUBLICS CIBLES

Il s'agit des bénéficiaires du Rallye. Il y a deux niveaux : les bénéficiaires-acteurs, qui participent à l'idée et à l'animation du Rallye. Ils peuvent être des élèves, des jeunes ou adultes inscrits dans des programmes d'insertion ou tout autre groupe qui peut bénéficier de l'expérience formative et de socialisation de l'action.

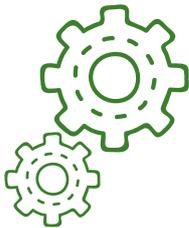
Le deuxième niveau est représenté par les joueurs du Rallye : classes, familles et autres habitants de la ville.



UN THEME-OBJET DU RALLYE

Il représente l'objet du Rallye, l'élément commun autour duquel on développe les animations du projet. Il doit être le plus concret possible, il doit intéresser, stimuler l'intérêt et la créativité des cibles et, bien sûr, permettre l'amusement. À Villiers-le-bel on a choisi le développement durable, mais ça pourrait tout aussi bien être la santé, l'interculturalité, le civisme, l'accès aux droits, l'art et la culture, ou pourquoi pas, les jeux vidéos.

Selon l'objectif que l'on se donne, le thème sera plus ou moins central dans l'ensemble de l'action. Si la raison principale pour laquelle on décide de mettre en place un Rallye est la sensibilisation des citoyens (ou de certaines cibles) par rapport à un certain sujet, alors ce thème constituera le but même de notre action. Par contre, si l'objectif principal vise plutôt la mobilisation et l'intégration de certaines cibles spécifiques, alors le sujet choisi ne sera qu'un prétexte pour rassembler ces cibles autour d'un projet commun. Cependant, ce thème étant l'élément fédérateur, il faut également le choisir avec attention pour être sûrs qu'il stimule l'intérêt des animateurs et des participants.



UN DISPOSITIF DE GESTION

Il s'agit du cadre organisationnel nécessaire pour conduire la mise en oeuvre du projet. Il devrait de préférence inclure un coordinateur de projet et/ou un collectif de pilotage composé par les représentants des structures partenaires. Ce coordinateur/collectif de pilotage définit les temps du projet, répartit les responsabilités, et assure le suivi de la mise en oeuvre en gérant les éventuels réajustements nécessaires. Le dispositif de gestion, pour être complet, devrait aussi prendre en compte des moments d'évaluation et de capitalisation de l'expérience développée.



DES PERSONNES/ORGANISATIONS RESSOURCES

Pour développer les animations et garantir l'accompagnement des groupes cibles dans leur parcours de conception et d'organisation du Rallye, on peut avoir recours à des personnes-ressources externes ou même des organisations participantes. Il s'agit par exemple d'animateurs professionnels, coaches, habitants ayant des compétences sur le thème choisi, organisations qui peuvent accueillir des visites sur le terrain, etc. Ils enrichissent le contenu formatif du projet en intégrant les savoirs et savoir-faire des structures partenaires.

Après les ingrédients, vient le processus, c'est-à-dire toutes les opérations qui permettent de mélanger les ingrédients dans les bonnes quantités et au bon moment pour faire en sorte que le résultat final soit un succès.

À la différence d'une recette de cuisine, quand on initie un projet, toutes les étapes nécessaires à sa réalisation ne sont pas toujours claires au début et le processus évolue au fur et à mesure qu'on le déroule. D'ailleurs, ce qui fait un bon projet c'est justement sa capacité à s'adapter aux différences de contexte et aux variations qui interviennent lors de sa mise en oeuvre. Toutefois, d'après l'expérience de Villiers-le-bel, on peut identifier **12 étapes principales** qui devraient être prises en compte dans la réalisation d'un Rallye. Dans ces étapes interviennent plusieurs acteurs et chaque étape devrait aboutir à certains résultats.

Dans les pages suivantes il est proposé un résumé de chacune de ces étapes. Celles-ci peuvent être réparties en trois phases du projet : la préparation, la mise en oeuvre et le bilan - la valorisation.

Les étapes 1 à 3 correspondent à la **phase de préparation du projet**, celles de 4 à 9 à la **mise en oeuvre opérationnelle** et enfin les 10, 11 et 12 sont les temps à intégrer dans **le bilan et la valorisation**.

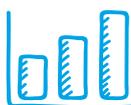
Pour vous guider dans l'organisation et la mise en oeuvre, pour chaque étape les éléments suivants sont présentés :



INTERVENANTS



DÉROULEMENT



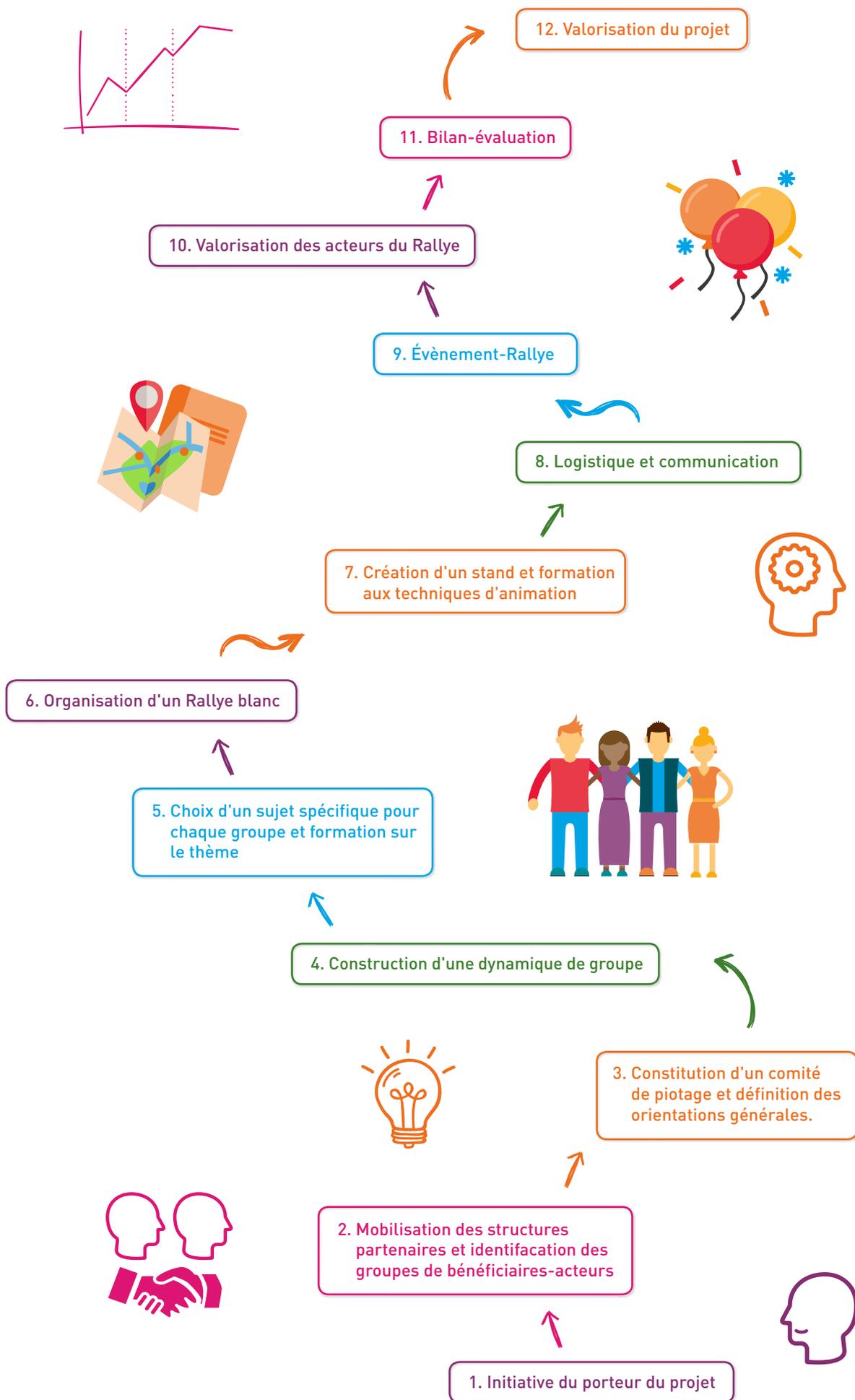
RÉSULTATS ESCOMPTÉS



POINTS D'ATTENTION



LEVIERS



ÉTAPE 1 - L'INITIATIVE DU PORTEUR DU PROJET



INTERVENANTS

Une structure qui décide de promouvoir le projet sur son territoire.

Les qualités requises sont :

- ▶ Une capacité à fédérer ;
- ▶ Une expertise sur un possible thème du Rallye ;
- ▶ Une pratique de l'éducation populaire et/ou du développement local ;
- ▶ Une connaissance interne du territoire et du réseau d'acteurs ;
- ▶ Des ressources/compétences internes ou externes de gestion de projet/ recherche de financements.

Ex. une association ou collectif ; une collectivité locale ; une école ; une maison de quartier ; un centre social ; une entreprise privée ou de l'Économie Sociale et Solidaire, etc



DÉROULEMENT

Une fois identifiée la démarche comme utile pour le contexte dans lequel il opère, le porteur approfondit le contenu et élabore une proposition de base pour rassembler d'autres partenaires.

Le porteur peut alors décider d'identifier l'objet du Rallye sur la base duquel mobiliser les partenaires potentiels, ou de décider collectivement avec eux.



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

Un pilote-coordonateur de projet est activé.



LEVIERS

Avoir une connaissance de base de l'ingénierie de projet et un réseau constitué sur le territoire pour pouvoir activer rapidement des partenariats.

ÉTAPE 2 - MOBILISATION DES STRUCTURES PARTENAIRES ET IDENTIFICATION DES GROUPES DE BÉNÉFICIAIRES/ACTEURS



INTERVENANTS

- ▶ **Le porteur**
- ▶ **Des structures potentiellement intéressées par l'initiative** : associations, écoles, maisons de quartier et autres structures locales (bibliothèques, maisons de jeunes, etc.), communes, communautés locales, partenaires financiers publics ou privés, etc.



DÉROULEMENT

Une fois identifiée la démarche comme utile pour le contexte dans lequel il opère, le porteur. Une fois l'intérêt pour la démarche identifié, le porteur s'active pour **mobiliser des partenaires** qui puissent l'accompagner dans sa mise en œuvre.

Si un thème du Rallye a déjà été identifié, la recherche de partenaires potentiels sera faite sur la base de ce thème.

Si, par contre, le thème n'a pas été identifié, les partenaires à associer à la démarche seront étudiés en faisant référence aux objectifs et aux caractéristiques de base du projet, qui constitueront les éléments fédérateurs (par exemple : cohésion sociale sur le territoire, travail sur le décrochage scolaire, sur la citoyenneté, le sport, etc.).

Pour bien choisir ses partenaires il est nécessaire de :

- ▶ Circonscrire un territoire ou un sujet d'action ;
- ▶ Vérifier leur capacité et volonté à s'investir ;
- ▶ Veiller à la diversité des partenaires sur la base des besoins en termes de bénéficiaires, ressources et logistiques.



POINTS D'ATTENTION

Dans cette phase il est important de :

- ▶ Comprendre et écouter les besoins particuliers des structures partenaires et leurs centres d'intérêt par rapport à la démarche ;
- ▶ S'assurer de l'engagement des partenaires ;
- ▶ Maîtriser les ambitions de développement.

Une démarche comme le Rallye prend du temps et se développe au fil des années. Il est possible de commencer avec seulement 2 ou 3 partenaires au début.



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

- ▶ **Les partenaires sont informés sur le projet et la démarche.**
- ▶ **Des partenaires sont mobilisés et voient l'intérêt du projet pour leur structure et leurs publics.**
- ▶ **L'objet, le thème commun est identifié.**



LEVIERS

L'engagement des partenaires est essentiel, il ne s'agit pas d'une logique de prestations. Les partenaires doivent trouver leurs complémentarités

ÉTAPE 3 - CONSTITUTION D'UN COMITÉ DE PILOTAGE ET DÉFINITION DES ORIENTATIONS GÉNÉRALES



INTERVENANTS

- ▶ Le porteur
- ▶ Les partenaires opérationnels
- ▶ Personnes/organisations-ressources



DÉROULEMENT

C'est le premier temps fort où tous **les partenaires se rencontrent pour la mise en place du dispositif de gestion et la définition du périmètre de l'action.**

Il s'agit de :

- ▶ Définir les objectifs spécifiques du projet et les résultats attendus ;
- ▶ Choisir ou spécifier le thème du Rallye ;
- ▶ Choisir le(s) lieu(x) du Rallye (avec justification) ;
- ▶ Identifier les publics cibles (1^{er} et 2^{ème} niveau) ;
- ▶ Établir les modalités de travail et rôles de chacun (charte du Rallye) ;
- ▶ Établir le calendrier de l'action ;
- ▶ Construire le budget et identifier les sources de financements potentielles ;
- ▶ Planifier la logistique et le calendrier du comité de pilotage ;
- ▶ Définir ensemble les critères qui serviront à évaluer la réussite du projet.

Il est très important d'**identifier un représentant de chaque structure partenaire !**

Le comité de pilotage peut être organisé une fois par mois.



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

- ▶ Les contenus du projet sont identifiés et validés par l'ensemble des partenaires.
- ▶ Le calendrier du projet est fixé.
- ▶ Un dispositif de gestion est en place.
- ▶ Un collectif est construit.



POINTS D'ATTENTION

Réussir à mettre en commun les centres d'intérêt particuliers et favoriser les connaissances des partenaires entre eux.

Penser des techniques d'animation des comités de pilotage permettant le débat et l'expression de tous.



LEVIERS

Une claire **répartition des rôles** promeut la responsabilisation des membres du comité de pilotage.

La **convivialité** est aussi importante. Il est utile de changer de lieu de réunion à chaque fois, ou régulièrement, pour favoriser l'interconnaissance entre structures et refaire systématiquement un tour de table de présentations.

Mise en oeuvre opérationnelle

ÉTAPE 4 – CONSTRUCTION D'UNE DYNAMIQUE DE GROUPE



INTERVENANTS

- ▶ Le porteur
- ▶ Les partenaires opérationnels : 1 référent par groupe accompagné.
- ▶ Les futurs bénéficiaires-acteurs.
- ▶ Personnes/organisations-ressources : Intervenants extérieurs, structures accueillant sorties, visites, actions de sensibilisation.



DÉROULEMENT

Les partenaires ont identifié au préalable les groupes de bénéficiaires-acteurs (cibles de 1^{er} niveau), qui participeront à la conception, organisation et animation du Rallye.

Des animations pour chaque groupe sont organisées pour créer une dynamique qui mobilise les compétences et favorise la convivialité.

À chaque groupe on associera un représentant de la structure partenaire de référence qui s'occupera de coordonner le groupe tout au long de l'action.



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

Au sein de chaque groupe, leurs membres apprennent à se connaître, adhèrent au projet et forment un collectif.



POINTS D'ATTENTION

À ce point il est très important d'être d'accord avec des valeurs pédagogiques partagées.



LEVIERS

Favoriser l'**interconnaissance** des membres des groupes et un **climat bienveillant** à travers des techniques d'animation et de communication non-violente.

ÉTAPE 5 – CHOIX D'UN SUJET SPÉCIFIQUE POUR CHAQUE GROUPE ET FORMATION SUR LE THÈME



INTERVENANTS

- ▶ Le porteur
- ▶ Les référents des groupes
- ▶ Les groupes de bénéficiaires-acteurs
- ▶ Personnes / organisations-ressources



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

- ▶ Chaque groupe définit son sujet de travail, en lien avec le thème général du Rallye.
- ▶ Chaque sujet est partagé avec les autres groupes pour éviter des répétitions.
- ▶ Les groupes sont formés et acquièrent des connaissances spécifiques sur leurs sujets.



DÉROULEMENT

Les groupes de bénéficiaires-acteurs, accompagnés par leur référent, **déclinent le thème général** du Rallye en identifiant un **sujet spécifique** sur lequel se former et développer leur stand.

Au niveau du pilotage on assure la coordination et la validation de ces choix.

En particulier on doit veiller à :

- ▶ La **diversité des sujets** et qu'il n'y ait pas de doublons ;
- ▶ Que le référent ou d'autres personnes ressources aient **des compétences sur le sujet choisi**.

Selon le thème général, il est possible de proposer aux groupes bénéficiaires une **formation "socle commun"** avant de choisir les sujets spécifiques.

Ex : thème du développement durable (DD), formation sur les 3 piliers du DD et sur ce qu'ils regroupent.

Ensuite, avec son référent, **chaque groupe définit un programme d'animation / formation sur le sujet choisi**, afin de renforcer ses compétences et poser les bases pour concevoir l'animation à proposer dans le cadre du Rallye.

Ce programme d'animation se déroule en s'appuyant sur les partenaires et les personnes / organisations-ressources qu'on peut mobiliser. Cela permet de créer des liens plus forts entre partenaires et de valoriser les compétences de chacun.



POINTS D'ATTENTION

Le référent des groupes a un rôle de **dynamisation**.

Il est très important que le choix du sujet soit fait collectivement, la **codécision** étant un élément clé pour la réussite du projet.

Assurer l'équilibre entre les temps théoriques et les visites, rencontres, etc.



LEVIERS

Faire une ou plusieurs **animations générales** sur le thème du Rallye.

Faire des **propositions de sujets spécifiques** aux groupes.

Laisser de l'**espace aux groupes** pour que ce soit leur travail même si ce n'est pas parfait.

ÉTAPE 6 – ORGANISATION D'UN RALLYE BLANC



INTERVENANTS

- ▶ Le porteur
- ▶ Les partenaires opérationnels
- ▶ Les référents des groupes
- ▶ Les groupes de bénéficiaires-acteurs
- ▶ Bénévoles et/ou anciens participants
- ▶ Partenaires logistiques



DÉROULEMENT

Dans cette étape il s'agit de reproduire le plus fidèlement possible ce qui se passera au Rallye.

Les partenaires, en faisant appel à des bénévoles et/ou à des anciens participants, mettent en place **une édition privée du Rallye au bénéfice des nouveaux groupes de bénéficiaires-acteurs.**

Cela a pour objectif de leur montrer ce qu'est un Rallye, comment ça marche et quel est le rôle qu'ils devront jouer lors du vrai Rallye.

Pour que cela marche bien il faut que ce Rallye blanc soit fait dans le **même lieu**, avec les **mêmes méthodes** et les **mêmes types d'outils que ceux du vrai Rallye.** Dans ce but il faudra identifier des volontaires et les outiller pour qu'ils animent la journée. Les partenaires s'occuperont de l'organisation logistique tandis que les bénéficiaires-acteurs joueront le rôle de participants.

Il est important que les futurs animateurs soient préparés à l'avance sur ce qu'ils devront faire et qu'un bilan/retour dans chaque groupe puisse être fait à l'issue du Rallye blanc pour en tirer les enseignements nécessaires.



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

- ▶ Chaque groupe découvre ce que sera le Rallye final.
- ▶ Chaque groupe se situe en joueur et sait ce qui sera attendu de lui en tant qu'animateur.
- ▶ Mobilisation/motivation des groupes autour du projet.



POINTS D'ATTENTION

La **convivialité** de ce moment est très importante (c'est la première rencontre des groupes entre eux).

N'oubliez pas de **commander en amont le matériel nécessaire**, et d'organiser le déroulé et la logistique.



LEVIERS

Disponibilité d'un groupe de bénévoles ou de partenaires pour l'organisation et l'animation de ce temps.

ÉTAPE 7 – CRÉATION D'UN STAND ET FORMATION AUX TECHNIQUES D'ANIMATION



INTERVENANTS

- ▶ Le porteur
- ▶ Les référents des groupes
- ▶ Les groupes de bénéficiaires-acteurs
- ▶ animateurs des structures partenaires
- ▶ Personnes ressources



DÉROULEMENT

Les groupes, stimulés par leurs référents, procèdent à **la conception et la production de leur stand**, c'est-à-dire l'espace qui accueillera leur animation/épreuve. Il est important ici que les référents proposent des modèles pour soutenir les groupes dans leur conception.

Dans cette phase les groupes peuvent aussi travailler sur la **production d'autres produits à distribuer aux participants** (livrets, flyer, etc.) comme complément de leurs animations.

Avant de les finaliser, **le stand et les animations/épreuves doivent être testés** pour s'assurer de leur qualité et efficacité.

Une fois le stand créé, **les bénéficiaires-acteurs doivent se former aux techniques et postures d'animation** pour développer les compétences nécessaires à la transmission de leur message. Cette formation est conduite par le référent du groupe avec l'appui des animateurs des structures partenaires et d'éventuels intervenants externes.

La formation doit être très pratique et orientée à la **conception de l'animation/épreuve** qui sera proposée par chaque groupe lors du Rallye.



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

- ▶ Les groupes sont formés et se familiarisent à la posture et aux techniques d'animation.
- ▶ Les groupes élaborent des épreuves, des supports, des décors et les règles du jeu.
- ▶ Les groupes sont entraînés à animer leurs épreuves.



LEVIERS

Que les groupes aient **carte blanche** pour la production du stand et des animations.

Faire en sorte que les groupes puissent **s'entraîner en amont** entre groupes.



POINTS D'ATTENTION

Garantir la **cohérence** de l'épreuve avec le sujet choisi.

S'assurer que l'**épreuve est adaptée au public cible** qui participera au Rallye.

ÉTAPE 8 – LOGISTIQUE ET COMMUNICATION



INTERVENANTS

- ▶ Le porteur
- ▶ Les partenaires opérationnels
- ▶ Les référents des groupes
- ▶ Les groupes de bénéficiaires-acteurs
- ▶ Partenaires logistiques
- ▶ Public cible (2^{ème} niveau)



DÉROULEMENT

Il s'agit du **dernier point avant la mise en place du Rallye**. Il concerne tous les aspects nécessaires pour sa promotion et son bon déroulement.

Les phases nécessaires sont les suivantes :

- ▶ Programmation de la **communication** (message et image) et production des différents supports (affiches, courriels, invitations, etc.).
- ▶ Identification d'un **photographe officiel** et alerte de la **presse**.
- ▶ Obtention des **permis** nécessaires (occupation espace public, musique, etc.).
- ▶ **Assurances**.
- ▶ Préparation du **matériel nécessaire** : éléments des stands, tables, tentes, etc.
- ▶ Préparation **de la signalétique et des décors** pour le Rallye.
- ▶ Définition du **plan du Rallye**, des règles du jeu, des badges animateurs, etc.
- ▶ Définition et partage de rôles et responsabilités de chacun pendant le Rallye.
- ▶ Inscription et coordination des **bénévoles**.
- ▶ **Inscription des joueurs** en avance (groupes scolaires ou organisés).
- ▶ Organisation des **repas**.



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

- ▶ Les conditions du déroulement du Rallye final sont anticipées et organisées.
- ▶ La communication et la promotion de l'événement sont préparées et diffusées.
- ▶ Les groupes sont appuyés dans la préparation finale.



LEVIERS

Être en lien avec les autres manifestations et la communication de la ville afin d'associer plusieurs événements entre eux si cela s'avère pertinent ; et pour s'assurer que plusieurs actions ne se déroulent pas toutes en même temps sur la ville.



POINTS D'ATTENTION

Certains aspects de la **communication** se déroulent **tout au long de l'action**.
Inviter le public bien en amont.

ÉTAPE 9 – L'ÉVÉNEMENT RALLYE



INTERVENANTS

- ▶ Le porteur
- ▶ Les partenaires opérationnels
- ▶ Les référents des groupes
- ▶ Les groupes de bénéficiaires-acteurs
- ▶ Partenaires logistiques
- ▶ Partenaires financiers
- ▶ Public cible (2^{ème} niveau).



DÉROULEMENT

La/les journée/s du Rallye est/sont **le point culminant de l'action**, le résultat final du processus déroulé jusqu'ici, le moment où les notions et les techniques d'animations apprises par les bénéficiaires-acteurs sont mises en valeur pour promouvoir la sensibilisation et le divertissement des participants.

Il s'agit du moment où les savoirs, les savoir-faire et les savoir-être des bénéficiaires-acteurs se mettent à l'épreuve pour atteindre l'objectif ultime de socialisation ou autres pour lequel le projet a été lancé. C'est d'ailleurs de la relation entre les bénéficiaires-acteurs et le public du Rallye que se produit **le dernier niveau de prise de confiance en soi** pour les bénéficiaires. Il consiste en la présentation de soi et vient de la reconnaissance de leur rôle de la part des joueurs du Rallye.

Bien que tout ait été préparé et testé, il y a certains aspects qui doivent être pris en compte avant de commencer, et notamment :

- ▶ Identifier un coordinateur de la journée qui s'assurera que les rôles soient respectés ;
- ▶ Organiser l'accueil des groupes et des joueurs et la remise des badges animateurs ;
- ▶ Organiser la clôture de l'événement.



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

- ▶ Les groupes sont en situation réelle d'animation et de responsabilité.
- ▶ Ils transmettent ce qu'ils ont appris, en testant leurs capacités d'animation.
- ▶ Ils sont reconnus dans leur rôle d'animateur.
- ▶ Le public cible est sensibilisé aux sujets des animations.



LEVIERS

Être cohérent dans la gestion événementielle (ex : zéro déchet, produits locaux, éthiques... si le thème est autour du développement durable).

Prévoir en avance un système de gestion des visiteurs/joueurs si le nombre attendu est important.



POINTS D'ATTENTION

Ne pas oublier les badges animateurs ; il recouvre une fonction importante dans la reconnaissance du rôle des bénéficiaires-acteurs.

ÉTAPE 10 – VALORISATION DES ACTEURS DU RALLYE



INTERVENANTS

- ▶ Le porteur
- ▶ Les partenaires
- ▶ Les groupes de bénéficiaires-acteurs



DÉROULEMENT

Il représente **le moment culminant de la reconnaissance du travail** et des capacités que les bénéficiaires-acteurs ont développées et mises en oeuvre dans le cadre du projet.

Ce moment peut se concevoir comme **une cérémonie finale de remerciement**, avec une **remise de diplômes** d'animateur et/ou de prix de participation de la part de représentants des partenaires, des autorités ou bien de personnalités locales.

Idéalement cela devrait être en commun avec tous les groupes.

La cérémonie sera aussi **une occasion pour remercier les partenaires** et les autres intervenants qui ont participé au projet.



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

- ▶ Les groupes sont remerciés et reconnus pour leur implication par une autorité ou un partenaire.
- ▶ Les différents partenaires sont remerciés pour leur implication.



POINTS D'ATTENTION

Il ne faut pas attendre trop longtemps après l'événement pour ne pas perdre l'élan.

ÉTAPE 11 – BILAN-ÉVALUATION



INTERVENANTS

- ▶ Le porteur
- ▶ Les partenaires opérationnels
- ▶ Les groupes de bénéficiaires-acteurs



DÉROULEMENT

Le moment du bilan-évaluation est un **passage clé** dans tout projet.

Il représente **un moment formatif** pour tous les acteurs qui ont participé et permet, d'une part, de **s'approprier des résultats de l'action**, et d'autre part d'identifier ce qui a marché ou non pour **définir des pistes d'amélioration** pour des prochaines éditions ou de nouveaux projets.

Il est très important qu'il soit fait en **présence du maximum de partenaires ainsi que des bénéficiaires-acteurs** afin de renforcer davantage leur responsabilisation et leur apprentissage.

Les méthodes d'évaluation peuvent être différentes, sur la base des spécificités et des capacités des intervenants, mais il est très important qu'il s'agisse d'une évaluation la plus participative possible afin de maximiser son impact.



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

- ▶ Les atouts et les limites de l'action mise en œuvre sont identifiés.
- ▶ Ajustement du projet en vue d'une prochaine édition.



LEVIERS

Définir des critères d'évaluation dès le départ du projet aide tant dans la mise en œuvre du projet que dans la gestion de cette étape.



POINTS D'ATTENTION

Bien spécifier en amont les objectifs, les résultats attendus et la méthodologie de l'évaluation.

ÉTAPE 12 – VALORISATION DU PROJET



INTERVENANTS

- ▶ Le porteur
- ▶ Les partenaires opérationnels
- ▶ Les partenaires financiers



DÉROULEMENT

Cette étape vise **la documentation et la mise en valeur** de ce qui a été réalisé dans le cadre du projet, afin de le développer et le pérenniser dans le temps.

Il s'agit de créer des outils pour la promotion du Rallye (articles, comptes-rendus, photos, vidéos) afin de capitaliser l'expérience dans la perspective de sa consolidation et de la promotion auprès d'autres acteurs potentiellement intéressés.



POINTS D'ATTENTION

Il faut bien choisir les éléments à valoriser.

Tout ne peut pas être capitalisé, il est important d'identifier les aspects du projet dont la valorisation/capitalisation sera utile pour la suite des actions.



RÉSULTATS ESCOMPTÉS

- ▶ Le projet est valorisé par des supports de communication directs : vidéos, montages photos, articles, conférences, publications.
- ▶ D'autres partenaires potentiels connaissent le projet et s'y intéressent pour une prochaine édition.



LEVIERS

Bien choisir et **limiter le nombre d'ateliers** de travail.

Clarifier l'utilité des outils et supports qui seront capitalisés rend plus facile l'engagement des partenaires.

La ligne du temps du projet

Étapes		Mois												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Initiative d'une structure porteuse du projet.													
2	Mobilisation des partenaires potentiels autour de l'initiative.													
3	Constitution d'un COFIL et définition des orientations générales.													
4	Identification des groupes et construction d'une dynamique.													
5	Choix d'un thème spécifique pour chaque groupe.													
6	Organisation d'un rallye blanc.													
7	Formation sur le thème-prétexte et les thèmes spécifiques choisis.													
8	Formation à l'animation et création d'un stand.													
9	Organisation, communication, promotion et logistique.													
10	Animation des journées Rallye.													
11	Valorisation des acteurs du Rallye.													
12	Bilan-évaluation.													
13	Valorisation du projet.													

Pour une bonne mise en oeuvre du projet, à côté de la planification des étapes et des actions, il est important de penser et organiser un dispositif de gouvernance et de pilotage, et ce, afin de permettre le bon déroulement de la démarche et maximiser l'impact sur toutes les parties prenantes.

Le Rallye est **un projet collectif**, sa gouvernance doit donc suivre la même approche, en s'inspirant des principes de **co-construction** et de **co-décision**. Elle doit viser à **valoriser les compétences** des parties prenantes, **favoriser l'initiative** et **stimuler la création de liens** si possible au-delà du projet même.

Cela ne signifie pas qu'il ne faut pas un leader de projet, car il est toujours nécessaire d'avoir une personne/organisation de référence qui pilote et fait bouger les choses. Mais ce leader, plutôt qu'un rôle de direction, aura un rôle de **coordination** et de **facilitation** au bénéfice du partenariat.

Ainsi, au niveau de la gouvernance trois éléments clés semblent nécessaires :

- ▶ un **coordinateur**,
- ▶ des **référents des structures partenaires**,
- ▶ et un organe qui les réunit, soit un **comité de pilotage**.

Cette structure permet de répondre à la fois au besoin d'avoir quelqu'un qui anime le processus et à celui d'avoir un espace de coordination pour mettre en valeur les apports des différents partenaires.

COORDINATEUR

Une structure qui coordonne l'ensemble du projet ; il est en lien individuel avec les différents acteurs et assure la cohésion et la cohérence ; il anime le comité de pilotage.

Il peut correspondre au porteur du projet, mais les partenaires peuvent aussi décider différemment. L'important c'est qu'il y ait un coordinateur de projet qui constitue et organise les comités de pilotage et programme les activités sur le temps du projet.

Il n'est pas le seul décideur, il joue un rôle d'animateur et de facilitateur – mais il peut être décisionnaire à certains moments. Il doit avoir une grande capacité de mobilisation de structures partenaires.

RÉFÉRENTS DES STRUCTURES PARTENAIRES

Représentants des structures partenaires (opérationnelles et financières) et toute autre structure contribuant au projet (écoles, services de la ville, etc.).

Ils sont les référents du projet au sein de leurs structures où ils jouent un rôle de relai en assurant le suivi et la communication ; ils représentent leurs structures dans la réflexion et la prise de décision.

Ils se rapportent directement au coordinateur mais aussi entre eux pour participer à la co-construction du projet et assurer sa pertinence par rapport aux cibles spécifiques qu'ils accompagnent.

Comité de pilotage

Le comité de pilotage est l'instance de concertation collective qui réunit le coordinateur et les référents des structures partenaires.

Il est l'espace où l'on échange les idées et où l'on prend les décisions par rapport à la mise en oeuvre du projet. On y définit les orientations générales et la stratégie d'action. Il est un lieu de proposition dynamique, participatif et démocratique. Il peut également contribuer au suivi de l'action et guider le processus d'évaluation.

La démarche de coordination du comité de pilotage doit suivre les critères de **valorisation des spécificités de chacun**, de **mutualisation des compétences** et de **co-décision** afin d'assurer l'appropriation du projet en tant que produit collectif.

Il est aussi très important de définir avec clarté **les rôles respectifs** et de distribuer **les tâches** de manière équitable. Dans cette perspective, le coordinateur ne doit pas tomber dans le piège de décider tout seul ou d'assumer seul toutes les responsabilités. Au contraire, il doit pouvoir mobiliser les acteurs clés les plus adaptés pour chaque tâche et maximiser ainsi l'efficience et l'efficacité de l'action.

Un **tableau de planification et de suivi régulier** où inscrire les activités prévues, les responsables et les échéances, est un outil fondamental pour permettre une bonne coordination des efforts.

Une attention particulière doit être dédiée à la **communication interne**, en définissant des outils et des moments ad hoc pour diffuser une information régulière sur l'état d'avancement du projet, pour échanger les points de vue et progresser ensemble. Parmi les outils de communication, un site web, un blog ou une lettre d'information représentent des instruments très utiles pour maintenir le lien entre deux réunions du comité de pilotage.

Du point de vue pratique, **les réunions officielles**, et en particulier les réunions du comité de pilotage devraient toujours être courtes pour faire en sorte de ne pas disperser l'engagement des participants. Selon le temps du projet, l'ordre du jour de la réunion peut être axé sur des choix stratégiques et politiques puis des éléments plus opérationnels au fur et à mesure de l'avancée.

Au-delà du comité de pilotage, **des rencontres bilatérales** du coordinateur avec chaque référent des structures partenaires peuvent être utiles pour adapter le projet à chaque public et identifier les spécificités qui peuvent être valorisées.

Dans cette même perspective, **des rencontres entre partenaires** avec des intérêts communs et/ou des actions complémentaires peuvent aider à provoquer des nouvelles collaborations. Les intérêts communs peuvent concerner les publics cibles (ex. structures travaillant avec des publics en insertion, réunions entre des enseignants, etc.) ou le type et la méthode d'intervention. Ces réunions peuvent se faire entre structures homologues ou complémentaires afin de renforcer leur coordination, l'échange d'idées ou l'intégration dans des actions communes (comme une animation particulière, une visite de site ou encore pour mixer différents publics).

Finalement, **tisser des relations avec des structures externes** qui peuvent accompagner ou avoir un impact positif sur l'action peut représenter un levier important pour la réussite du projet. Ce serait principalement au coordinateur de maintenir ce type de relations, mais rien n'empêche que d'autres partenaires puissent aussi jouer ce rôle selon leur capacité ou disponibilité et l'ampleur de leur réseau.

Un exemple de ce type de relations est représenté par les contacts qu'on peut avoir avec d'autres structures qui organisent des événements dans la même période et qu'on pourrait soit intégrer dans le cadre du Rallye, soit contacter pour éviter de se faire concurrence. Exemple : fête de la ville, fête des écoles, évènement santé, culturel, etc.

Un tout dernier aspect lié à la gouvernance et au pilotage concerne les aspects informels de la relation. Dans les relations de partenariat **la convivialité** est aussi importante que la qualité de la coordination et le respect des rôles. Il ne faut donc pas oublier de prévoir également des moments dédiés à favoriser l'échange au-delà du travail et du projet. Cela permettra de rendre plus agréable le fait de travailler ensemble, renforcera la cohésion du groupe et rendra plus facile la résolution d'éventuelles difficultés.

N'oubliez pas que l'une des raisons pour lesquelles on fait le Rallye c'est aussi pour s'amuser et faire des nouvelles rencontres.

Dans la prochaine section, nous vous proposons des outils pour accompagner la démarche, il s'agit de fiches, de modèles et d'exemples pratiques qui vous aideront dans la mise en place de votre premier Rallye.

Toutefois, avant de se mettre au travail, il est bien de dédier quelques minutes aux conseils suivants qui ont été collectés chez les développeurs et les partenaires du projet « Rallye-toi aux solidarités ». Cela vous permettra de concevoir et de lancer votre démarche en profitant de l'expérience de ceux qui vous ont précédés dans la perspective d'une amélioration constante du processus.

La conception et le lancement

Comme tout projet, et notamment ceux qui sont basés sur le développement de relations et le réseautage, il est toujours bien d'appliquer la « stratégie des petits pas ».

Être ambitieux mais réaliste au départ concernant l'ampleur du projet.

Il est préférable de commencer avec peu de groupes et peu de partenaires, les plus partants et motivés. Puis quand ils deviennent autonomes, on peut alors intégrer des nouveaux acteurs, en déclenchant ainsi le cycle du partenariat.

Impliquer les partenaires très tôt dans toutes les dimensions du projet : pédagogiques, organisationnelles, financières.

Ces tâches sont souvent imputées au seul coordinateur, par contre il est important de les partager, et cela tant pour la répartition de la charge de travail que pour promouvoir la responsabilisation des différents partenaires et la mise en valeur de leurs capacités et de leurs réseaux.

Institutionnaliser la collaboration entre les partenaires.

L'engagement des partenaires se fait en mettant l'accent sur le partenariat avec les structures et pas seulement avec les individus / les professionnels ; cela afin de minimiser le risque lié à l'éventuel départ du référent de la structure partenaire.

Ne pas sous-estimer la part du soutien politique au projet.

La participation de la collectivité locale est un facteur important de mobilisation autour du projet. Ses appuis demeurent des leviers primordiaux pour la mobilisation des services techniques de la ville-département-région et la visibilité globale de la démarche.

Être patient !

Cette démarche demande du temps pour la réalisation mais aussi pour évoluer, se déployer et obtenir des résultats significatifs.

Être ouvert aux changements et savoir s'adapter.

Une des particularités de la démarche est qu'elle est suffisamment ouverte pour permettre la participation de groupes avec des thématiques très différentes à condition de leur laisser de l'espace et de savoir se renouveler et se questionner.

La mobilisation des publics cibles

La force du Rallye est sa capacité à mobiliser plusieurs groupes cibles aux caractéristiques diverses et qui peuvent tous tirer des bénéfices spécifiques de leur participation. À Villiers-le-bel le projet vise autant des classes d'écoles primaires, que les collégiens en situation de décrochage scolaire, des adultes accompagnés par le Centre Communal d'Action Sociale ou des jeunes inscrits dans des dispositifs de remobilisation. Il est d'ailleurs possible que d'autres publics participent au projet dans le futur.

Chacun de ces groupes a des caractéristiques et des besoins spécifiques auxquels il faut répondre en adaptant les méthodes de mise en oeuvre du projet et aussi de mobilisation.

Mobiliser un groupe scolaire.

Il est beaucoup plus facile à mobiliser par rapport aux autres, à condition d'avoir un enseignant de référence prêt à s'investir dans un projet annuel.

Dans ce cas, il est important d'**inscrire le projet dans le programme de l'école** et le **processus d'apprentissage** (au socle commun de compétences). Idéalement il y a plus d'une classe participante. Dans le choix du sujet, il est conseillé de laisser une grande liberté à chaque classe.

Mobiliser des jeunes en situation de décrochage scolaire.

Il s'agit d'un groupe qui peut être plus difficile à mobiliser. Pour ces jeunes, il est conseillé de prévoir un **programme axé sur l'action** et de se concentrer particulièrement sur la **valorisation du travail effectué**. Dans cette perspective il est pertinent de créer des productions spécifiques (livrets, expositions) et de prévoir des interventions extérieures et/ou sorties et visites.

Mobiliser des adultes en situation de précarité ou des habitants.

Il s'agit d'un groupe particulier à mobiliser au début et sur la durée car ils ne font pas forcément partie d'un collectif déjà constitué. Ce sont des personnes que l'on mobilise autour du projet pour créer un groupe. La clé de leur mobilisation c'est la mise en place d'activités de dynamique de groupe et l'**interaction avec d'autres groupes/structures** par des sorties, visites, etc.



D'une manière générale, les points d'attention suivants peuvent être pris en considération pour faciliter l'implication et l'engagement des jeunes et des structures qui les accompagnent.

- ▶ **Développer des animations pour découvrir le projet et fédérer les différents groupes** pour qu'ils constituent un réel collectif (animations pour créer une dynamique de groupe).
- ▶ **Inscrire le projet dans les objectifs de la structure participante** : c'est-à-dire identifier en quoi les actions du projet contribueront aux objectifs visés avec le public cible.
- ▶ **Connecter le projet avec les projets** des publics cibles, par exemple :
 - Jeunes en situation de décrochage scolaire : proposer un parcours de découverte des métiers en organisant des sorties dans des structures ou entreprises.
 - Adultes en situation d'isolement : organiser des actions pour créer du lien social.
 - Jeunes en dynamique de remobilisation : développer des actions visant l'acquisition de compétences sociales.
 - Public scolaire/enfants : actions concourant au programme d'apprentissage comme des actions autour de la culture ou de la citoyenneté.
- ▶ **Choisir un thème-objet du Rallye assez large** pour qu'il soit plus facile d'adapter les contenus aux centres d'intérêts des groupes de différents horizons.
- ▶ **S'adapter aux groupes !** S'il y a des groupes plus « volatiles », ou difficilement mobilisables dans le temps, il faut avoir un rythme de projet plus court. Dans ces cas il est conseillé de proposer des animations sur 3 mois au lieu de 9 avec des modules plus courts et concentrés et/ou proposer des mises en situation au lieu de temps de réflexion et débat.

On y est presque ! Maintenant vous connaissez la démarche, vous en avez compris ses bienfaits et vous avez appris par coeur toutes les recommandations et les enseignements qui ont été collectés tout au long de l'évolution du Rallye.

Ce qu'il vous manque, c'est juste les outils pour bien faire votre travail.

C'est pourquoi, dans les pages suivantes, vous trouverez une collection de supports qui vous aideront à développer votre propre version du Rallye.

En particulier, plusieurs fiches pratiques :

- ▶ **Fiche outil n° 1** : Animer des réunions participatives – conseils et idées
- ▶ **Fiche outil n° 2** : Construire le parcours des groupes
- ▶ **Fiche outil n° 3** : Organiser un rallye blanc
- ▶ **Fiche outil n° 4** : Créer un stand
- ▶ **Fiche outil n° 5** : Former aux techniques d'animation
- ▶ **Fiche outil n° 6** : Organiser le rallye final
- ▶ **Fiche outil n° 7** : Évaluer et valoriser

Un dossier « Kit rallye blanc » est disponible sur le site Internet de l'association La Case à l'adresse suivante : www.lacase.org/spip.php?article879

Dans ce dossier vous trouverez des stands déjà conçus que vous pourrez utiliser ou dont vous pourrez vous inspirer pour votre premier Rallye blanc.

Nous espérons qu'avec ces supports vous serez en condition pour mettre en place un Rallye de qualité !

Bon voyage...et, bien sûr, n'oubliez pas de vous amuser !

↳ OBJECTIF

- Mettre en place un espace de concertation et de co-construction du projet par des méthodes de réunion participatives.

Dans le cadre d'un projet pluri-acteurs comme « Rallye-toi aux solidarités », les temps de rencontre avec les partenaires et/ou les bénéficiaires sont des étapes importantes dans le processus de co-construction du projet et l'impulsion d'une démarche participative.

Des outils et démarches simples peuvent être utilisés pour animer les réunions et rendre actif l'ensemble des participants. Les temps du comité de pilotage sont ici pris en exemple, mais ces méthodes peuvent également être utiles pour les animations avec les groupes de futurs animateurs du projet.

Avant la réunion

Avant toute réunion du comité de pilotage, **un ordre du jour** est envoyé aux participants.

Cet ordre du jour est idéalement construit collectivement, en associant les partenaires plusieurs jours avant la réunion afin de les sonder sur les points à discuter. Un point « autres » ou « divers » peut être intégré à l'ordre du jour afin que les participants puissent ajouter des éléments de dernière minute. Le comité peut ensuite décider, en début de réunion, des points prioritaires à aborder, si le temps est limité. Pour rappel les réunions ne devraient pas excéder 1 heure – 1 heure 30.

L'animation de la réunion

Dans le cadre de l'animation du comité de pilotage, il est important de s'assurer qu'il y a :

- ▶ Un **animateur** de la réunion : il peut s'agir du coordinateur ou d'un partenaire du projet. La réunion peut également être co-animée, laissant la place aux acteurs impliqués.
- ▶ Un **secrétaire** : il est en charge de la prise des notes qui constitueront le compte-rendu. L'animateur peut jouer ce rôle ou le déléguer à un des participants afin de répartir les tâches.

Avant d'aborder les points de l'ordre du jour, **un tour de table** est proposé afin que chacun puisse se présenter en indiquant son rôle et son niveau d'implication dans le projet (référént d'un groupe, appui logistique de la ville, animateur, etc.). Il est essentiel de faire systématiquement ce tour de table afin de s'assurer que chacun se connaît, plus particulièrement lorsque d'une rencontre à l'autre les participants ne sont pas les mêmes ou lorsque l'on intègre de nouveaux partenaires. Au fur et à mesure du projet, le tour de table peut se concentrer sur le partage des avancées dans le projet.

Par ailleurs, pour créer un climat de convivialité lors de la première rencontre, il peut être demandé aux participants de **se présenter de façon moins formelle**, par exemple :

- ▶ Expliquer l'origine de son prénom – comment a-t-il été choisi ?
- ▶ Présentation croisée : donner 5 mn aux participants qui se mettent 2 par 2 pour se présenter, puis chacun présente l'autre à l'ensemble du groupe.
- ▶ Une chose que j'aime faire, une chose que je n'aime pas faire...

Petit récapitulatif des compétences nécessaires pour être animateur.

Gérer un débat

- ▶ Amener les participants au même niveau d'information.
- ▶ Adapter son langage en fonction de ses interlocuteurs.
- ▶ Veiller à impliquer tous les acteurs dans le débat.
- ▶ Savoir canaliser les leaders et les personnalités fortes ou au statut important.
- ▶ Rester impartial, mettre ses convictions et sympathies de côté.

Favoriser la construction de l'action collective

- ▶ Savoir être à l'écoute de ce qui se passe sur le territoire.
- ▶ Mettre en lien les acteurs ancrés sur le territoire.
- ▶ Savoir motiver des initiatives collectives.

Superviser

- ▶ Savoir s'effacer mais être présent pour débloquer une situation.
- ▶ Savoir écouter.
- ▶ Faire respecter les règles définies en commun.

Extrait de : *Dialoguer et agir collectivement : le guide de la concertation pluri-acteurs, d'après une expérience guinéenne, Programme concerté Pluri-acteurs – PROJEG, Aide et Action.*

Des méthodes d'animation

Afin de travailler sur la **conception du projet** ou faire émerger les **actions** qui le constitueront plusieurs modalités peuvent être proposées.

Le **brainstorming ou remue-méninges** est une technique de recherche en groupe visant à faciliter l'émergence d'un grand nombre d'idées sur un problème ou un thème. L'intérêt de cette méthode réside aussi dans le fait d'écouter les autres, les idées émises par un participant provoquent une réaction en chaîne chez les autres.

La principale phase du brainstorming consiste à émettre spontanément le plus d'idées possibles, sur une thématique donnée, sans retenue et en les notant toutes de manière à ce que l'ensemble du groupe puisse les voir (sur une grande affiche par exemple). La séance peut être menée en proposant des interventions orales ou en proposant de noter des mots clés sur des post-it qui seront ensuite organisés par catégorie sur l'affiche.

Le brainstorming peut être utile en début de projet pour, par exemple, faire émerger les thématiques sur lesquelles travailler.

Le travail en petits groupes facilite la participation de chacun des acteurs, particulièrement lorsque le nombre de participants est élevé. Il assure un espace plus restreint pour l'expression des idées. Il nécessite cependant qu'un des membres du groupe joue le rôle de facilitateur et qu'il y ait un rapporteur. Selon les points à aborder, un travail en petits groupes de 3 à 6 personnes peut être organisé.

Plusieurs modalités sont possibles :

- ▶ chaque groupe doit répondre à la même question,
- ▶ chaque groupe est responsable d'un sujet distinct.

Au niveau de la consolidation, il est utile de prévoir un temps de restitution suffisant en plénière pour permettre les questions et les débats ainsi que la validation des décisions par l'ensemble des participants.

Le world café (café du monde) est une méthodologie de discussion permettant, en intelligence collective, de faire émerger d'un groupe des propositions concrètes et partagées par tous.

Il s'agit d'organiser plusieurs tables de travail autour desquelles les participants sont invités à discuter, débattre et faire émerger des propositions. Sur chaque table, il y a une affiche ou poster avec un questionnement ou une thématique qu'il s'agit d'alimenter en écrivant directement sur l'affiche. Il est important que le sujet soit clairement défini ou la question à laquelle répondre clairement posée. Les groupes sont amenés à bouger d'une table à l'autre jusqu'à ce qu'ils aient contribué à toutes les tables, un temps de 15 à 30 mn peut être accordé par table, selon la complexité du sujet.

Un facilitateur est présent à chaque table afin d'animer et consolider les apports des groupes qui circulent.

Cette méthode permet de prendre connaissance de ce qui a été dit précédemment sur un sujet et de se concentrer sur l'essentiel pour compléter, nuancer ou enrichir. Un temps de restitution en plénière doit être prévu afin d'organiser le partage des informations, apports et idées collectés.

Le photo langage consiste à utiliser des visuels très variés (photographies, dessins, pictogrammes, etc.) pour faciliter la parole sur un sujet donné. Il est possible de le faire soi-même en collectionnant des photos découpées dans des magazines ou des photos de projets.

Il s'agit de placer tous les visuels sur une table et les participants circulent pour regarder les photos. Il leur est ensuite demandé de répondre à une série de questions avec la consigne de choisir la photo qui illustre le mieux leur avis sur le sujet. Ensuite les participants présentent la photo au reste du groupe en expliquant leur choix. Une même photo peut être choisie par plusieurs participants et son interprétation pourra être différente.

Cette méthode peut-être très utile en phase de conception de projet lorsqu'il s'agit de définir les valeurs que l'on veut défendre ou bien s'accorder sur ce qu'on met derrière certaines thématiques ou concepts.

Des outils ou supports peuvent être préparés en amont pour l'animation des échanges.

Il peut s'agir de grilles vierges à remplir, avec différentes catégories (comme communication, logistique, partenariats à construire, etc.), à partir desquelles les participants travaillent afin de l'alimenter collectivement ou individuellement.

Des supports de présentation du projet et de son avancée peuvent être produits pour un partage rapide sur les actions : tableaux des participants, des actions – retro planning du projet, etc.

La fin de la réunion et l'après

À la fin de la réunion il est important de clôturer par une synthèse des décisions prises, la liste des prochaines étapes ainsi que la validation de la date et du lieu de la prochaine rencontre.

L'envoi rapide d'un compte-rendu invitant les participants à compléter et valider le document permet de maintenir la dynamique collective.

Le lieu de réunion

Le lieu de réunion peut être différent d'une fois à l'autre et accueilli à tour de rôle par les structures partenaires du projet. Ainsi, la structure qui accueille s'investit dans l'organisation logistique de la rencontre. Les réunions peuvent également avoir lieu sur le futur lieu des rallyes comme à Villiers-le-bel, où aux beaux jours, des comités de pilotage se sont organisés autour d'un pique-nique dans les jardins familiaux.

↳ OBJECTIF

- **Adapter les parcours des groupes participant au projet, en tenant compte de leurs spécificités et des objectifs visés par les structures référentes.**

Afin d'organiser un Rallye, qui est l'évènement final du projet, chaque groupe travaille au préalable sur un sujet défini. Selon qu'il s'agit de publics scolaires, publics en insertion, habitants, etc., le programme d'animations peut varier afin de répondre au mieux aux particularités des participants et de leur disponibilité.

Ainsi, travailler avec une classe d'élèves de primaire ou de collégiens/ lycéens pourra comporter des similitudes en adaptant les contenus et le langage. Les activités pourront être reliées au programme d'apprentissage des différents niveaux scolaires et se dérouler sur le temps de classe, ou s'appuyer sur un projet déjà existant dans l'établissement scolaire.

Accompagner un groupe d'habitants dans le projet demandera à tenir compte des agendas de tous (selon les activités professionnelles ou non, la vie de famille, etc.) et il sera sans doute nécessaire de développer des actions pour créer une dynamique collective si les participants ne se connaissent pas déjà.

En ce qui concerne des publics en dynamique d'insertion, les actions peuvent être en lien avec la découverte des métiers et des mises en situation professionnelle.

Ces parcours devant répondre à un certain nombre d'objectifs et aux réalités locales, il n'est pas aisé de donner un modèle unique, nous vous proposons donc des exemples de parcours mis en place dans le cadre de « Rallye-toi aux solidarités » afin de vous donner une idée des multiples possibilités.

Les temps d'activités, les séances, ont lieu au rythme d'une fois par mois, pour une durée d'environ 2 heures, puis peuvent être plus rapprochés en fin de projet pour finaliser les épreuves et stands pour les rallyes finaux.

Il est à noter qu'un travail est souvent nécessaire entre deux ateliers ou séances pour :

- ▶ des recherches documentaires visant une meilleure connaissance du thème choisi,
- ▶ des temps de création des épreuves (expositions, jeux, etc.),
- ▶ s'entraîner à animer son stand.

Pour cela le référent de chaque groupe (enseignant, animateur, éducateur, etc.) planifie et anime des temps spécifiques dans sa structure pour y travailler.

Parcours de jeunes adultes en dynamique d'insertion

Le groupe concerné est accompagné par un Espace de Dynamique d'Insertion, qui s'adresse à des jeunes âgés de 16 à 25 ans, désireux d'entreprendre un parcours d'insertion professionnelle mais rencontrant des obstacles à leur accès à la formation, la qualification ou l'emploi.

- ▶ **Séance 1 : Présentation du rallye – calcul de l'empreinte écologique (octobre)**
Présentation du Rallye à l'aide d'un support power point retraçant des photos de l'année précédente, les participants, le programme de l'année.

Ensuite, les jeunes calculent leur empreinte écologique, avec le résultat explosant obligatoirement la capacité productive en ressources naturelles et espace de la terre. Première réflexion sur la situation mondiale actuelle et les enjeux du développement durable, sur le principe du comment cela se passe le monde ?

- ▶ **Séance 2 : Réflexion sur nos modes de consommation (novembre).**
Projection de courts métrages sur la problématique de la consommation (surconsommation) et ses effets environnementaux, sociaux et économiques. Chaque film est suivi d'un débat. En dernière partie d'animation : jeu du paquet de gâteau et apport de connaissance sur le marketing et son pouvoir d'influence sur nos habitudes.

- ▶ **Séance 3 : Atelier sur les déchets/prévention/sensibilisation à la réduction (janvier)**
Apport de connaissances via la rudologie (science des déchets), les familles de déchets qui s'y rapportent. Mise en situation pour adopter le geste du tri sélectif via un jeu qui permet d'aborder au-delà du geste de tri, la pratique de réduction des déchets dans ses actes d'achats. Cette séance a été suivie d'installation de poubelles de tri dans les locaux de l'association sous la responsabilité des jeunes du groupe.

- ▶ **Séance 4 : Animation sur les différentes pollutions des ressources naturelles (février)**
Sensibilisation aux différentes pollutions primaires (Terre/Eau/Air). Technique de mime pour identifier les différentes pollutions émises par les modes de productions (agricoles, industrielles) et de comportements ménagers (consommation domestique, nuisances sonores). La séance s'est clôturée par un quizz final reprenant toutes les données abordées lors de l'animation.

- ▶ **Séance 5 : Rallye de l'eau dans Villiers-le-bel avec une personne ressource (un élu aux personnes âgées) – (février)**
Découverte de la ville à travers un parcours sur l'eau. Explication du circuit de l'eau, du ciel en passant par les bouches d'égout jusqu'à nos robinets. Découverte de la source de Villiers-le-bel, balade en forêt jusqu'au château d'eau en passant par la fontaine de l'église et le puits du village. Ce parcours dans la ville permet d'identifier les pollutions visibles et non visibles altérant la qualité de l'eau (huiles de moteurs et déchets dans les égouts, déchèterie à ciel ouvert rendant l'eau de la source non potable, responsabilité du traitement des eaux, etc.).

► **Séance 6 : Visite d'un magasin bio (mars)**

Après la présentation du magasin par le responsable du site (c'est quoi une coopérative, les circuits d'approvisionnement, les motivations des adhérents), une liste de courses est distribuée. Sous forme de jeu, les jeunes doivent aller chercher chaque produit, le plus rapidement possible. Suivi d'une explication des produits, souvent inconnus comme : pâtes au blé complet, sucre de canne non raffiné, yaourt au lait de brebis, chips naturelles, tofu, bio cola, etc. Cette visite permet de sensibiliser les jeunes à une consommation alternative. Puis chaque jeune choisit un produit à déguster, qu'il souhaite goûter et partager avec le groupe.

► **Séance 7 : Rallye blanc (avril)**

Le comité de pilotage du projet organise un rallye test afin que les futurs animateurs comprennent la mécanique du rallye et identifient leur rôle en tant que futur animateur ainsi que la posture qui s'y rattache. Cette mise en situation est fondamentale pour la compréhension et la projection de leur rôle dans la dynamique de projet.

► **Séance 8 : Visite du bois de l'Hautil (avril)**

À côté de la ferme d'Ecancourt, se trouve un site de découverte du milieu naturel. Ce temps permet à des jeunes issus de milieux très urbanisés de s'imprégner d'un autre environnement et d'en comprendre la nécessaire protection. Cette animation permet également de réaliser que la protection de la nature n'est pas réservée aux professionnels mais bien une mission collective.

► **Séance 9 : Création des épreuves pour le rallye (mai-juin)**

Ce temps est consacré à la conception matérielle et pédagogique de l'espace d'animation : création du nom du futur stand, des épreuves, des contenus et des règles des épreuves, travail sur le décor. En complément de la conscientisation qui s'est menée tout au long des séances, une recherche documentaire est effectuée (centre de documentation, Internet, bibliothèques) afin de proposer un contenu de qualité (apport de connaissances) aux publics joueurs du rallye.

► **Séance 10 : Formation aux techniques d'animation (mai).**

Travail sur la posture en tant qu'animateur avec la technique du Psadrafra⁴. Cette technique reprend tous les éléments constitutifs d'une animation face public : comment se positionner, quelle voix, quel ton, importance de la politesse, dynamisme, interaction avec le public etc. Ce temps est essentiel à deux niveaux :

- pour la qualité de l'animation produite lors des événements finaux,
- pour développer des compétences pour les jeunes qui souhaitent s'investir professionnellement dans le champ de l'animation.

► **12-13 et 14 juin : Journées Rallyes dans les jardins - animation d'un stand par le groupe.**

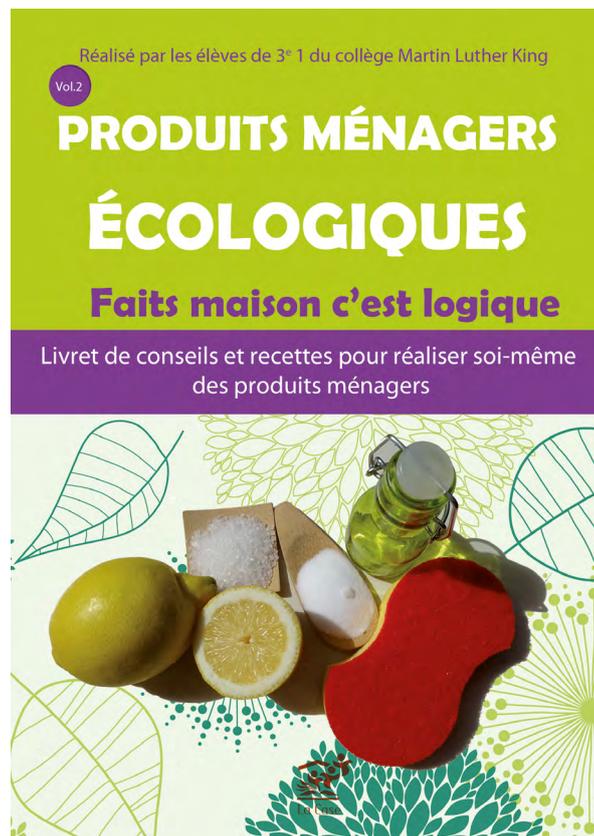
⁴. Cette technique est présentée dans la fiche outil n°5 : Former aux techniques d'animation.

Parcours de jeunes collégiens en situation de décrochage scolaire

Pour ce groupe, il a été décidé de fonctionner via des modules avec des séances rapprochées afin de maintenir une mobilisation du groupe sur des temps courts. Par ailleurs, le travail sur le thème de l'environnement a été axé sur les produits ménagers maison avec des productions concrètes (fabrication de produits ménagers, élaboration d'une brochure de recettes de produits à faire soi-même) et des visites de structures pour la découverte des métiers. Ci-dessous le calendrier des activités.

- ▶ **Réunion avec la structure : réunion de calage - hors groupe, avec l'enseignant référent et le pro-viseur (octobre).**
- ▶ **Séance 1 : Présentation du groupe et du projet (décembre)**
Temps d'interconnaissance du groupe et présentation du projet Rallye et des différents modules proposés.
- ▶ **Séances 2 à 4 : Module 1 (janvier – février) - Ateliers éco-responsable**
3 séances : décryptage des codes de la publicité et d'une consommation alternative (produits naturels, biologiques, protection de l'environnement, etc.) par la fabrication de produits ménagers (lessive, nettoyant multi-usage, savon, liquide vaisselle).

Objectifs : fabrication de lessive et de produits multi-usages, réalisation de fiches techniques, animation d'un stand autour de la fabrication lors des rallyes en juin.



► **Séances 5 à 7 : Module 2 (mars-avril) - Ateliers découverte des métiers du développement durable**

• **Visite du Centre de tri du Sigidurs** (service public de gestion des déchets ménagers)

La visite dure 2 heures avec la découverte des machines de tri des déchets, de la poubelle jaune, puis une explication de la zone de compostage et une visite de la déchèterie.

Objectifs : sensibiliser à la réduction des déchets en lien avec le « fait-maison », découvrir les métiers de la propreté (agent de tri, animateur scolaire, ripeur, chargé de gestion de la déchèterie, etc.).

• **Création d'une brochure d'explication des produits fait-maison.**

- Recherche sur Internet des photos et présentations de différentes brochures existantes,
- Ecriture des textes en petits groupes,
- Brainstorming puis vote du nom de la brochure et de sa forme.

Objectifs : pouvoir formuler par écrit ses apprentissages, concevoir un document dont les élèves pourront être les ambassadeurs, découvrir les aspects des métiers de l'édition, la communication.

• **Visite de Plaine de vie** (association d'insertion par le maraîchage biologique)
Cueillette des légumes dans les champs de l'association ; atelier de cuisine de plats simples et originaux à refaire à la maison à partir de légumes (gâteau aux courgettes, samossa aux herbes, flan de radis noirs).

Objectifs : sensibiliser au « fait maison », sensibiliser aux fruits et légumes de saison, découvrir les métiers issus du maraîchage et de la restauration en fonction des enjeux du développement durable.

► **Séance 8 : Rallye blanc (avril)**

Les futurs animateurs ont l'occasion de se familiariser à l'organisation de l'évènement final en jouant et en découvrant la mécanique d'un rallye.

► **Séances 9 à 11 : Module 3 (mai-juin) : Préparation de l'évènement rallye dans les jardins**

• **Création de la brochure**

Les rôles sont répartis entre les élèves qui ont construit leurs parties de la brochure sur ordinateurs : rédaction du texte, recherche de visuels. Accompagnés par la documentaliste de l'association La Case, ils mettent en page le document brochure pour une future impression.

• **Réflexion autour du titre du stand et des épreuves pour les rallyes de juin**

Chacun propose ses idées et rebondit face aux propositions des autres. C'est un travail de groupe qui nécessite une animation de coordination, de prise de parole et de médiation.

- **Travail sur la posture d'animateur et répétition**

Mise en scène, entraînement face à la classe, définition des rôles de chacun, rappel des responsabilités d'un animateur.

- ▶ **Evènements « Rallye-toi aux solidarités » - 11 au 13 juin**

Animation du stand « Fabriqué maison, antipollution », avec distribution de la brochure réalisée par le groupe aux joueurs et visiteurs des rallyes.

Parcours d'élèves d'écoles primaires et collège

Voici un exemple d'animations proposées à des élèves d'écoles primaires. Elles peuvent se faire avec des enfants du CP au CM2 - en adaptant si besoin.

Ces séances, dans ce cas précis, se sont déroulées sur le temps scolaire, mais il est possible de les mettre en place sur des temps périscolaires, en s'assurant que les référents des groupes pourront prolonger le travail en dehors des animations proposées.

Ici il y a une partie commune (socle commun) au début et à la fin du parcours.

SOCLE COMMUN 1

- ▶ **Séance 1 (novembre) :**

Présentation du Rallye à l'aide d'un support *Power Point* retraçant des photos de l'année précédente, les participants, le programme de l'année, etc.

Le premier contact avec les classes est très important car il faut directement informer les jeunes des responsabilités auxquelles ils seront confrontés (posture d'animateur à avoir, beaucoup de participants à accueillir, création d'un stand, etc.).

- ▶ **Séance 2 (décembre) :**

Découverte du développement durable grâce au calcul de l'empreinte écologique. À partir des résultats, une discussion - un débat se met en place. Accompagnée d'un support vidéo, la séance dure deux heures.

- ▶ **Séance 3 (janvier) : Animations individualisées, en fonction du thème choisi.**

- **École 1 – classe de CM2 : L'écocitoyenneté**

Animation : travail sur la consommation responsable à partir d'affiches montrant les habitudes d'achats des différents pays du monde. Description des photos, interrogation sur les différences, etc.

Réflexion sur les produits biologiques, le commerce équitable, etc.

- **École 2 – classe de CM1 : *Les légumes oubliés***
Animation : prise de connaissance de certains légumes oubliés (radis serpent, pâtisson, menthe coq, etc.), et questionnement : pourquoi sont-ils oubliés ? Sont-ils comestibles ? Ont-ils mauvais goût ? etc.
- **École 3 – classe de CP-CM2 : *Les animaux dans les jardins***
Animation : découverte des différents animaux présents dans les jardins, de leur utilité et de leur bienfait pour les légumes. Première sensibilisation à la biodiversité.
- **Collège – classe de 4^{ème} : *La culture***
Animation : création d'un Times'up sur le Développement Durable (DD). Le Times'up est un jeu de rôle en trois manches où les participants doivent faire deviner le mot inscrit sur la carte en le décrivant, puis un seul mot est autorisé en seconde manche, et enfin le mime lors de la 3^{ème} manche. Les collégiens créent eux-mêmes les cartes sur le thème du développement durable (Greenpeace, forêt équatorial, bilan carbone, bio, etc.). Pour élaborer les cartes, ils sont regroupés en 5 groupes et doivent faire des recherches documentaires. Car il s'agit de connaître le mot sur la carte pour pouvoir gagner !

SOCLE COMMUN 2

- ▶ Séances 4 et 5 : (février – avril)
Production des épreuves (choix des titres des stands, jeux, animations, etc.).
 - **École 1 - titre du stand** : « Bon bien bio ».
Épreuves : quizz lumineux sur la consommation responsable – tri des déchets – test sur la santé.
 - **École 2 - titre du stand** : « Faut pas oublier les légumes oubliés ».
Épreuves : charades – rébus – mots cachés.
 - **École 3 - titre du stand** : « Rallye-toi aux animaux des jardins ».
Épreuves : devinettes – memory.
 - **Collège - titre du stand** : « Cultivons notre jardin ». Epreuve : Time's up DD.
- ▶ **Séance 6 (mai)** :
Préparation à l'animation de l'épreuve, grâce à des jeux de mise en scène. Travail de la voix, la posture, la présentation, etc.

Puis journée des rallyes dans les jardins ! (juin)

↳ OBJECTIF

- Faire vivre un rallye aux futurs animateurs afin qu'ils découvrent le fonctionnement et ce que cela implique en termes de production et de posture.

Dans le cadre du projet « Rallye-toi aux solidarités », le rallye blanc est organisé avec les stands produits les années précédentes, ce qui évite d'avoir à construire des jeux et des épreuves pour ce temps de découverte et de formation.

Dans le dossier ressources vous pourrez trouver des outils utiles pour appuyer l'organisation de votre premier rallye blanc : affiches de stands, jeux et règles, exemples de feuille de route⁵.

Les éléments clés et communs d'un rallye et d'un rallye blanc

- ▶ Un lieu assez grand : des jardins, un parc, une cour d'école etc.
- ▶ Un stand d'accueil : lieu où les équipes s'inscrivent (une équipe peut-être composée de 3 à 5 joueurs) en choisissant un nom pour leur collectif et où une feuille de route leur est remise.
- ▶ Des stands avec des épreuves et des jeux, tenus par des animateurs, avec leur badge animateur !
- ▶ Un nombre de stands suffisant pour que les joueurs circulent facilement : entre 6 et 15 stands selon le lieu et le nombre de joueurs attendus.
- ▶ Une durée de jeu définie : le rallye peut être organisé sur une demi-journée - 2 à 3 heures, veillez à bien estimer le temps nécessaire pour passer par l'ensemble des stands.

Ce qui différencie le rallye blanc du rallye final

Lors du rallye blanc, les joueurs sont les futurs animateurs du rallye final, ils découvrent le fonctionnement d'un rallye et observent les modalités d'animation. Les animateurs du rallye blanc sont eux des personnes ressources : membres du comité de pilotage, anciens bénéficiaires du projet, habitants, etc.

Le rallye blanc se déroule dans le même lieu et dans les mêmes conditions que le rallye final.

Vous pouvez vous référer à la *fiche outil n°6 Organiser le rallye final* pour visualiser et comprendre tous les éléments composant le rallye.

Afin de vous aider à l'organiser, voici une liste « pense-bête » des choses à préparer et à penser - à vous de l'ajuster selon le format de votre projet !

5. Tout un kit d'animations (panneaux, jeux...) est disponible à l'association La Case à Villiers-le-bel et sur le lien : www.lacase.org/spip.php?article879

Quelques semaines avant le rallye blanc

- ▶ Organiser un comité de pilotage pour fixer la date du rallye blanc, son contenu (combien de stands, lesquels, etc.) et sa durée (sur une demi-journée ou 1 journée selon le nombre de participants).
- ▶ Prévoir des animations/stands clé en main, c'est-à-dire des épreuves avec les règles du jeu et le matériel nécessaire. Construire les feuilles de route pour les équipes qui joueront.
- ▶ Trouver des personnes volontaires pour animer les stands : au sein du comité de pilotage ou appel à des bénévoles.
- ▶ Réserver le matériel nécessaire (tables - barnums - chaises) par le biais de la collectivité, de structures impliquées dans le projet ou de prestataires externes.
- ▶ S'assurer que les conditions pratiques d'accueil du public sont anticipées : présence de toilettes (la bibliothèque, le gymnase, création de toilettes sèches, etc.), point d'eau ou achat de bouteilles, poubelles sur le lieu, etc.
- ▶ Planifier une rencontre avec les animateurs volontaires en amont pour leur expliquer le stand et l'épreuve qu'ils devront animer, ou prévoir de le faire le matin même du rallye blanc avant l'arrivée des joueurs.
- ▶ Prévenir les différents groupes qui vont venir jouer (les futurs animateurs du vrai rallye) - faire un tableau avec le nombre de personnes par groupe et les horaires de présence. Vérifier leur disponibilité et leurs heures d'arrivée.

Quelques jours avant le rallye blanc

- ▶ Préparer le matériel : trousse de secours, sacs poubelles, grandes feuilles pour inscrire les équipes, éléments des stands et décors, badges animateurs, petite papeterie (scotch, crayons et feutres, ficelles, tampons encreurs...), appareil photo, eau, etc.
- ▶ Vérifier que tous les stands à remettre aux animateurs volontaires sont complets ainsi que le plan de disposition des stands.
- ▶ Préparer et imprimer les feuilles de route : une feuille de route par équipe.
- ▶ Rappeler à tous les animateurs volontaires leur heure d'arrivée sur le lieu du rallye blanc (environ 45 minutes – 1 heure avant les joueurs pour qu'ils puissent s'installer).
- ▶ S'assurer de l'heure d'arrivée des joueurs sur le lieu du rallye blanc et si besoin envoyer un plan d'accès et un numéro de téléphone à joindre en cas de besoin.

Le jour du rallye blanc

- ▶ Accueillir tous les bénévoles volontaires 1 heure avant l'arrivée des groupes pour installer toutes les tables et le matériel.
- ▶ Préparer un petit déjeuner ou une collation pour les bénévoles volontaires !
- ▶ Installer le stand d'accueil avec les feuilles pour inscrire les équipes.
- ▶ Indiquer aux animateurs où est leur stand et leur distribuer un badge animateur et des tampons encreurs.
- ▶ Accueillir les joueurs : leur demander de se mettre en équipe, de trouver un nom d'équipe et de s'inscrire sur la feuille.
- ▶ Distribuer la feuille de route : leur expliquer le principe du rallye.
- ▶ Faire le tour des stands pour voir si tout se passe bien !

Après le rallye blanc

Il est important de faire un point sur les conditions de mise en oeuvre du rallye blanc avant le rallye final. Un point « bilan » du rallye blanc devrait donc être à l'ordre du jour du prochain comité de pilotage. Ce temps permet d'identifier ce qui a fonctionné ou non lors du rallye blanc (tant en termes organisationnels que pédagogiques) et ainsi élaborer des solutions d'amélioration à apporter pour le rallye final.

Par ailleurs, le rallye blanc est l'occasion pour les futurs animateurs de comprendre comment cela fonctionne mais également de se rendre compte des postures et comportements à adopter pour l'accueil et l'animation du stand. Un temps d'échanges avec les futurs animateurs du rallye final, animé par leur référent par exemple, est conseillé pour identifier avec eux ce qu'ils ont remarqué sur les pratiques d'animation et ainsi commencer à travailler leur posture d'animateur.

↳ OBJECTIF

- **Concrétiser la transmission de ses connaissances sur un thème donné par l'élaboration d'un jeu, d'une épreuve et la production d'un stand.**

Un stand est créé par chaque groupe participant. Ils ont travaillé sur un thème choisi et ont approfondi leurs connaissances sur le sujet. Il s'agit ici de formaliser et de créer les stands qui seront proposés lors des journées du rallye.

Evidemment, la forme et le contenu des épreuves élaborées par chaque groupe seront partagés au sein du comité de pilotage afin de s'assurer qu'il n'y a pas de redondance mais aussi pour trouver les complémentarités et articuler l'ensemble.

Pour cela plusieurs étapes sont nécessaires.

Le choix du message

Avant même de penser au format du stand, il est important que le groupe s'accorde sur les messages qu'il souhaite transmettre. Ce choix sera défini collectivement et aura une incidence sur le choix du support.

Exemples :

- ▶ Si le message choisi concerne le tri des déchets et son importance du fait de la pollution que cela peut engendrer, alors les épreuves pourront être sous forme de questions-quizz ou mises en situation sur le recyclage.
- ▶ S'il s'agit d'un thème sur la découverte des fruits et légumes de saison, un jeu de mémo ou de correspondance entre une image et un mot pourra être construit.

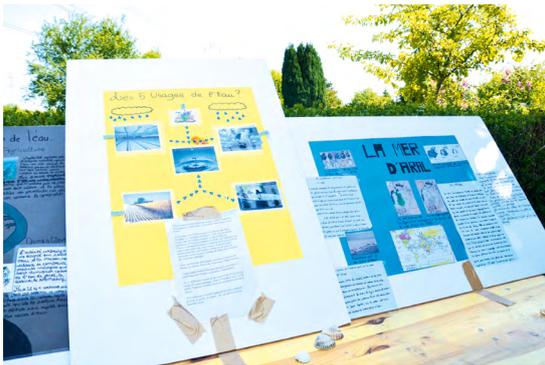
Le groupe va alors se questionner sur :

- ▶ Quelles connaissances veut-on partager avec les joueurs ?
- ▶ Qu'est ce qui nous a intéressés dans nos recherches et qu'il nous semble important de transmettre ?
- ▶ En quoi ce que je vais apporter en termes d'informations est utile pour faire changer les choses (comportements, attitudes, etc.) ?

Le choix du support

Avant de se lancer dans la conception, il faut définir quels seront les supports du stand : les types de jeux ou d'épreuves. L'objectif est de transmettre les connaissances acquises par les animateurs, et pour cela plusieurs logiques sont possibles :

- Il peut y avoir des panneaux explicatifs ou une petite exposition sur le sujet. Puis une épreuve pour tester les connaissances des joueurs.



Exposition sur l'eau



Quiz en lien avec la brochure sur les produits ménagers fait maison

- Il est également possible de faire jouer les personnes puis leur apporter l'information. Dans ce cas le groupe devra préparer des éléments de réponse complets afin d'informer au mieux les joueurs.



Jeu de chamboule-tout sur les produits toxiques



Jeu de mots fléchés sur les abeilles.

Les épreuves sont créées en tenant compte du public qui viendra jouer afin de s'adapter aux différents niveaux : jeunes enfants, adolescents, adultes.

Il est important de construire son support dans un objectif pédagogique, le jeu ne doit pas l'emporter sur le message. Le rallye n'est pas une kermesse ! C'est un outil éducatif de transmission de connaissances et de valeurs.

Une fois le support défini, il s'agit de lister le matériel qui sera nécessaire et les éléments à fabriquer et à se procurer. Puis il faudra élaborer et rédiger les règles du jeu.

Il est intéressant de s'appuyer sur des jeux existants qui peuvent être adaptés pour le thème. Selon le public qui viendra jouer, il est important de proposer des jeux dont les règles sont simples à expliquer et comprendre.

Le titre du stand

Pour s'accorder avec le groupe sur le nom d'un stand, la méthode du brainstorming (ou « remue méninges ») peut être utilisée : chacun donne un nom de manière spontanée, les propositions sont écrites sur une grande feuille afin de consigner toutes les idées.

Ensuite on peut procéder à un vote pour valider le titre définitif.

La création du stand

Une fois décidée la nature des épreuves qui seront proposées et le titre du stand, place à la réalisation.

Pour une organisation partagée au sein du groupe, il est conseillé de faire la liste des éléments à produire (supports du jeu, décors, affiche du stand, règles du jeu, etc.) et y associer les noms des personnes responsables avec des dates d'échéance.

Le fait de diviser les tâches au sein du groupe permet de responsabiliser chacun avec un calendrier de réalisation.

Il est bien sûr important de faire des points réguliers avec le groupe sur les avancées de la réalisation afin de réajuster la répartition des rôles ou proposer un appui supplémentaire si besoin.

↳ OBJECTIF

- Préparer et former les animateurs du rallye à l'accueil du public et à l'animation de leur stand.

Chaque groupe / participant au projet est formé aux techniques d'animation.

Ce temps est généralement prévu une fois le stand terminé afin de pouvoir s'entraîner avant le jour de l'évènement final.

Pour ce faire, il est conseillé de proposer un temps de formation autour de la méthode Psadrafra⁶.

Ce moyen mnémotechnique pour comprendre et retenir toutes les étapes nécessaire à l'organisation d'une animation est beaucoup utilisé dans le secteur de l'animation. Vous pouvez d'ailleurs trouver aisément de la littérature sur cette méthode, avec parfois de légères variantes sur le choix des mots associés aux lettres.

La durée de la formation peut varier de 2 heures à 1 journée, selon le temps disponible et la possibilité de mettre en pratique directement autour du stand élaboré par les groupes.

Il est possible d'utiliser un logiciel de présentation (type power point) pour animer cette formation.

LE PSADRAFRA

À chaque lettre correspond une attitude à avoir : avant - pendant - après l'animation.

Le P comme... PRÉPARATION

- ▶ Je prépare le matériel pour mon épreuve. Pour ne rien oublier, il est utile de dresser un inventaire, une liste.
- ▶ Je prépare suffisamment de matériel, en anticipant le nombre de participants qui passeront par mon stand.
- ▶ Je sais ce que je dois faire : je connais le titre de mon stand, l'épreuve, les questions associées et les réponses. Je m'assure d'avoir mon badge d'animateur.
- ▶ Je connais comment se déroule un rallye.

6. Vous pouvez également vous référer à cette méthode sur le site de l'association La Case.

Le S comme... SENSIBILISER

- ▶ Je peux donner des explications sur comment on a conçu le rallye.
- ▶ Je peux parler de mon thème.
- ▶ Je peux veiller à ce que les équipes qui participent respectent les incontournables (ne jettent rien par terre, soient polies, etc.).

Le A comme... ACCUEIL

- ▶ J'accueille les équipes sur mon stand en souhaitant la « bienvenue ».
- ▶ J'affiche le titre de mon stand.
- ▶ Je vérifie la feuille de route et que l'équipe qui se présente est bien au complet. Je demande son nom à l'équipe et j'explique l'épreuve (je n'hésite pas à répéter et réexpliquer si besoin).

Le D comme... DÉROULEMENT

- ▶ J'explique bien le contenu de mon épreuve aux équipes qui viennent sur mon stand.
- ▶ J'explique clairement les règles et comment on valide l'épreuve ou non.
- ▶ Je peux répéter les règles.
- ▶ Je peux donner quelques conseils comme : « regardez bien, faites attention » mais pas les réponses !
- ▶ Je valide ou non avec le tampon, soit l'équipe continue l'aventure soit elle doit faire une épreuve de rattrapage.

Le R comme... RYTHME

- ▶ Je prends plaisir à expliquer mon épreuve.
- ▶ J'essaie de captiver l'attention des équipes en étant dynamique.
- ▶ J'essaie de leur donner envie de bien répondre à mon épreuve.
- ▶ J'essaie d'être énergique.

Le A comme... ANIMATION

- ▶ Je m'exprime clairement, je vérifie si j'ai bien été entendu et compris.
- ▶ Je signale aux équipes quand la fin de leur épreuve ou du temps imparti à la réflexion arrive afin qu'ils puissent s'organiser pour la réponse.
- ▶ C'est moi qui suis l'animateur, j'ai donc un rôle important et exemplaire (respect des règles, des autres enfants, des adultes, du matériel).

Le F comme... FIN

- ▶ À la fin de l'épreuve, je prépare le matériel pour l'équipe suivante.
- ▶ Je peux discuter avec mon équipe d'organiseurs pour m'améliorer pour la prochaine fois.

Le R comme... RANGEMENT

- ▶ À la fin du rallye, je range tout le matériel de mon épreuve, je veille à ce qu'il ne reste rien en matière de déchets par terre, tout est nettoyé.
- ▶ Je peux aider les autres équipes d'organiseurs à ranger leur matériel.

Le A comme... ANALYSE

- ▶ Après le rallye, je fais le point avec mon groupe sur ce qui a marché/pas marché.
- ▶ Je peux écouter les remarques des autres, positives ou négatives.
- ▶ Je peux modifier les choses entre 2 rallyes.
- ▶ Je peux m'améliorer.

↳ OBJECTIF

- Conclure le projet par la mise en action des participants animateurs, valoriser leurs connaissances auprès d'autres publics, favoriser la rencontre et l'échange.

Les différents groupes ont travaillé pendant plusieurs semaines / mois sur un thème choisi. Ils ont imaginé un stand et créé des épreuves avec les supports. Ils ont été formés aux techniques d'animation, il est l'heure pour eux de se mettre en situation et de passer à l'animation et à l'accueil du public ! C'est le rallye final !

Le ou les rallyes – quelle durée ?

Dans le cadre de « Rallye-toi aux solidarités » les évènements finaux sont organisés sur 3 journées du jeudi au samedi. Le jeudi et le vendredi sont destinés aux publics scolaires : il est proposé à des écoles d'inscrire leurs classes sur une demi-journée pour venir jouer. Le samedi est ouvert au grand public avec un temps de rallye l'après-midi accueillant tous les habitants.

Le rallye grand public du samedi, en plus des stands des groupes du projet, est souvent enrichi par d'autres animations : stand déguisements, stand maquillage, disco-soupe, contes, concert, danse, etc. Selon les possibilités offertes sur votre territoire ces animations supplémentaires peuvent permettre de mobiliser un plus grand nombre de personnes et rendent l'évènement encore plus festif. À vous de choisir le format de votre rallye et sa durée !

Quel lieu pour le rallye !

La ville de Villiers-le-bel possède des jardins familiaux avec plus de 230 parcelles, lieu dans lequel a été initié le projet « Rallye-toi aux solidarités ». Ce large espace permet un rallye où il faut se balader pour découvrir les stands au détour d'une allée. Mais il n'est pas indispensable d'avoir de grands jardins pour organiser un rallye. Il a été expérimenté dans une cour d'école, impliquant l'ensemble des classes, ou encore dans un parc de la ville de 9 000 m².

À vous de décider de l'espace que vous souhaitez valoriser ou faire découvrir, en extérieur ou non, ou celui qui répondra le mieux aux critères de votre projet !

À quel moment de l'année ?

Le projet « Rallye-toi aux solidarités » se déroule sur une année scolaire, car au départ ce sont exclusivement des groupes d'écoles qui participaient. Le rallye final étant à ciel ouvert, dans les jardins, c'est au mois de mai ou juin que les événements finaux ont été planifiés pour des raisons météorologiques. Là encore selon la nature de vos actions et de votre projet, il peut se dérouler à un autre moment de l'année !

Quelques spécificités d'organisation de « Rallye-toi aux solidarités »

À Villiers-le-bel, le rallye a été conçu avec quelques appellations adaptées aux objectifs du projet : le développement durable et le vivre ensemble. Par ailleurs plusieurs supports et outils ont été imaginés.

- ▶ **Une feuille de route** : la feuille de route comporte le nom de tous les stands avec un espace pour valider ou non l'épreuve. Un plan du lieu peut être joint, avec une indication des stands : ceci permet de faire travailler le sens de l'orientation. Elle est donnée aux équipes de joueurs à leur inscription. L'équipe a terminé le rallye quand elle est passée par tous les stands et a réussi toutes les épreuves – preuve à l'appui dans la feuille de route !
Nous vous conseillons de ne pas indiquer un ordre de passage obligatoire sur la feuille de route, l'expérience a montré que cela peut créer des temps d'attente long à un même stand et des « embouteillages ». Il est proposé de laisser les équipes de joueurs choisir l'ordre dans lequel elles souhaitent faire les épreuves et ainsi s'adapter à la fréquentation des stands : attendre ou revenir plus tard.
- ▶ **Validation des passages au stand** : la validation ou non des épreuves se fait sur la feuille de route de l'équipe dans laquelle sont positionnées 3 cases : validé / refusé / dépollution. Les animateurs mettent un tampon sur la case correspondante selon la réussite ou non aux épreuves.
- ▶ **La dépollution** : lorsqu'une équipe a échoué à l'épreuve d'un des stands, celle-ci n'est pas validée et les animateurs envoient les joueurs à la « dépollution ». Il s'agit d'une épreuve de rattrapage. Un stand dépollution est installé près du stand d'accueil. C'est là que les équipes doivent se présenter pour répondre à une ou des questions pour être « dépollué » et ainsi reprendre le parcours dans le rallye. Les équipes peuvent ensuite retourner au stand où ils ont été pollués pour retenter leur chance ou aller à un nouveau stand !
- ▶ **Les patrouilleurs ou la patrouille verte** : le principe du rallye étant de découvrir les jardins et rencontrer d'autres personnes, des patrouilleurs sont présents dans les allées pour s'assurer que tout se passe au mieux. Les patrouilleurs sont là pour rappeler si besoin les règles de respect des jardins, de respect des autres. Ce rôle est tenu par des animateurs du rallye, souvent accompagné d'un adulte s'il s'agit d'enfants.

Avant le rallye final

Au cours du mois précédent l'évènement, plusieurs éléments sont à préparer.

► La gestion de la communication

Il est important d'organiser la communication pour que votre projet rencontre tout le succès espéré !

- Prévenir la presse locale et prévoir un photographe pour le jour J.
- Vous pouvez élaborer une affiche, un flyer avec le programme, en version numérique et papier, comme l'exemple ci-dessous :



Ce support vous permettra d'informer les différentes structures potentiellement intéressées par le rallye. Il pourra également être utilisé pour que les partenaires diffusent l'information sur leur site Internet, dans leur structure et leur quartier.

N'oubliez pas d'indiquer le nom d'une personne de contact ainsi que des coordonnées pour la joindre.

- Vous pouvez également décider d'une stratégie de communication spécifique pour certains pu-blics, comme cela a été fait à Villiers-le-bel pour inviter les familles au rallye grand public. Un mot a été rédigé puis diffusé dans le carnet de liaison/ correspondance de tous les enfants et jeunes des établissements scolaires.

L'association **La Case** a le plaisir de vous inviter à la 8^{ème} édition du **Rallye des Solidarités** !
L'évènement se déroulera le **samedi 20 mai** au cœur des **jardins familiaux de Villiers-le-Bel** de **13h30 à 17h30**.



Au programme : jeux, devinettes, déguisements, maquillage, musique et disco soupe !

Venez nombreux-euses, seul-e, en famille entre ami-e-s entre collègues, entre voisin-e-s...

► L'inscription des joueurs - public enfants et jeunes

Si vous accueillez des publics scolaires, il est nécessaire d'inscrire les classes à l'avance afin que l'école et les enseignants puissent organiser cette sortie pour leurs élèves, des autorisations parentales étant nécessaires. Pour cela il est recommandé de le faire au moins un mois avant le rallye final. Ceci est valable pour d'autres publics fréquentant d'autres structures comme des centres de loisirs, des maisons de quartier...

Vous pouvez distribuer des flyers aux écoles ou envoyer un courriel comme l'exemple de courrier ci-dessous :

Bonjour à toutes et à tous !

Nous avons le plaisir de vous inviter à la **8^{ème} édition de Rallye-toi aux Solidarités**.

Des classes ainsi que des groupes de jeunes et d'habitant-e-s de Villiers-le-bel sont actuellement en train de travailler à l'imagination, la conception et la fabrication de stands pour vous faire jouer et passer un très bon moment au fil d'un parcours en plein cœur des jardins familiaux. Ces groupes travaillent autour d'une thématique du développement durable (cette année le thème principal est **L'EAU**).

Ainsi **les inscriptions sont lancées** ! Vous pouvez dès à présent inscrire vos classes, (à partir du CE2), pour venir participer au rallye dans les jardins familiaux **le 18 ou le 19 mai 2017**.

Comptez une demi-journée pour avoir le temps de passer sur tous les stands. De plus, il est possible de pique-niquer dans les jardins !

Places disponibles : 5 classes par demi-journée. Merci de bien vouloir nous communiquer vos réponses avant le **5 mai 2017**.

De beaux moments en perspectives sont à prévoir, comme chaque année !

Très bonne journée et au plaisir de vous accueillir dans les jardins.

L'association La Case

N'oubliez pas de bien prendre les noms et numéros des enseignants ou animateurs des groupes inscrits pour les prévenir en cas de changement de dernière minute.

► La logistique de l'évènement

Comme tout évènement, le rallye demande un peu de préparation au préalable. Voici une liste non exhaustive des choses à préparer et des documents à élaborer.

- Penser à demander les autorisations nécessaires et à être en règle avec les modalités administratives-juridiques : manifestation sur la voie publique, musique et droit d'auteur, droit à l'image, autorisations parentales pour les mineurs, assurances, etc.
- Élaborer et imprimer, en nombre suffisant, les feuilles de route. Préparer les feuilles d'inscription des équipes et les badges « animateur ».
- Prévoir la signalétique à afficher le jour J (panneaux indiquant l'évènement).
- Réservez le matériel et contactez les différents partenaires pour vous assurer que tout le monde est prêt !
- Assurez-vous que tous les acteurs connaissent leur rôle pour le jour J et répartissez les responsabilités.
- Préparer tout le matériel nécessaire comme : tampons, feutres, ficelle, boîte à pharmacie, gobelets, sacs poubelle, etc.

Déroulé du rallye final

Pour vous aider à organiser votre rallye, voici deux exemples de déroulé d'un rallye.

► Exemple pour une journée rallye accueillant du public scolaire

Il s'agit ici d'un rallye pour des publics scolaires avec deux temps d'animation : un le matin et un l'après-midi.

8h	Rendez-vous des organisateurs sur le lieu du rallye
8h-9h	Installation du matériel (barnums, tables, chaises, stand accueil, etc.)
9h	Arrivée des animateurs et distribution du « kit animateur » <ul style="list-style-type: none"> • Affiche avec le titre de leur stand • Badges animateurs • Tampons encreurs • Petit matériel pour l'installation de leur stand (scotch, ficelle, ciseaux, crayons, etc.) • Rappel des consignes aux animateurs
9h30	Vérification par les organisateurs que tous les animateurs sont installés à leurs stands et sont prêts à accueillir les joueurs
9h30-10h	Arrivée des joueurs <ul style="list-style-type: none"> • Accueil classe par classe au stand accueil • Explication du principe du rallye : rappel de quelques règles et de l'esprit du rallye

- Constitution des équipes (3 à 5 joueurs par équipe), décision d'un nom d'équipe par les élèves
- Inscription de chaque équipe sur les feuilles prévues à cet effet
- Distribution des feuilles de route et explication du fonctionnement

12h	Fin du rallye (temps 1) : lorsque les joueurs ont fini le rallye ils reviennent au stand accueil.
12h30-13h30	Pique-nique (si le lieu le permet)
13h30	Retour des animateurs après la pause déjeuner
14h	Arrivée des joueurs (accueil, explication du principe, inscription, remise des feuilles de route)
16h	Fin du rallye (temps 2)
16h30	Départ des animateurs
17h	Rangement du matériel

► **Exemple pour une journée rallye accueillant le grand public**

10h	Arrivée des organisateurs sur le lieu du rallye
10h30	Installation du matériel (barnums, tables, chaises, stand accueil, etc.)
11h	Arrivée des animateurs et distribution du « kit animateur »
11h-13h30	Installation des stands, temps convivial entre animateurs, pique-nique
13h30	Lancement du rallye
13h30-17h	Accueil des joueurs
17h30	Fin du rallye
18h00	Clôture, photo de groupe
18h30	Rangement du matériel
19h	Pot de clôture avec les bénévoles

Quelques conseils et outils utiles

Pour que cette journée se déroule au mieux quelques outils peuvent être utiles.

- **Faire un plan du lieu de l'évènement** et y répartir les stands et le matériel qui sera nécessaire : pour anticiper la réservation et l'installation. Ce document sera également utile pour montrer aux animateurs l'aménagement de l'espace.



- Construire une feuille de route en y intégrant les lieux des stands.

Exemple de feuille de route :

Rallye-toi aux solidarités

Samedi 20 mai 2017

Feuille de route

Après avoir lu attentivement le parchemin d'explications du jeu,
le rallye commence...
Le parcours est libre !
Vous n'êtes pas obligé de respecter l'ordre des stands

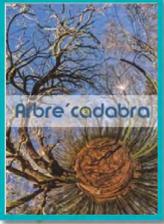
Lorsque l'aventure est terminée,
retournez au stand
« Ici tout débute et tout se termine » !

Ici
tout débute
et
tout
se termine

Stand « Aïe Aïe Aïe, il n'y a plus de corail »

 Aïe Aïe Aïe il n'y a plus de corail	VALIDE	REFUSE	DEPOLLUTION
		Le saviez-vous ?	

Stand « Arbre'cadabra »

 Arbre'cadabra	VALIDE	REFUSE	DEPOLLUTION
		Le saviez-vous ?	

Stand « Eau secours, l'eau polluée te pollue ! »

 Eau secours ! l'eau polluée te pollue	VALIDE	REFUSE	DEPOLLUTION
		Le saviez-vous ?	

1



- Préparer une liste de consignes pour les animateurs
Exemples de consignes à donner aux animateurs des stands

- *Lorsque les joueurs arrivent, bien vérifier que l'équipe est au complet.*
- *Vérifier sur la feuille de route qu'il n'y a pas eu de stand pollué non dépollué (pour qu'un stand soit dépollué il faut le tampon vert).*
- *Si l'équipe gagne = tampon sur la case « validé »*
- *Si l'équipe perd = tampon bleu sur la case « refusé »*
- *Lorsque l'équipe perd, elle doit aller au stand dépollution et revenir après pour retenter sa chance.*
- *Évitez de trop polluer, on est là pour s'amuser !*
- *N'oubliez pas : évitez de faire ce que vous n'aimeriez pas qu'on vous fasse...*
- *Si une équipe est malpolie, non respectueuse ou montre toute forme de mauvaise volonté, vous pouvez la polluer avec un mot écrit sur la feuille de route (pour que l'on puisse le voir en stand dépollution et en discuter avec eux.).*
- *N'oubliez pas de garder le sourire !!*

À la fin de la journée, n'oubliez pas de rapporter tout le matériel !

- Préparer des consignes pour le stand d'accueil
Exemples de consignes pour le stand accueil

- *Accueillir les classes, leur souhaiter la bienvenue dans les jardins familiaux. Est-ce qu'ils sont prêts à vivre l'expérience rallye ?*
- *Répartir les classes en équipes. Environ 3-5 personnes par équipe.*
- *Leur demander de trouver un nom d'équipe.*
- *Inscrire leur nom d'équipe sur l'affiche.*
- *Donner la feuille de route.*
- *Bien expliquer qu'il n'y a pas d'ordre pour les stands. Si l'équipe voit qu'il y a trop de monde à un stand, ils en cherchent un autre.*
- *Ce n'est pas une course.*
- *Ils vont aller jouer des épreuves, s'ils gagnent ils sont validés, s'ils perdent, ils sont pollués. S'ils sont pollués ils reviennent ici pour être dépollués.*
- *Bonne chance et bon rallye !*
- *Le stand accueil est responsable également de la trousse à pharmacie et des bonbonnes d'eau.*

↳ OBJECTIF

- **Évaluer ce qui a fonctionné ou non dans le projet, proposer des réajustements pour le futur, valoriser l'implication de tous les acteurs.**

Évaluer

Dans tout cycle de projet, on intègre un temps d'évaluation afin de faire le bilan des actions menées et identifier les choses qui ont bien fonctionné et celles à améliorer (si l'on souhaite une reconduction du projet).

Plusieurs modalités peuvent être utilisées pour l'évaluation, non exclusive l'une de l'autre : une rencontre bilatérale avec chacun des partenaires, des ateliers avec les bénéficiaires, un bilan collectif avec les acteurs, un questionnaire...

Un bilan lors d'un comité de pilotage

Après les jours événements du rallye, il est conseillé d'organiser un temps de bilan avec l'ensemble des partenaires lors d'un comité de pilotage et ce assez rapidement tant que les mémoires sont fraîches. C'est l'occasion d'échanger sur ses ressentis et de partager des constats.

Une méthode simple est de demander à chacun de partager ce qu'il a aimé et ce qu'il n'a pas aimé, il s'agit alors d'avoir un premier retour qui sera sans doute plus qualitatif que quantitatif.

Un bilan ludique (pour les enfants)

La modalité décrite précédemment peut être utilisée avec des enfants, en utilisant un format plus ludique proposé ici.

Inviter chaque enfant à réfléchir à une chose qui lui a plu et qu'il faudrait conserver/renforcer ; une chose qui ne lui a pas plu et qu'il faudrait changer/améliorer ; et une idée à inventer pour améliorer le projet.

Méthodologie : imprimer le tableau ci-dessous pour chaque enfant afin de les encourager à réfléchir individuellement avant de partager collectivement.

<p>Une chose qui m'a plu</p> 	<p>Une chose qui ne m'a pas plu</p> 	<p>Une chose qu'il faudrait inventer</p> 

L'outil SEPO

L'abréviation signifie : Succès - Echs - Potentialités - Obstacles.

La méthode SEPO est une variante de la méthode SWOT (en anglais) ou FFOM (en français) (Forces - Faiblesses - Opportunités - Menaces).

C'est un outil d'auto-évaluation et de planification opérationnelle qui peut s'appliquer lors de l'analyse du travail d'une institution, du déroulement et des résultats d'une action ou d'un ensemble d'activités.

L'objectif est de permettre de revisiter le projet en évaluant les réussites et les échecs. Ensuite, il s'agit de se projeter dans l'avenir en identifiant les opportunités sur lesquelles on peut s'appuyer pour réussir dans le futur, puis les types d'obstacles qui pourraient survenir et qu'il faudra éviter ou surmonter pour préserver les chances de succès.

L'outil peut se présenter sous forme de grille à remplir collectivement ou individuellement.

Succès	Echs
Potentialités	Obstacles

Les expériences sont analysées suivant les quatre fenêtres :

- ▶ Les succès représentent les objectifs atteints, les points forts, les joies.
- ▶ Les échecs sont les points faibles, les difficultés, les goulots d'étranglement, les soucis, les oppressions.
- ▶ Les potentialités sont les idées, les souhaits, les tendances, les capacités non exploitées.
- ▶ Les obstacles représentent les oppositions, les conditions ou cadres défavorables.

Pour faciliter la lecture et l'analyse, classez par ordre de priorité les SEPO en posant des questions du type : Qu'est-ce qui est vraiment important pour notre travail actuel et futur ? Qu'est-ce qui est trop sérieux pour que nous ne puissions l'ignorer ?

Un questionnaire

Un questionnaire peut être construit afin d'avoir des retours individuels des acteurs du projet : membres du comité de pilotage, autres partenaires, bénéficiaires directs et indirects, etc.

Afin de s'assurer que le questionnaire sera rempli :

- ▶ Prévoir un questionnaire relativement court (5 à 10 questions) avec une date limite de réponse pas trop éloignée de la remise du document (15 jours - 1 mois),
- ▶ Le construire et/ou le valider avec les acteurs (lors d'un des comités de pilotage par exemple) afin de s'accorder sur l'information que l'on souhaite récolter et la forme du questionnaire (commentaires libres, questions à choix multiples, etc.),
- ▶ Identifier les relais pour remise aux bénéficiaires (enseignants, éducateurs, animateurs...) et envisager des modalités d'accompagnement pour remplir le questionnaire, si nécessaire,
- ▶ Préciser le mode de retour et auprès de qui,
- ▶ Assurer l'anonymat des réponses (si pertinent).

Il est également important d'identifier qui seront les personnes qui traiteront le questionnaire, qui fera une synthèse, et comment ces résultats seront diffusés auprès des acteurs et bénéficiaires, à quoi ils serviront et auprès de qui (comité de pilotage, bailleurs, partenaires, etc.).

Un débat mouvant

Le débat mouvant peut être un bon outil pour des groupes d'enfants ou des publics rencontrant des difficultés à l'écrit. Il s'agit d'imaginer des affirmations autour desquelles les participants doivent se positionner (d'accord / pas d'accord) et expliquer leur choix oralement.

Le déroulé :

- ▶ Délimitez l'espace en deux parties, d'un côté « d'accord », de l'autre côté « pas d'accord », que vous pouvez signaler à l'aide de panneaux.
- ▶ Les participants sont debout dans la salle.
- ▶ Ensuite, énoncez une affirmation simple, par exemple « Le projet m'a permis d'apprendre des nouvelles choses ».
- ▶ Les participants doivent se rendre d'un côté ou de l'autre, en fonction de leur avis.
- ▶ Tour à tour chaque groupe (le groupe du côté « d'accord » - le groupe du côté « pas d'accord ») avance un argument pour expliquer en quoi il est d'accord, ou pas d'accord avec l'affirmation. Vous pouvez laisser un temps de concertation pour que chaque groupe prépare ses arguments.
- ▶ Pendant et après chaque prise de parole, les participants peuvent changer de groupe si un argument les a convaincus. Le but étant de ramener le plus de monde possible de son côté.

Exemples d'affirmations, à adapter selon vos thèmes et objectifs :

- *Le projet m'a permis d'apprendre des nouvelles choses*
- *Je vais pouvoir réutiliser ce que j'ai appris dans le cadre du projet*
- *J'ai aimé le projet*
- *Le projet était trop difficile*
- *Maintenant, je fais plus attention à l'environnement...*

Valoriser

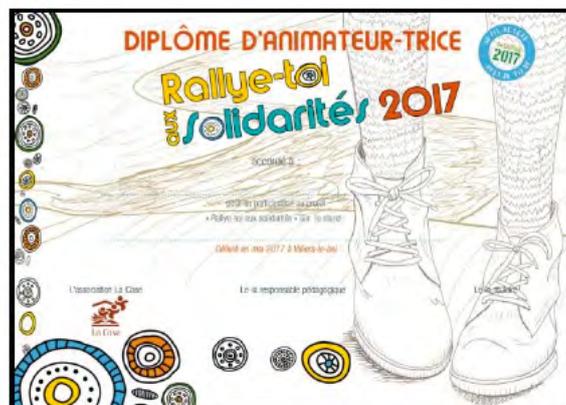
Dans le cadre du projet « Rallye-toi aux solidarités », les acteurs ont noté l'importance de la valorisation des bénéficiaires tout au long du processus.

Un travail à l'année valorisé lors des temps des rallyes – reconnaissance d'un statut

La production collective d'un stand et d'épreuves est valorisée au moment de l'évènement final : le rallye. C'est l'occasion de montrer, partager son travail et ses connaissances avec des enfants, des jeunes et des adultes. La responsabilité d'accueil et d'animation est reconnue grâce à un badge d'animateur, établissant la reconnaissance du rôle central dans l'action.

Une remise de diplôme

Une initiative a été prise dans le cadre du projet « Rallye-toi aux solidarités », afin de valoriser encore plus les animateurs : celle d'organiser une « cérémonie » de remise de diplôme d'animateur et ce en présence d'un élu local. A Villiers-le-bel, à la fin du projet, c'est l'élu adjoint au développement durable qui s'est prêté au jeu et est allé remettre les diplômes dans les classes et auprès des différents groupes.



Faire vivre les animations au-delà des rallyes

Il est également possible de prolonger le projet en créant des opportunités de faire vivre les stands et les épreuves en dehors du rallye.

Par exemple, proposer à des établissements scolaires des animations dans les classes (ou dans le cadre d'une fête d'école) autour du stand construit pour le rallye, en y associant les groupes d'animateurs concernés. Ou encore, faire vivre une exposition créée dans le cadre du projet à la bibliothèque, la maison de quartier ou pourquoi pas une maison de retraite.

Valoriser les partenaires, les bénéficiaires et le projet

D'autres éléments permettent de valoriser les bénéficiaires, les acteurs et le projet.

Ainsi, à plusieurs reprises, le projet « Rallye-toi aux solidarités » a été primé par des bailleurs, et c'est toute une délégation (enfants, jeunes, habitants, partenaires) qui a représenté le projet et a reçu les prix.

À d'autres occasions, le projet a été présenté lors de journées d'études, colloques lors desquels la démarche a été présentée par des acteurs, partenaires et/ou bénéficiaires du rallye.

Des articles ou reportages vidéo dans la presse locale, le journal de la mairie ou les lettres d'information des bailleurs permettent également d'avoir une reconnaissance du projet et de l'implication des différents acteurs, n'hésitez donc pas à les contacter et à prévoir une interview des bénéficiaires et des partenaires.





Auteurs COTA Asbl, cota.be

Bruno Mola, consultant

Aide et Action, france.aide-et-action.org

Isabelle Rousselet, chargée de projets

La Case, lacase.org

Stéphanie Gouret, chargée de projets et d'animation

Responsable rédaction Aide et Action France

Éditeur Aide et Action

Graphisme Adeline Marteil, adeline-marteil.fr

© Aide et Action - Tous droits réservés

Juin 2017



 **Aide et Action**

L'Education change le monde


La Case