

LE BONHOMME DE MON VOYAGE



Origine(s) de cette animation

?

Objectifs généraux

Poursuivre la relecture du voyage ou d'une expérience (après un souk aux souvenirs par exemple) en dessinant un bonhomme personnel de son voyage
Identifier et prendre conscience des apprentissages et changements personnels ressentis par l'expérience
Disposer d'un temps, souvent rare, et d'un cadre rassurant pour relire plus en profondeur son voyage (apprentissages, coups de cœur, ressentis, ce que je laisse, ce que je vais en faire....)
Partager ses réflexions et apprendre des autres sur leurs ressentis suite au voyage
Faire du lien entre les différentes étapes du voyage

Publics

Jeunes ou adultes en groupe de 8 dans l'idéal (5 min – 10 max). Dans l'idéal, préférez des groupes où les participants sont d'origines différentes – de plusieurs lycées par ex...).

L'animation

Durée : 20 minutes par participant en moyenne + 15 – 20 minutes en début d'activité pour dessiner le bonhomme.

Il est important en amont d'avoir réalisé un jeu de confiance (type domino impact, la bouteille à la mer...) et d'avoir rédigé ensemble des règles de vie (respect de la parole, ce qui se dit ici n'en sort pas...) si cette séance ne succède pas une séance de relecture du voyage (type souk aux souvenirs).

Il s'agit d'une animation difficile car les expériences présentées peuvent être très fortes au niveau émotionnel. Il est important de préciser que chaque participant s'impose ses propres limites dans les échanges. L'animateur doit aussi intervenir quand il estime que les participants se livrent trop ou inviter les participants à sortir de l'activité si les échanges sont trop durs.

Il peut être intéressant d'être deux animateurs (un en retrait dans la conduite des échanges mais disponible en cas de besoin pour accompagner un candidat qui souhaite sortir par exemple).

Matériel

Une petite salle très conviviale et silencieuse pour ne pas couper ou perturber les échanges

Une feuille A 3 par participant avec des crayons et feutres de couleur.

Déroulement

Demander de dessiner le « bonhomme de mon voyage » :

Un ventre : Les ressentis, les joies, les peines, les frustrations

Une tête et un cerveau : J'ai appris, j'ai compris, je n'ai pas compris. Le cerveau fait le tri, prend du recul, permet de revenir sur les contresens.

Un cœur : Donne du sens, lien avec son parcours, avec ses valeurs, envisager la suite
Mais aussi les coups de cœur, coups de gueule.

Une main (devant): Maintenant j'ai envie d'agir, de m'engager

L'autre main (derrière) : Ce que je laisse après cette expérience

Des pieds : Mes racines, mes repères, (mes valeurs) d'où je viens, ce qui me permet de tenir debout. Est-ce que mes pieds ont bougé pendant cette expérience ?

L'animateur invite ensuite chaque participant, à tour de rôle, à présenter leur bonhomme.

L'animateur peut relancer si il estime qu'il peut être intéressant, à ce stade (car le bonhomme de mon voyage s'inscrit dans une séance de valorisation du retour plus large), d'aller plus loin.

En fonction aussi des objectifs, notamment si on recherche à identifier des compétences acquises, il peut être intéressant de noter, pour l'animateur, les mots et éléments clefs pouvant plus tard servir à identifier ces apprentissages.

Il est important après ces échanges de marquer une pause (30 min) si la valorisation se fait sur une ou deux journées. Les temps de pause (ou le fait d'organiser les activités de valorisation du retour sur plusieurs semaines) aident chaque participant à s'approprier le contenu des échanges, à une prise de conscience, à des constructions mentales indispensables pour faire le tri et relire l'expérience.

Suite :

Après une première relecture (type Le souk aux souvenirs), le bonhomme permet d'approfondir la relecture de l'expérience et d'amorcer une identification et une prise

de conscience des apprentissages et changements. Le bonhomme, doit être prolongé par d'autres animations et activités utiles pour valoriser l'expérience (approfondissement et prise de conscience des changements opérés par l'expérience (mon blason version 2 après le voyage), identifier les compétences et apprentissages (la grille de compétences), l'édition de cv (activités europass), l'entretien d'embauche....))

Variantes :

Le vélo

Même principe (mais un peu trop complet – complexe) avec

Guidon : ce qui me guide, la direction que je prends, le chemin que j'ai choisi

Roue avant : où je veux aller par la suite, ce que je vais faire de tout cela.

L'engagement

Roue arrière : Le chemin parcouru

Porte bagage : Ce que j'emmène avec moi

Selle : Ce sur quoi je peux m'asseoir pour avancer

Le cadre : Ce qui me structure, mon histoire, mes valeurs fondamentales, l'ossature

Les freins : ce qui me gêne, me ralentit

Le pédalier : Ce qui me motive, les leviers pour l'action

La dynamo : l'énergie

La lumière : ce qui est maintenant lumineux, les éclairages

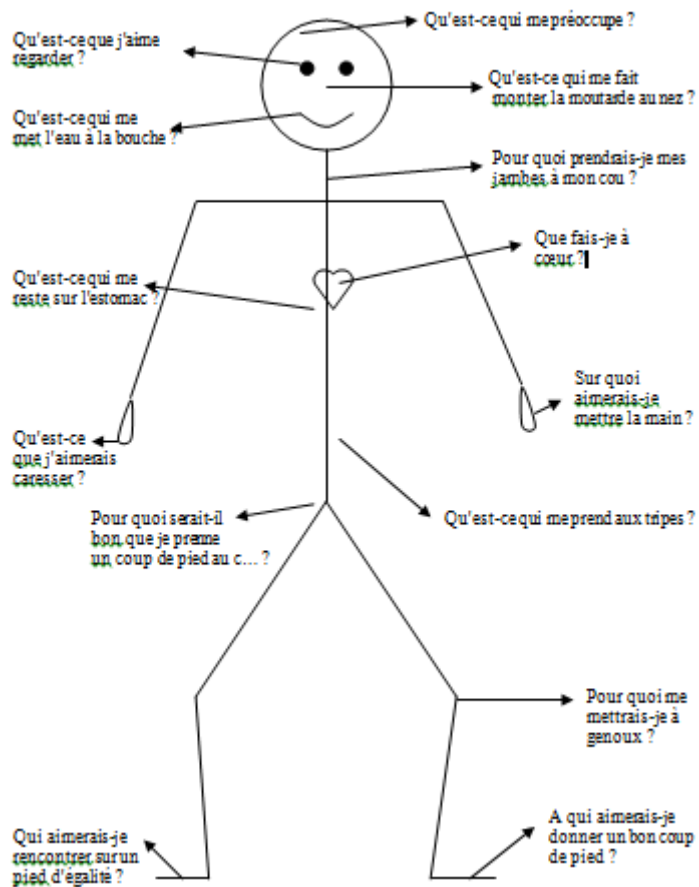
Les gardes boues : ce que je ne supporte pas, ce que je ne veux pas recevoir

La trousse à outil :

La pompe : me regonfle

Ne pas donner toutes ces interprétations, mais demander que chacun construise son vélo. Donner quelques exemples, symboles et laisser à l'inspiration de chacun.

Autre bonhomme (Thierry Poser) :



Le blason du retour : fiche activité