



« BOOSTE TON CAMP »

Public visé : équipes compagnons T1 ou T2 en train ou venant de changer de projet pour cet été.

Durée : 1h/1h30

Objectif des ateliers :

Transformer la ou les contrainte(s) rendant le projet de l'équipe risqué en boosteur positif répondant tout aussi bien voire mieux à leurs motivations.

Proposition d'imaginaire : Harry Potter ([déroulé "clé en main"](#))

- **Atelier 1 : Ensemble face au choix-peau magique**

Notre équipe de sorciers doit absolument aller dans la même maison à Poudlard ! Face au choix-peau magique, ils devront questionner leurs envies, pour établir leur rêve commun.

- **Atelier 2 : Gare de Kings Cross : Va-t-on passer au quai 9 ¾ ?**

Le quai 9 ¾ est capricieux avec les sorciers qui n'ont que trop peu de certitudes pour leur été. A Kings Cross, les sorciers devront prendre le temps de voir si le passage s'ouvrira, ou s'il leur faut trouver une autre route pour atteindre leurs objectifs.

- **Atelier 3 : Chemins de traverse pour changer de projet ?**

Le quai 9 ¾ ne s'est pas ouvert ! Pour parvenir à rejoindre Poudlard malgré tout, les sorciers devront s'aventurer sur un autre itinéraire, pas forcément souhaité au départ. Mais cet itinéraire est-il forcément moins bon ? Permet-il de découvrir d'autres choses ? De vivre pleinement ce qui était cherché au départ ?

1. Atelier 1 : Quel est ton camp compagnon idéal ?

→ Imaginaire : le choix-peau

Objectif : Identifier tous les ingrédients du projet de rêve, le Choix-peau magique me parle et me guide en me révélant les critères de chaque membre de l'équipe compagnon

Mise en pratique :

- Chacun met des critères dans un chapeau (moments que l'on veut vivre, type d'expérience, personnes que l'on veut rencontrer...).
- Un membre de l'équipe tire les papiers et essaie de deviner qui a donné ce critère. La personne ayant écrit le papier développe. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement des critères dans le Choix peau magique !
- Une fois que tous les papiers sont exposés, sélectionnez ceux qui parlent à toute l'équipe afin d'avoir tous les ingrédients d'un projet de rêve.

Proposition d'outil pour l'atelier 1 : <https://jamboard.google.com/>



2. Atelier 2 : Y a-t-il un risque que notre projet ne puisse pas se faire ?

→ Imaginaire : Gare de Kings Cross : Va-t-on passer au quai 9 ¾ ?

Objectif : Le projet dont je rêve est-il cohérent/à risques ?

Mise en pratique : Réaliser l'atelier *L'ÉQUIPE IDENTIFIE LES ÉVÉNEMENTS QU'ELLE REDOUTE* de la grille d'étude [Eval risques V4 \(sgdf.fr\)](http://Eval.risques.V4(sgdf.fr)) enrichie de catégories pour guider/aider la réflexion:

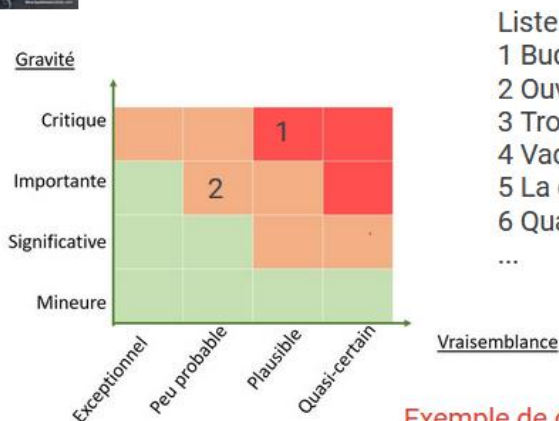
- “budget”, “sanitaire”, “sécurité”, “ouverture des frontières”, “vaccination”, “trouver un partenaire”; “crainte des parents”, “quarantaine au retour”...

Proposition d'outil pour l'atelier 2 :

https://jamboard.google.com/d/1CEwStsGUuUCWMFTZ_0HWkzv3OHcPDx5A88UOxFFBv8M/viwer?f=0



Gare de Kings Cross, Va-t-on passer au quai 9 ¾ ?



Liste des risques :

- 1 Budget
- 2 Ouverture des frontières
- 3 Trouver un partenaire
- 4 Vaccination obligatoire
- 5 La crainte des parents vis à vis du projet
- 6 Quarantaine au retour
- ...

Exemple de grille et de critères. Pour animer votre atelier, cliquer sur les 3 points en haut à droite puis "créer une copie"





3. Atelier 3 : Si j'ai identifié que notre projet rêvé pouvait être à risque / "Notre rêve" Vs "Et si nous nous projetions ailleurs !"

→ *Imaginaire : Quel chemin de traverse, et comment s'y prendre ?*

Objectif : Amener les compas à objectiver eux-mêmes leurs projets, faciliter l'appropriation vers un projet auquel ils ne pensaient pas nécessairement avant d'être compas.

Mise en pratique :

- Pour chaque critère
 - 1) Du socle commun : Où en est le pays d'un point de vue sanitaire, coûts financiers, dépaysement, découverte d'un pays dans lequel nous ne sommes jamais partis, utilité de l'action, impact écologique, cohésion d'équipe, ...
 - 2) Des critères " ce que l'on veut vivre spécifiquement " définis par l'équipe en atelier 1
 - Donner une note de 1 à 5 pour le projet de rêve (en sachant que 0 correspond à quelque chose de non favorable au projet et que 5 est très favorable)
 - Faire le même exercice pour le nouveau projet
 - Superposer les 2
- La lecture de la "Toile d'araignée" devrait permettre aux compagnons de se rendre compte eux-mêmes que le nouveau projet est aussi bien, voire mieux côté que le projet de rêve.

Proposition d'outil pour l'atelier 3 :

Copiez le tableur suivant : [lien vers le tableau de comparaison de projets](#)

Pour le copier sur votre drive, cliquez sur "Fichier", puis "Créer une copie".





Ouverture : Réajustement et mise en œuvre du Rétro planning du projet

Maintenant que les compagnons ont visualisé par eux-mêmes la route à prendre, terminer ce moment de réflexion par lister les actions à mener pour construire le projet qui répond à leurs motivations tout en restant réaliste.

