



Module d'apprentissage: Comment raconter un récit (de vie)

tellyourstorymap.eu



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Intellectual Output 2 : INTRODUCTION

De nos jours, le décrochage scolaire est un problème global. Beaucoup de jeunes quittent l'école sans diplôme. L'objectif de Tell Your Story, projet financé par la programme Erasmus+ et coordonné par Pistes Solidaires (France), est de contribuer à une possible solution à ce problème en donnant aux décrocheurs scolaires l'opportunité de s'exprimer à travers des récits par cartographie numérique pour réfléchir à leur histoire, leurs expériences pour rebondir et améliorer leur situation sur le long terme. En deux étapes, Tell Your Story propose de leur donner cet outil qui peut aider à prévenir le décrochage scolaire chez les jeunes qui sont en situation de risque.

En effet, les histoires, lorsqu'elles sont bien racontées, sont des outils qui possèdent beaucoup de force. Le storytelling digital est ainsi un moyen approprié et efficace de communication pour les jeunes lorsqu'il s'agit de relater leur expérience. Le storytelling est une forme courte de production de contenu numérique qui permet aux personnes de partager certains aspects de leur vie. Le contenu numérique peut se présenter sous différentes formes : full-motion vidéos avec du son, de l'animation, du silence, de l'audio, etc... utilisées par les personnes pour raconter leur histoire ou présenter une idée. Les histoires numériques sont souvent présentées sous des formats dynamiques, interactifs et qui suscitent des émotions.

Le premier module développé par le programme Tell Your Story est un module d'apprentissage dont l'objectif principal est le suivant : préparer des décrocheurs scolaires à créer leur propre récit par cartographie numérique en leur présentant ce qu'est le storytelling, en leur apportant les premières compétences dont ils auront besoin : celles en storytelling. Ce module a été testé lors d'une formation internationale qui a eu lieu à Palerme en septembre 2017. Après ce test, il a été mis à jour et en pratique par les partenaires du projet qui ont rencontré un ou plusieurs groupes de décrocheurs scolaires.

Maintenant que le module d'apprentissage a montré son efficacité, les partenaires peuvent désormais le partager avec les organisations et personnes qui voudraient l'utiliser. Nous ne présentons pas seulement ici les fiches d'activités en elles-mêmes, mais aussi les fiches d'évaluation des compétences en début et fin d'activité.

TITRE : « Introduction au storytelling numérique ? »

MODULE &
ÉLÉMENT LIÉS

O2 curriculum

Comment raconter des histoires ?

3.3 Storytelling numérique

DURÉE

30 minutes

MATÉRIEL
D'APPRENTISSAGE

- Ordinateur avec connexion internet
- Projecteur vidéo
- Haut-parleurs



OBJECTIFS

- Introduire le concept de storytelling numérique
- Donner un aperçu des différents outils existants pour le storytelling numérique
- Partager les différents outils déjà testés par Pistes Solidaires

RÉSULTATS DE
L'APPRENTISSAGE

Le participant est en mesure d'expliquer ce qu'est le storytelling numérique, y compris les cartes de narration.

Le participant est en mesure d'examiner divers outils pour raconter sa propre histoire.

DESCRIPTION,
ETAPE PAR ETAPE

1

Introduction : de nos jours, de plus en plus de CV sont publiés à l'aide de CV vidéo. Exemple :

<https://www.youtube.com/watch?v=Rs5l6WliRQc>

2

Des outils différents pour un objectif unique : présentation de différentes vidéos réalisées par les volontaires SVE à Pistes Solidaires :

- La technique du stop motion avec un smartphone
- Vidéo avec un appareil photo
- Technique des Cartes de narration

3

Avantages et inconvénients :

présentation des commentaires faits par les volontaires qui ont testé les différents outils. Demander aux participants leur avis.

L'accent sur les Cartes de narration : partage des opinions sur les atouts et les difficultés à les créer.

Suggestions et propositions.

TITRE : « Qu'est-ce qu'une histoire ? »

MODULE & ÉLÉMENT LIÉS

02 curriculum

1 Qu'est-ce que le storytelling ?

1.2 Qu'est-ce qu'une histoire ?

OBJECTIFS

- Introduire la question « Qu'est-ce qu'une histoire ? » afin de mieux comprendre ce qu'est le storytelling
- Introduire les éléments de base d'une histoire (message, groupe cible)
- Souligner l'importance de l'interprétation et de l'« écoute active » pour l'auditeur



DESCRIPTION, ETAPE PAR ETAPE

1

Point de départ du storytelling : faites asseoir les participants en cercle. Donnez-leur une feuille de papier sur laquelle écrire.

Demandez aux participants de réfléchir à 3 mots qui les définissent. (5 min)

En groupe, tout le monde lit ce qu'il/elle a écrit pour se définir. L'objectif pour le groupe et les délégués à la jeunesse est d'en apprendre davantage sur les intérêts/antécédents/personnalité de chaque participant.

2

Présentez-vous en 3 phrases : demandez aux participants de se présenter en 3 phrases connectées (pas plus de 3 !) (5 min)

En groupe, choisissez certains participants pour qu'ils partagent leur «histoire» avec le reste du groupe

3

Compte-rendu en groupe : posez ces questions aux participants :

- Qu'avez-vous pensé des histoires que vous avez entendues ?
- Pouvez-vous essayer de les décrire avec des adjectifs ?

Après une réflexion générale, rappelez-leur les 3 adjectifs qui décrivent à chaque fois une histoire : Simple, émotionnelle et sincère.

Histoire = méthode de communication la plus élémentaire.

Structure d'une bonne histoire : objectif clair, lien personnel, points de référence communs, personnages et images détaillés, conflit, vulnérabilité, rythme.

Ingrédients nécessaires pour une histoire :

Qui ? Pourquoi ? Où ? Avec qui ? Quoi ? Comment ? (questions Q + où et comment) ?

DURÉE

30 minutes

*(juste après les 15 minutes
de présentation du projet
TYS, des buts et objectifs)*

RÉSULTATS DE
L'APPRENTISSAGE

- Les participants comprennent que tout le monde raconte quotidiennement des histoires de « façon normale ».
- Les participants comprennent qu'une histoire doit être simple, émotionnelle et sincère.
- Les participants comprennent l'interaction entre le conteur et l'auditeur.

RÔLE DE
L'ANIMATEUR - CONSEILS

- Laissez aux participants le temps de réfléchir à ce qu'ils veulent écrire, car ce sera le premier exercice de la narration d'une partie de leur histoire.
- Pour le point 2, si les phrases données sont philosophiques ou pas vraiment liées à la personne (ce qui peut se produire en particulier avec les NEETS) essayez de comprendre pourquoi. Raisons nombreuses : aucun intérêt, aucune confiance en soi, aucun exemple concret de sa vie à partager...

MATÉRIEL
D'APPRENTISSAGE

- Papier
- Crayons et stylos
- Tableau



TITRE : « Comment raconter et écrire des histoires »

MODULE & ÉLÉMENT LIÉS

O2 curriculum

1 Qu'est-ce que le storytelling ?

1.3 Quelle est la structure d'une histoire ?

OBJECTIFS

- Présenter ce qu'est la structure d'une histoire
- Donner les éléments basics et clés d'une histoire
- Voir une histoire d'un autre point de vue



DURÉE

60 minutes



DESCRIPTION, ETAPE PAR ETAPE

N°1 : Dessinez vous !

1

Donner une feuille A4 à chaque participant. Ils n'ont pas à inscrire leur nom dessus. Leur demander de dessiner 4 épisodes, situations ou souvenirs spécifiques en utilisant les crayons de couleur. Ils doivent partager leur A4 comme ci-dessous :

Meilleurs souvenirs
d'enfance

Passe-temps ou autres
goûts personnels

Un rêve
personnel

Une histoire
significative

10 min pour dessiner dans les 4 cases.

NB : l'animateur est libre de modifier et d'adapter les thèmes des 4 cases selon le groupe (une de vos réussites, meilleures réalisations...)

2

Une fois terminé, former 2 groupes. Les dessins seront mélangés et redistribués aux participants, chacun ayant une série de dessin d'une autre personne.

3

Maintenant, chaque participant doit dire, en connaissant la signification des dessins, ce que l'autre participant voulait dire : la signification des symboles dessinés par l'autre participant, et élaborer une histoire grâce à ceux-ci. Après cela, le participant qui a fait le dessin doit intervenir et expliquer la véritable signification du dessin réalisé.

L'objectif de cet exercice est de stimuler, d'abord, l'expression des souvenirs et épisodes d'une personne par l'intermédiaire du dessin (une bonne technique comme alternative à l'auto-expression), puis l'interprétation et la reconstitution par quelqu'un d'autre de l'oeuvre originale. Enfin, l'explication de l'original et la comparaison à la reconstitution seront utilisées pour illustrer comment nous pouvons interpréter, selon notre propre compréhension de la signification et des dessins, et créer des histoires différentes à partir du même contexte. (20 min)

RÉSULTATS DE
L'APPRENTISSAGE

Les participants savent ce qu'est une intrigue et comment en faire une.

RÔLE DE
L'ANIMATEUR - CONSEILS

Une autre astuce pour aider les participants à se souvenir de la structure d'une histoire :

- M** Moment d'équilibre
- A** Aah ! Une menace, quelque chose pour ruiner l'équilibre
- G** Gong ! Le héros réalise qu'il doit faire quelque chose
- N** Compte à rebours « N » – quoi et comment
- I** Intervention
- F** Fin – il retour chez lui
- I** Introspection
- C** C'est le temps de d'appeler à l'action

DESCRIPTION,
ETAPE PAR ETAPE

N°2 : Nous sommes tous des héros !

1

Faire réaliser aux participants que nous avons tous quelque chose à dire au sujet de notre vie, comme une histoire dans laquelle on est le héros. Concept de Joseph Campbell : le voyage du héros.

Montrer aux participants une vidéo sur les 12 étapes qui composent le voyage du héros :

<https://vimeo.com/140767141>

<https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA>

2

Résumer les 7 étapes clés d'une histoire avec les participants qu'ils peuvent utiliser lors de l'écriture de leur histoire :

- L'ordinaire
- Le héros
- L'appel de l'aventure
- L'ennemi, l'adversaire
- L'ami, l'aide
- La crise, le problème inattendu
- Le retour à l'ordinaire, la fin

MATÉRIEL
D'APPRENTISSAGE

- Feuilles A4
- Crayons de couleur
- Ordinateur avec connexion internet
- Projecteur vidéo
- Haut-parleurs
- Tableau



TITRE : « Les différents types de storytelling »

MODULE & ÉLÉMENT LIÉS

02 curriculum

1 Qu'est-ce que le storytelling ?

1.4 Les variétés de storytelling

OBJECTIFS

Comparer différentes techniques de storytelling et être capable de mesurer leurs atouts.



DURÉE

45 minutes



DESCRIPTION, ETAPE PAR ETAPE

1

Avant de commencer, rappelez aux participants que nous avons déjà utilisé ensemble le dessin comme outil de storytelling.

Réflexion : réflexion sur ce que pourrait être le format du storytelling, par exemple le dessin...

Réponses possibles : oral/audio, écrit, visuel (dance, dessin, théâtre, mime...), et numérique.

10 min

2

Diviser les participants en 3 groupes minimum et leur donner un format de storytelling pour développer une histoire simple et très courte :

- Orale.
- Ecrite (elle sera alors lue par un autre groupe).
- Visuelle à l'aide de la danse, du théâtre ou même du «photolangage» en utilisant les cartes DIXIT ou les photos de vieux magazines.

Pendant qu'ils conçoivent leur histoire, il est possible de mettre la vidéo des phases du Voyage du héros des films de Walt Disney.

25 min

3

Demander à chaque groupe d'écrire sur un tableau les atouts de la technique utilisée. Les tableaux doivent être accrochés aux murs de la pièce pour les autres participants.

10 min

RÉSULTATS DE
L'APPRENTISSAGE

Les participants sont conscients que le storytelling peut être très large et englober différentes techniques (storytelling oral, écrit, visuel et numérique).

RÔLE DE
L'ANIMATEUR - CONSEILS

Lorsque les groupes créent leur histoire, l'animateur doit faire attention à ces questions :

- L'histoire est-elle courte et simple à raconter ?
- Les participants respectent-ils les éléments de base d'une histoire ?

L'animateur est présent pour les guider dans le processus de création.

MATÉRIEL
D'APPRENTISSAGE

- Feuilles A4
- Crayons de couleur
- Tableau
- Cartes DIXIT
- Vieux magazines
- Ciseaux
- Colle
- Patafix
- Ordinateur avec vidéo projecteur et haut-parleurs



TITRE : « Pourquoi raconter des histoires »

MODULE & ÉLÉMENT LIÉS

02

- 2.1 Les atouts de la narration
- 2.2 Entretenir la motivation

OBJECTIFS

Présenter les avantages de la narration au moyen d'outils numériques.



DURÉE

30 minutes



DESCRIPTION, ETAPE PAR ETAPE

1

L'animateur présente quelques exemples d'histoires. Dire aux participants d'écouter attentivement et de se concentrer sur le contenu. Après la présentation de chaque histoire, l'animateur divise les participants en trois groupes.

- Exemple d'une courte histoire écrite : A Dream Come True (Daniel)

<https://www.values.com/your-inspirationalstories/3081-a-dream-come-true>

- Exemple d'histoire photo : Série photo « Dear Orlando » : Série photo des histoires personnelles de la fusillade dans la boîte de nuit

https://www.buzzfeed.com/skarlan/dear-worldseries?utm_term=.eIEkRnRgN#.tspw282vo

- Exemples d'histoires vidéo : My Life & Photography - Histoire numérique

https://www.youtube.com/watch?v=cvQGV_G0wCs

2

Activité : Chaque groupe écrit quelle histoire est la plus puissante et pourquoi. Inviter les participants à présenter leurs résultats.

3

Discussion avec les participants : Inviter les participants à partager leur opinion – aspects positifs et négatifs de la narration avec différentes ressources.

RÉSULTATS DE
L'APPRENTISSAGE

Les participants découvrent différents aspects de la narration avec diverses ressources (histoire écrite, photo, vidéo).

RÔLE DE
L'ANIMATEUR - CONSEILS

Vérifier que tous les participants ont accès à internet et aux sites internet.

Vérifier que les participants ont compris ce qu'ils font et s'ils sont capables de se situer par rapport à leur carte de narration.

MATÉRIEL
D'APPRENTISSAGE

- Photos
- Vidéo,
- Histoire écrite



COMMENTAIRES SUPPLÉMENTAIRES

Assurez-vous que tout le matériel nécessaire est disponible (ordinateurs, appareils photo, smartphones, accès internet, post-its...)

Durée d'une pause : 5 minutes ou aucune pause Évaluation en fin de session : avec des post-its, chaque participant écrit les + et - d'une session (5-10 minutes)

TITRE : « Tempête de souvenirs »

MODULE & ÉLÉMENT LIÉS

02

3.1

OBJECTIFS

Encourager les participants à se rappeler et exprimer leurs souvenirs et expériences personnelles.



DESCRIPTION, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1

Demander aux participants d'écrire le premier souvenir qui leur vient à l'esprit. Donnez-leur 1 minute par « catégorie ». Il est important qu'ils écrivent le premier souvenir qui apparaît sans réfléchir :

- L'endroit que j'aime le plus
- Le moment le plus triste
- Le plus grand défi réalisé
- Mes personnes les plus proches
- La situation la plus embarrassante
- Le meilleur fou rire
- La plus grosse déception
- Le moment le plus romantique
- Le moment que je voudrais refaire
- Le plus grand obstacle surmonté

2

Après que leurs souvenirs sont listés, demander aux participants de se mettre par deux. Un partenaire doit choisir 3 souvenirs qu'il veut entendre de son partenaire.

Puis le partenaire doit partager une courte histoire sur ce souvenir. Après que le participant a partagé ses souvenirs, ils inversent les rôles.

RÉSULTATS DE L'APPRENTISSAGE

Le participant sera capable de renforcer ses compétences de pensée non conditionnée, d'identifier les souvenirs les plus perspicaces. Le participant sera aussi capable d'exprimer ses souvenirs et d'améliorer ses compétences d'écoute active.



RÔLE DE L'ANIMATEUR - CONSEILS

L'animateur doit encourager les participants à écrire le premier souvenir qui leur vient à l'esprit sans réfléchir. L'animateur doit surveiller le chronomètre, et peut-être utiliser un sifflet quand le délai est terminé.

DURÉE

30 minutes



COMMENTAIRES SUPPLÉMENTAIRES

L'animateur peut changer et adapter les « catégories » selon le contexte.

TITRE : « Marcher avec ses sentiments »

MODULE &
ÉLÉMENT LIÉS

O2

3.1

OBJECTIFS

Encourager la réflexion sur la façon dont différentes émotions nous font sentir physiquement et mentalement.

Accroître la conscience de soi des participants.



DURÉE

25 minutes

DESCRIPTION,
ETAPE PAR ETAPE

1

Demander aux participants de marcher dans la pièce selon l'humeur qu'ils ont exprimée dans le Bulletin météo (activité précédente). Ils doivent remplir l'espace. Ils ne doivent pas interagir avec les autres participants. Pendant qu'ils marchent dans la pièce, leur donner des instructions et ils doivent la suivre jusqu'à ce que la prochaine instruction soit donnée. Après chaque instruction, laisser du temps aux participants pour la réaliser.

Exemple : « Marchez comme une journée ensoleillée. » Si les participants n'y mettent pas toute leur énergie, on peut ajouter «comme si c'était la plus belle journée, que tout le monde est très gentil avec vous aujourd'hui, que tout le monde veut être votre ami et que tout est merveilleux ».

Continuer avec ces instructions :

- Marchez plus vite.
- Marchez plus lentement.
- C'est votre anniversaire.
- Vous êtes heureux.
- Vous êtes tristes.
- Vous êtes en colère.
- Vous êtes effrayés.
- Vous êtes confiants.
- Vous êtes pressés.
- Vous êtes fatigués.
- Vous êtes un danseur de ballet.
- Vous êtes un clown.
- Vous êtes un constructeur.
- Vous êtes une superstar.

2

Conclure l'activité par une réflexion sur l'importance de la conscience de soi – la capacité de reconnaître et de comprendre les humeurs, émotions et moteurs personnels, ainsi que leurs effets sur les autres.

RÉSULTATS DE L'APPRENTISSAGE

Le participant sera en mesure d'interpréter et de réguler ses propres émotions, pensées et comportements, et comprendra aussi la manière dont les émotions et les sentiments influent sur notre posture.



RÔLE DE L'ANIMATEUR - CONSEILS

L'animateur peut adapter les instructions au groupe.

MATÉRIEL D'APPRENTISSAGE

/



TITRE : « Bulletin météo »

MODULE &
ÉLÉMENT LIÉS

O2

3.1

OBJECTIFS

Promouvoir l'écoute et l'expression, et encourager la réflexion des sentiments personnels.

DESCRIPTION,
ETAPE PAR ETAPE

1

Demandez aux participants de s'asseoir en cercle et demandez à chacun d'entre eux de faire le Bulletin météo du jour, demandez-leur, s'ils étaient la météo, à quoi ressemblerait le temps aujourd'hui ? Vous pouvez commencer en utilisant des images.

Par exemple, « vous vous sentez comme une chaude après-midi d'été sans brise ». Ou « vous vous sentez comme un matin froid, quand le soleil se lève lentement et réchauffe l'environnement ». Ou « vous vous sentez comme un après-midi d'hiver gris pluvieux lorsque tout le ciel est couvert de nuages sombres. »

RÉSULTATS DE
L'APPRENTISSAGE

Le participant sera en mesure de réfléchir sur son état émotionnel actuel et de nouer des liens plus étroits avec les autres participants.



DURÉE

5-15 minutes
selon la taille du groupe

RÔLE DE
L'ANIMATEUR - CONSEILS

L'animateur doit promouvoir l'interaction et encourager la participation de tous les participants.

COMMENTAIRES
SUPPLÉMENTAIRES

Les conditions que les participants déclarent doivent être écoutées, et les autres participants ne doivent pas interrompre ou se moquer. Avant l'activité, demandez s'ils aimeraient que cela soit inclus dans les règles.

TITRE : « Cartographier le Voyage de vie »

MODULE & ÉLÉMENT LIÉS

02

3.2

OBJECTIFS

- Promouvoir la conscience de soi et l'autoréflexion chez les participants.
- Accroître les connaissances d'expériences qui informent différentes perspectives.
- Créer un fil conducteur personnel visuel.

DURÉE

120 minutes



RÉSULTATS DE L'APPRENTISSAGE

Le participant sera en mesure de réfléchir sur son chemin de vie et ses aspirations pour l'avenir. Aussi, elle/il sera en mesure de représenter ses moments de vie à travers l'expression artistique.



RÔLE DE L'ANIMATEUR - CONSEILS

L'animateur doit soutenir les participants et, grâce au dialogue, les aider à identifier les principaux éléments de leur parcours.

L'animateur doit dessiner son « Voyage de vie » avant de réaliser l'activité avec les participants.

MATÉRIEL D'APPRENTISSAGE

Denborough D. (2014) Retelling the stories of our lives. Everyday Narrative Therapy to Draw Inspiration and Transform Experience. Norton&Norton:New York



COMMENTAIRES SUPPLÉMENTAIRES

L'animateur peut utiliser la présentation PowerPoint jointe. Au lieu de demander aux participants de dessiner un sentier, l'animateur peut distribuer des modèles déjà préparés du sentier.

DESCRIPTION,
ETAPE PAR ETAPE

Donner à chaque participant une grande feuille de papier et leur demander de dessiner un sentier sinueux. Au milieu du sentier, leur demander de dessiner un cercle. À gauche du sentier, ils doivent écrire « chemin déjà parcouru » et à droite « chemin encore à venir ».

1

Examiner le passé (30 min)

1. Au début, les participants réfléchissent pour inclure des éléments d'où ils viennent. Par exemple, des lieux, la culture, la langue et/ou la spiritualité.
2. Ils imaginent leurs compagnons tout au long de ce voyage et peuvent comprendre des individus, groupes, communautés, organisations. Ils doivent inclure des personnes de différentes générations, ils peuvent également inclure les amis imaginaires, chefs spirituels, animaux de compagnie, etc.
3. Les participants dessinent ou énumèrent certains de leurs lieux favoris au cours du trajet qu'ils ont parcouru.
4. Les participants identifient deux grandes étapes de leur voyage, quelles sont les principales choses qu'ils ont déjà accomplies et les représentent sur leur chemin.
5. Ils dessinent une montagne et une rivière pour symboliser deux obstacles déjà surmontés. Ils indiquent comment ils ont surmonté, évité ou contourné ces obstacles.
6. Les participants dessinent la trousse de survie en haut de la page. À l'intérieur de celle-ci, ils doivent écrire ce qui les a aidés dans les moments difficiles. Cela peut inclure des valeurs, compétences, personnes, proverbes, chansons, etc.

2

Examiner l'avenir (30 min)

1. Demander aux participants d'écrire leurs espoirs, rêves, souhaits vers la fin du sentier. Ils peuvent être pour eux-mêmes, les membres de leur famille, amis, et même les générations suivantes.
2. Ils doivent identifier certains lieux qu'ils souhaitent voir au cours du reste de leur voyage et les marquer sur le sentier.
3. Ils examinent les étapes qu'ils ont déjà réalisées, puis repèrent trois étapes à venir. Noter que ces étapes doivent être réalisables, quelque chose qu'ils souhaitent vraiment se produire.
4. Les participants dessinent une montagne pour symboliser un obstacle qu'elle/il (ou d'autres personnes qu'ils ont à cœur) peut rencontrer le long du sentier du futur. Leur demander comment ils et leurs compagnons de voyage vont essayer d'éviter, de contourner ou de surmonter cette difficulté. Ils vont ensuite réfléchir à la manière dont ils peuvent rester forts lorsqu'ils devront faire face à ces problèmes.
5. Finalement, les participants inscriront les chansons qu'ils emporteront avec eux, et qu'ils chanteront ou écouteront lorsqu'ils voyageront dans le futur. Ils réfléchiront à la raison pour laquelle ils ont choisi ces chansons, ce qu'elles signifient pour eux au cours de leur voyage.

DESCRIPTION,
ETAPE PAR ETAPE (suite)

3

Examiner votre voyage (30 min)

1. Laisser aux participants le temps de réfléchir à leur voyage.
2. Demander aux participants quels sont les bons souvenirs qu'ils vont prendre avec eux dans le futur et leur dire de dessiner des étoiles le long de leur voyage pour les représenter. Ils peuvent inclure des sons, visions, goûts, touchés ou odeurs auxquels ils sont liés. Ils expliquent qui a joué un rôle important dans ces souvenirs et pourquoi chacun de ces souvenirs est important pour eux. Ils prennent le temps de réfléchir à ce que ces souvenirs leur offrent à eux et leurs compagnons de voyage. Ils placent les réponses à ces questions dans ou à côté des étoiles.
3. Les participants donnent un nom à leur sentier pour symboliser ce que ce Voyage de vie signifie pour eux.
4. Enfin, ils analysent tout ce dont ils ont parlé. Leur demander s'ils veulent passer un message à la personne qui commence juste son voyage et quelle serait la leçon qu'ils ont apprise et qu'ils voudraient partager avec les autres.

4

Partager le voyage (30 min)

Lorsque tous les « Voyages de vie » sont terminés, donner le temps aux participants de se déplacer et de regarder les histoires des autres. Ils se rassemblent en cercle et on voit s'il y a des volontaires qui veulent partager leur histoire. Ils doivent un par un raconter leur voyage et quelles images dessinées représentent leur vie, en suivant la dimension temporelle. Tout le groupe doit être attentif à ce que la personne qui partage raconte, et toutes les questions et les commentaires doivent attendre la fin du récit. Allouer 5-7 minutes pour chaque histoire.

* Si le groupe est trop grand pour qu'il soit possible que tout le monde écoute les histoires, on peut diviser les participants en petits groupes de 5-6 personnes. Terminer l'activité en incitant les participants à réfléchir sur leur ressenti, quels étaient les aspects les plus difficiles à identifier, s'ils ont découvert quelque chose de nouveau ou l'ont oublié. Poser des questions pour susciter la discussion en groupe :

- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez raconté votre histoire au groupe ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez écouté toutes ces histoires ?
- Quelles connaissances avez-vous acquises sur vous-même et votre groupe d'amis ?

pistes solidaires



RINOVA



PISTES-SOLIDAIRES / France
www.pistes-solidaires.fr

DIE BERATER / Autriche
www.dieberater.com

**EUROPEAN ASSOCIATION OF
GEOGRAPHERS / Belgique**
www.eurogeography.eu

RINOVA LIMITED / Royaume-Uni
www.rinova.co.uk

CESIE / Italie
www.cesie.org

RIS Dvorec Rakicán / Slovénie
www.ris-dr.si



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution
- Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne.
Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas
responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.