

# Interreg



France-Wallonie-Vlaanderen

UNION EUROPÉENNE  
EUROPESE UNIE

## Habitat Défi-Jeunes

Fiche outil

**Titre :** Les usagers comme ressources

**Public-cible :**

Tout public

**Objectifs :**

- Faire prendre conscience des potentialités de chacun des participants dans la résolution de problèmes
- Passer d'un usager/bénéficiaire à un aidant dans la difficulté de l'autre à partir de ses propres connaissances dans une situation concrète
- Amener les participants à s'inscrire dans une démarche de solidarité

**Durée d'animation :** 2h

**Nombre de participants :** à partir de 12 personnes jusqu'à 40

**Déroulement (Etapas du jeu/animation) :**

- *Exemple de sujet : Comment aider Bob à se déplacer d'un point à un autre*

## **Contexte**

Bob habite Tournai et il a trouvé un job à Lille. Comment Bob va s'organiser pour ses déplacements. Est-ce que le groupe ne peut pas être ressource pour aider Bob ?

### 1<sup>ère</sup> étape - 10'

- Présenter le contexte du jeu auprès des participants
- Constituer des sous-groupes de 3/4 personnes au maximum

### 2<sup>ème</sup> étape – de 20' à 30'

- Désigner un rapporteur qui devra restituer en grand groupe
- Chaque participant présente aux membres de son groupe ses connaissances en matière de mobilité
- A l'aide de post-it, les participants vont pouvoir noter et/ou dessiner une piste par post-it
- Chaque groupe aura une grande feuille sur laquelle il pourra coller les post-it et dans l'idéal les regrouper par thématique (ex : Transport en commun, taxi, ...)

### 3<sup>ème</sup> étape - de 30' à 1h selon le nombre de groupe (10' à 15' par groupe)

- Chaque groupe restitue en grand groupe leurs travaux
- L'animateur réalise une synthèse des éléments clefs et propositions amenés par l'ensemble du groupe.
- Cette synthèse sera remise à chaque participant. L'animateur pourra compléter cette synthèse à partir de ses propres connaissances (Réseau, dispositifs, aides, adresses, ...)

### **Moyens Humains, Matériels et Financiers :**

- Un animateur au minimum. Augmenter l'encadrement en fonction du nombre de participants.
- Une salle, crayon de couleurs, stylos, feuilles, post-it de différentes couleurs, paperboard, ....

### **Conseils à l'animateur :**

L'animateur doit éviter d'être force de proposition, il peut citer un exemple pour lancer l'animation.

### **Variantes de l'outil :**

Cette animation peut être utilisée pour différentes thématiques concrètes (logement, l'emploi, la santé, les loisirs, la culture, ...)

*Avec le Soutien du Fonds Européen de Développement Régional*

