

The image shows the interior of a caravan through a window. The walls are made of light-colored wood paneling and are decorated with several small, square photographs. A blue cushioned bench runs along the back wall, with several bright green and pink pillows. In the center, there is a wooden table with a green circular placemat. To the right, a wooden counter or bar area is visible. The overall atmosphere is cozy and personalized.

CARAVANE DES POSSIBLES

Animation pour sensibiliser autour des transitions

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

- Faire connaître les structures du Lieu-Dit, leurs démarches et leurs actions
- Sensibiliser et interpeller autour des transitions,
- Réfléchir collectivement aux solutions à apporter aux défis environnementaux, sociaux et économiques
- Présenter des outils et ressources pratiques aux participants pour inciter à l'action et favoriser leur engagement

DESCRIPTIF

L'animation est adaptable en fonction des contraintes temporelles.

Elle peut se tenir en intérieur ou extérieur, se développer sur table ou sur tableau.

Matériel	Public
3 totems 3D : - 1 Bien Humain, 1 économie, 1 environnement	Adapter en fonction des publics
Cartes: 11 cartes joker= structures du lieu dit , X cartes à bord rouge, Y cartes vertes solutions générales, Z cartes solutions locales, Z cartes obstacles, W cartes blanches.	Adultes : en fonction du temps d'animation, prendre X nombre de cartes. Pour les interconnexions entre cartes, leur laisser à disposition des crayons, des fils de couleur...
Lot de 3 jetons de couleurs par joueurs (min 10 lots)	Entreprises : possibilité d'adapter les cartes en fonction des entreprises (ex: orienter finance, économie locale, énergie verte...)
Feutres, post-it, fils de différentes couleurs	Jeunes : pour les enfants de moins de 10 ans, s'arrêter aux cartes "solutions globales" et les laisser présenter les solutions locales qu'ils connaissent (ex: "nous on va au marché tous les dimanches !"). Pour les ados, possibilité de faire la même animation que pour les adultes en enlevant certaines cartes peu adaptées.
Une feuille très grand format, ou bâche inscriptible et essuyable	
SD, EK, F, + Jaroid, ou imprimante	

EXEMPLES DE CARTES :



DÉROULÉ DE L'ANIMATION : TEMPS 1

Un groupe de 2 à 10 participants est constitué.

Un animateur invite les participants à se découvrir (briser la glace).

Une question de lancement est posée : connaissez-vous les piliers du Développement Durable ?

Des participants sont invités à aller dans la Caravane chercher les 3 TOTEMS DU DÉVELOPPEMENT DURABLE et les déposer au centre de la table.

ILLUSTRATION



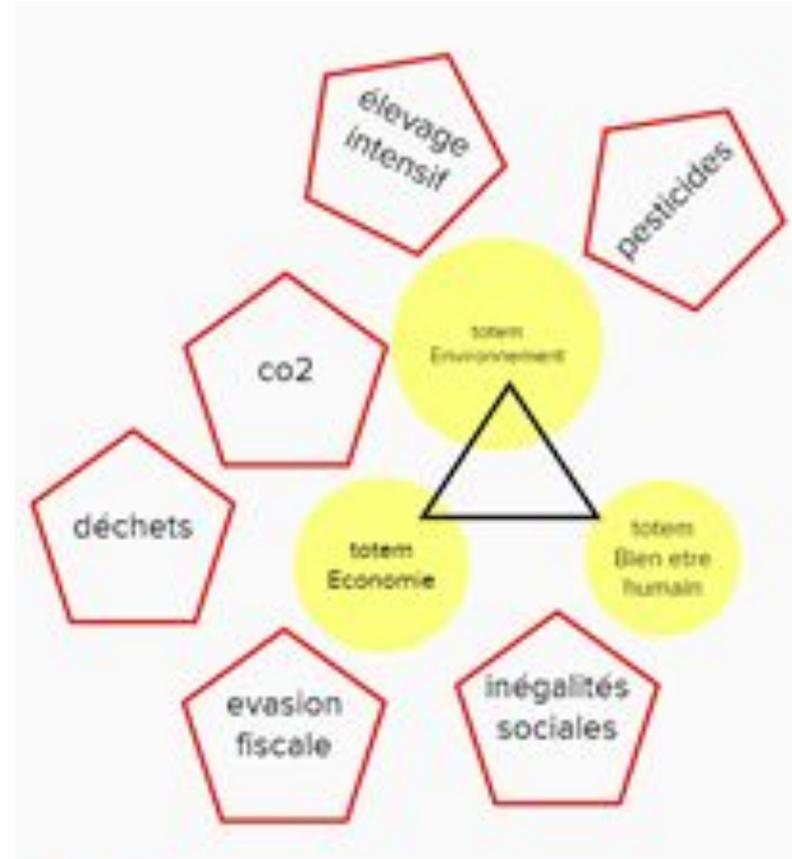
Prototype de totem
environnement

DÉROULÉ DE L'ANIMATION : TEMPS 2

L'animateur donne au groupe les cartes à bord rouge (Cartes problème).

Il demande à chacun de s'exprimer sur une carte et de la poser sur la table près du pilier du DD qui semble lui correspondre.

L'animateur demande au groupe de réagir, donner son avis et commente, compléter si besoin.

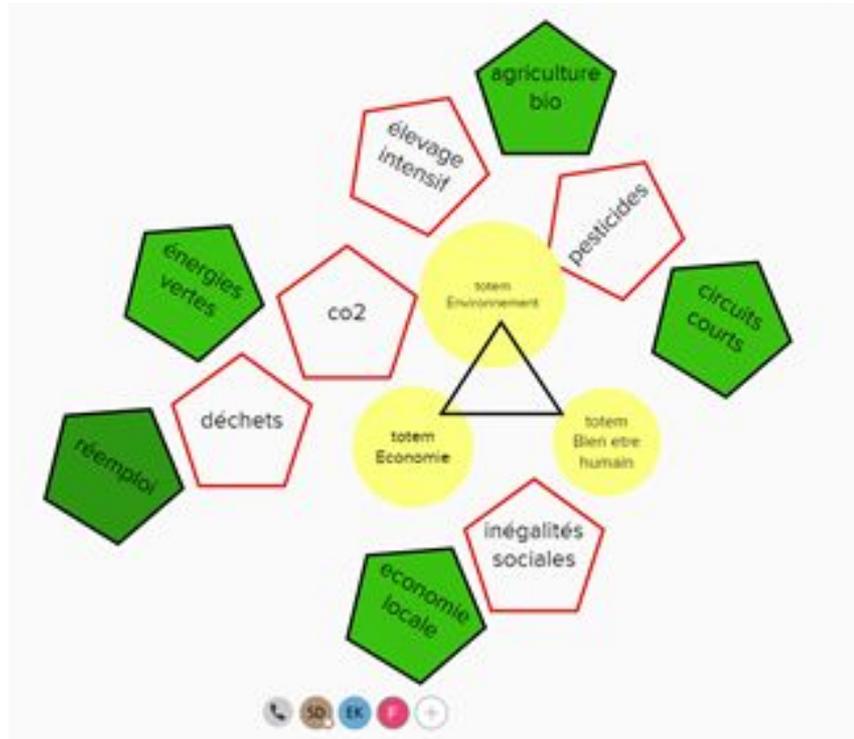


DÉROULÉ DE L'ANIMATION : TEMPS 3

L'animateur donne au groupe des cartes vertes (les solutions possibles d'ordre général).

Il demande à chacun de s'exprimer sur une carte et de la poser sur la table près de la carte problématique qui semble lui correspondre.

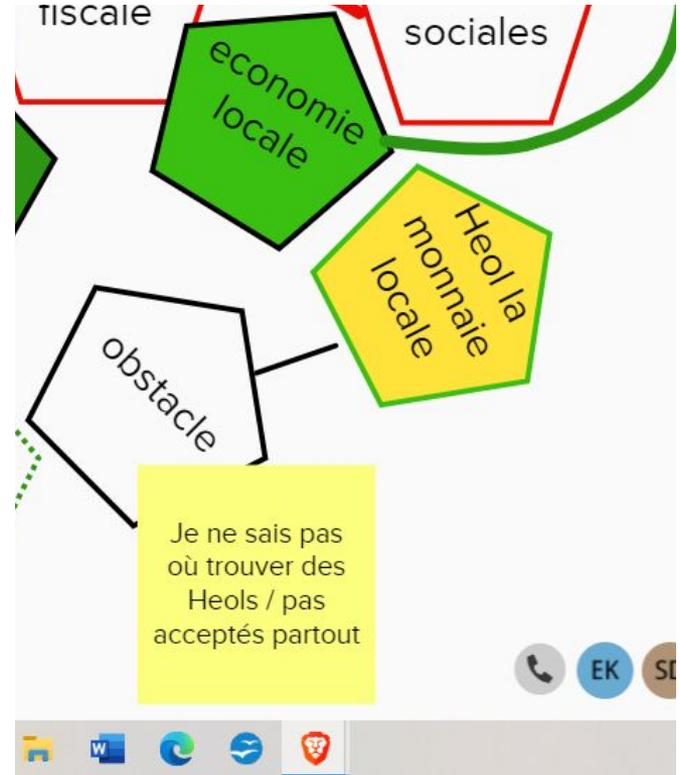
L'animateur demande au groupe de réagir, donner son avis et commente, complète si besoin.



DÉROULÉ DE L'ANIMATION: TEMPS 4

L'animateur donne au groupe des cartes Obstacles.

Les participants collent un ou des post-it commentés sur les cartes obstacles pour montrer quels freins ils rencontrent pour mettre en place cette solution.



DÉROULÉ DE L'ANIMATION: TEMPS 5 ET 6

L'animateur donne au groupe des cartes mélangées à bords vert, des cartes blanches et des cartes aidants (les possibles d'ordre concrets et locaux).

Il demande à chacun de s'exprimer sur une carte et de la poser sur la table près d'une carte verte qu'elle concrétise.

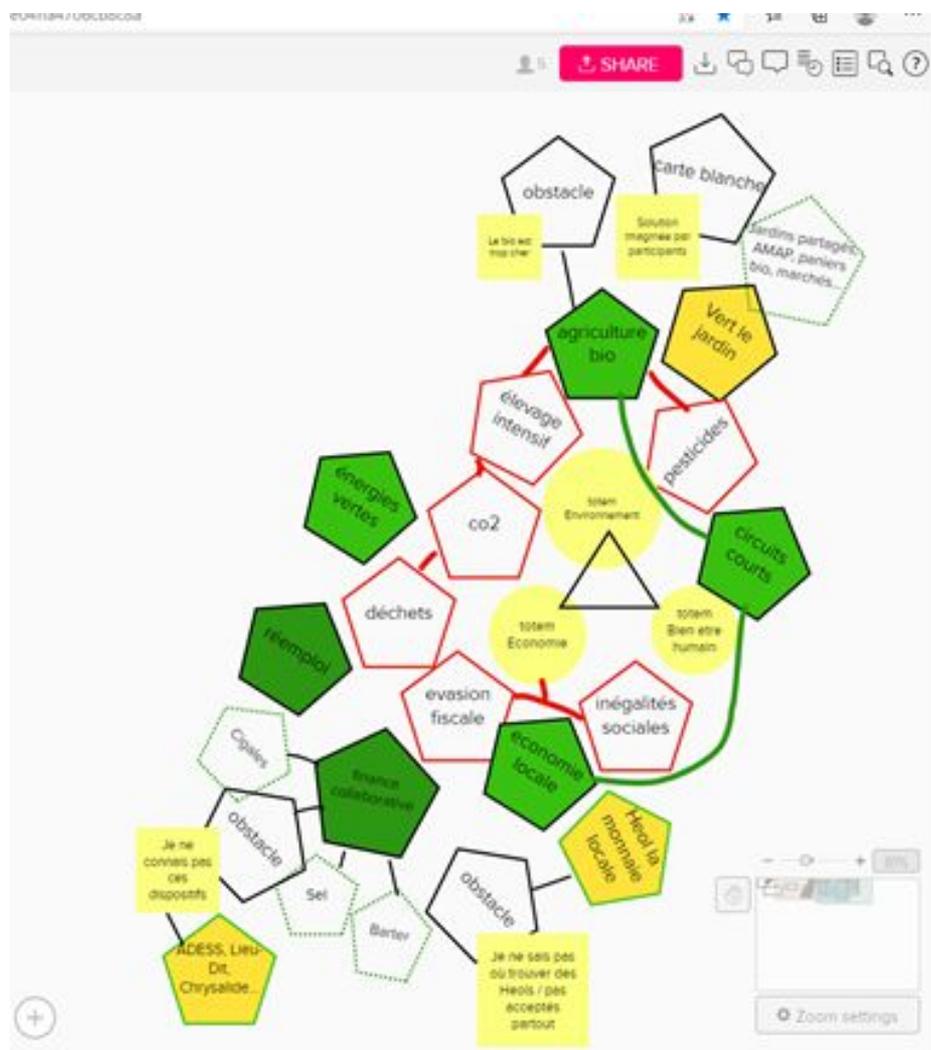
Les participants collent un ou des post-it commentés sur les cartes blanches lorsqu'ils connaissent un acteur / initiative inspirante sur le territoire.

Lorsqu'une carte aidant est tirée (joker) l'animateur invite des participants à aller dans la caravane chercher des éléments et objets relatifs à la structure du Lieu-Dit concernée.

L'animateur demande au groupe de réagir, donner son avis et commenter, complète si besoin.

ILLUSTRATION

Les participants disposent de feutres et fils de couleur pour matérialiser des liens et interconnexions entre les différentes problématiques et solutions.



DEROULE DE L'ANIMATION : TEMPS 7

L'animateur facilite un échange sur le ressenti des participants face à leur fresque.

Il leur propose de placer leurs 3 jetons colorés sur les cartes qui pour eux constituent des actions qu'ils pourraient mettre en pratique à court terme.

TEMPS FINAL

Une photo de groupe et de sa production est prise (au polaroid pour un souvenir immédiat - ou impression papier)

CE QU'IL RESTE À FAIRE:

- Finaliser la liste des cartes thématiques de l'animation
- Designer les totems, les cartes et les jetons
- Designer la caravane
- Imaginer une animation pour présenter les membres du Lieu-Dit, à intégrer à la Caravane
- Tester l'animation et faire des modifications si besoin
- Trouver des financements et partenaires
- A terme, initier une dynamique locale autour des transitions et générer un réseau d'entraide et d'échanges sur le Pays de Brest