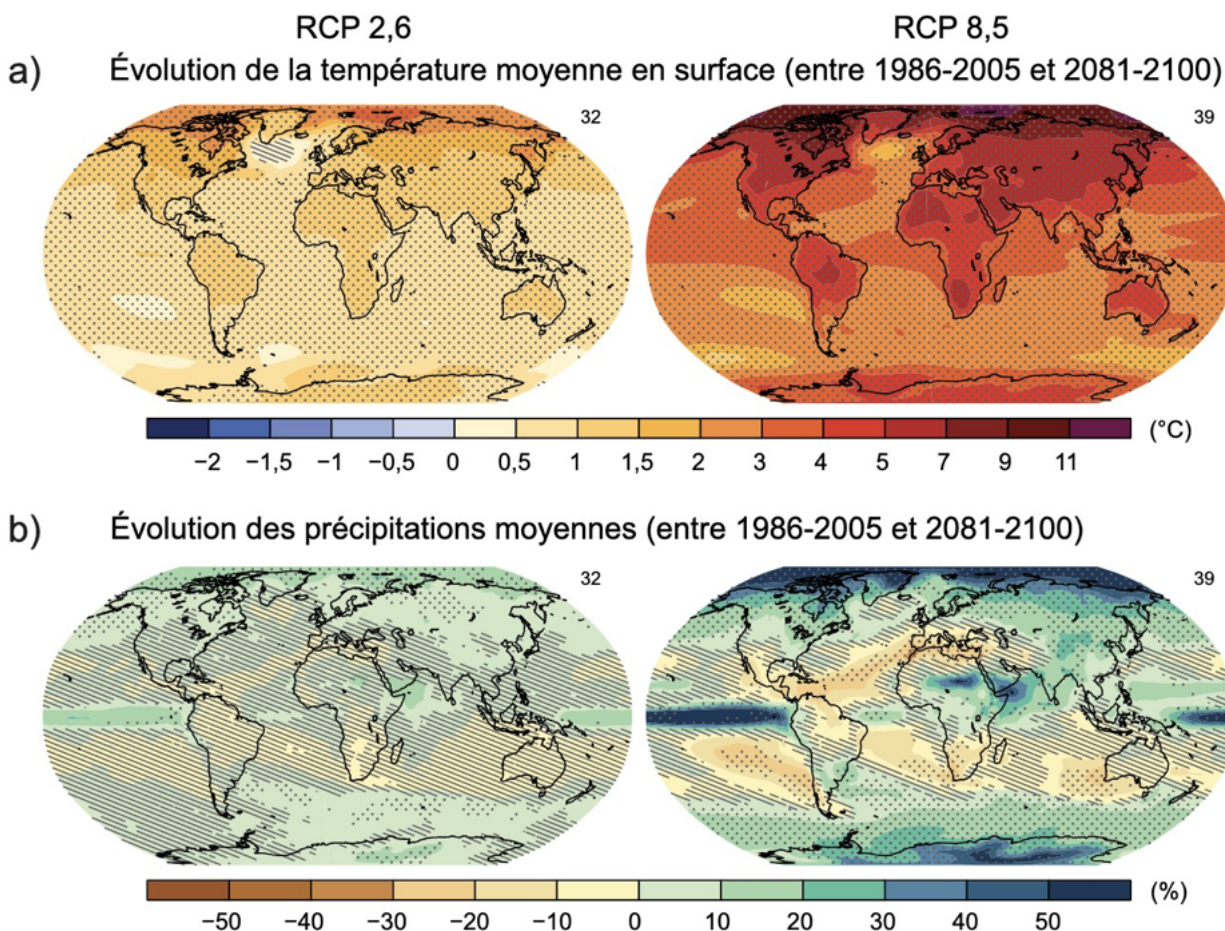


S'adapter au changement climatique



Tout doux, Baie, Baie!

Saint-Brieuc

Vendredi 7 et Samedi 8 novembre 2025

Origine, philosophie et ambition

Ce marathon créatif réunit des personnes de tous horizons et compétences pour inventer ensemble des dispositifs pour s'adapter au changement climatique dans un esprit convivial et même joyeux !

- Il doit être clair pour tout le monde que la contribution de chaque participant·e est la bienvenue.
- Il doit également être clair pour tout le monde que la diversité des profils, le désir d'inventer des manières de s'adapter au changement climatique dans les quartiers de Saint-Brieuc sont les ingrédients de base de la potion magique et créative de Super Brest.
- Il doit également être clair pour tout le monde que la confiance, l'écoute, la bienveillance, l'esprit collectif entre pair·e·s sont essentiels.

Présenter les projets au public, dès le soir du 2^e jour, est un défi très stimulant mais aussi très exigeant. Aussi, les participant·e·s s'engagent à être présent·e·s et disponibles du vendredi soir au samedi en fin de journée.

La constitution idéale d'une équipe est de 3 à 7 participant·e·s.

Ce marathon créatif est moment collaboratif où les membres d'une équipe sont solidaires et s'auto-régulent, où les équipes entre elles peuvent s'entraider.

Il n'y a pas de compétition.

Entrez dans une Zone de confort !

Un hackathon conçu et organisé par



La facilitation, qu'est-ce que c'est ?

Une personne facilitatrice est une *conseillère expérimentée, attentive et sage* en qui on fait entièrement confiance.

Une personne facilitatrice c'est :	Une personne facilitatrice ce n'est pas :
• Quelqu'un qui écoute • Quelqu'un qui est en « attention » • Quelqu'un qui aide si l'équipe ou une personne demande de l'aide. • Quelqu'un qui pose des questions pour comprendre et aider à faire comprendre • Quelqu'un qui rassure, qui épaulé	• Quelqu'un qui est en « intention » • Un-e sauveur-se • Un-e donneur-se de leçons • Un-e membre de l'équipe • Un-e professeur • Un-e guide

Rôle et attitude des personnes facilitatrices

C'est l'équipe qui doit définir son projet, inventer ou choisir ses méthodes de travail et finalement mener le projet jusqu'à la réalisation du prototype et la présentation finale.

La personne facilitatrice est en retrait, un peu à l'extérieur. Elle observe et questionne les membres de l'équipe dans le but de faire culture commune, dissiper les éventuels malentendus et de cheminer tou-te-s ensemble.

La facilitation, tout un programme !

Certains temps jalonnent les deux jours du hackathon Tout Doux Baie, Baie.

Les personnes facilitatrices ont des rôles particuliers à jouer à ces occasions.

Synchronisons nos montres, 1, 2, 3 C'est parti !

Activités facilitatrices / Activités équipes

	Vendredi	Samedi
		Avec les équipes à partir de 9h
Matin		Phases de préparation et définition du projet 11h à 12h : Conseil de la facilitation #2
Après-midi		Phase de prototypage 15h-16h : Prises de notes sur le wiki 15h30/16 : goûter de la facilitation Jusqu'à 17h : Veiller à la réalisation du topo-pêchu 17h-18h : Présentation des topos-pêchus finaux (3 min/équipe)
Soir	20h-20h30 : Conseil de la facilitation #1 (attribution des équipes) 20h30 : Premier contact : un projet, les membres d'un groupe, une personne facilitatrice .	18h : Pot de clôture de l'édition 2025 18h30 : Conseil de la facilitation #3 (débrief de la journée) 19h : fin

Jalons du parcours des questionnologues

Conseil de la facilitation #1

Discussion des projets présentés dans la perspective de débroussailler et identifier la répartition des projets en fonction des questionnologues. Il est préférable qu'un·e questionnologue ne suive pas une équipe dont le sujet l'intéresse particulièrement.

Premier contact

Les projets retenus sont validés, les équipes sont constituées, vous allez à la table du projet avec l'équipe pour veiller au bon démarrage du groupe.

L'objectif de ce temps est de faire connaissance (que chacun·e se sente bien dans le groupe) et établir une intention commune (pour les membres de l'équipe, il s'agit de mettre en communs ses représentations, ses idées sur le projet).

Conseil de la facilitation #2

Préparation du conseil des questionnologues : remplir la fiche A4 pour que la mutualisation soit rapide et efficace.

Nous nous réunissons pour partager nos impressions, dire nos besoins, éventuellement demander de l'aide.

Ecriture sur Wiki

Pour garder des traces des projets, les personnes facilitatrices devront écrire sur le wiki des Fabriques du Ponant pour documenter les projets - <https://www.wiki.lesfabriquesduponant.net>

Goûter de la facilitation

Troisième réunion, comment ça se passe dans les équipes ? Y-a-t-il besoin d'aide ?

L'ambiance est-elle bonne ? Les projets avancent-ils ? Le prototype est-il en bonne voie ?

Comment garantir un livrable ?

Topo-pêchu : et voilà !

Topo-pêchu final, pour les équipes c'est le moment crucial, elles offrent à la communauté leur projet, elles doivent expliquer du mieux possible et présenter leur prototype.

Règle du topo-pêchu : les membres de l'équipe vont sur scène, 5 min au total (3 min de présentation, 2min questions du public).

Conseil de la facilitation #3

C'est l'heure du bilan et de préparer les perspectives.

La trousse à outils des personnes facilitatrices

Les outils n'ont pas de cerveau, utilisez le vôtre !

Vous trouverez ces différents outils dans votre boîte à outil.

Ils sont à utiliser avec parcimonie et seulement s'il y en a besoin.

- Carré de l'intention
- QQCOQP

- Méthodologie du projet
- Etc...

Tous les outils du hackathon sont présents dans ce livret.

Si vous ne trouvez pas l'outil adapté au besoin de votre équipe, vous pouvez demander à la personne coordinatrice de la facilitation.

Outil pour facilitation

Feuille de mutualisation à préparer par les personnes qui facilitent pour le conseil de la facilitation #2

Titre :	
Compétence Clé :	
Qui (Pour qui ?) ?	
Quoi ?	
Où ?	
Quand ?	
Comment ?	
Pourquoi ?	

	On discute	Ça Commence	Ça fonce
État d'avancement			
	Mauvaise	Comme ci – comme ça	Bonne
Ambiance			
	OUI	NON	A votre avis ?
Besoin d'aide			

Autres remarques :

.....

.....

.....

.....

Outil pour animer l'équipe projet

Le carré de l'intention (20 min env.)

Objectif : établir une intention commune (mettre en commun ses représentations, ses idées) -> l'équipe dispose de son projet !

Il est important que tou-te-s les membres de l'équipe partagent cette intention, apportent leur contribution à la définition du projet.

Chaque participant-e remplit des post-its et les pose sur cette feuille imprimée en A3.

Intention : Que vise le projet ?	Public : Qui fait le projet ? Pour qui le projet est-il conçu ?
Nom du Projet	
Design : Comment le projet est-il organisé Quelles sont les tâches à remplir ?	Espace-temps : Ou le projet se déroule-t-il ? A quel Moment ? Selon quelle fréquence ?

Outil pour animer l'équipe projet

Méthodologie du Projet

Contexte : Où suis-je ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Objectifs : Où vais-je ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Stratégie : Comment j'y vais ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Moyens : Avec quels moyens ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Évaluation : Comment ça s'est passé ?

.....

.....

.....

.....

.....

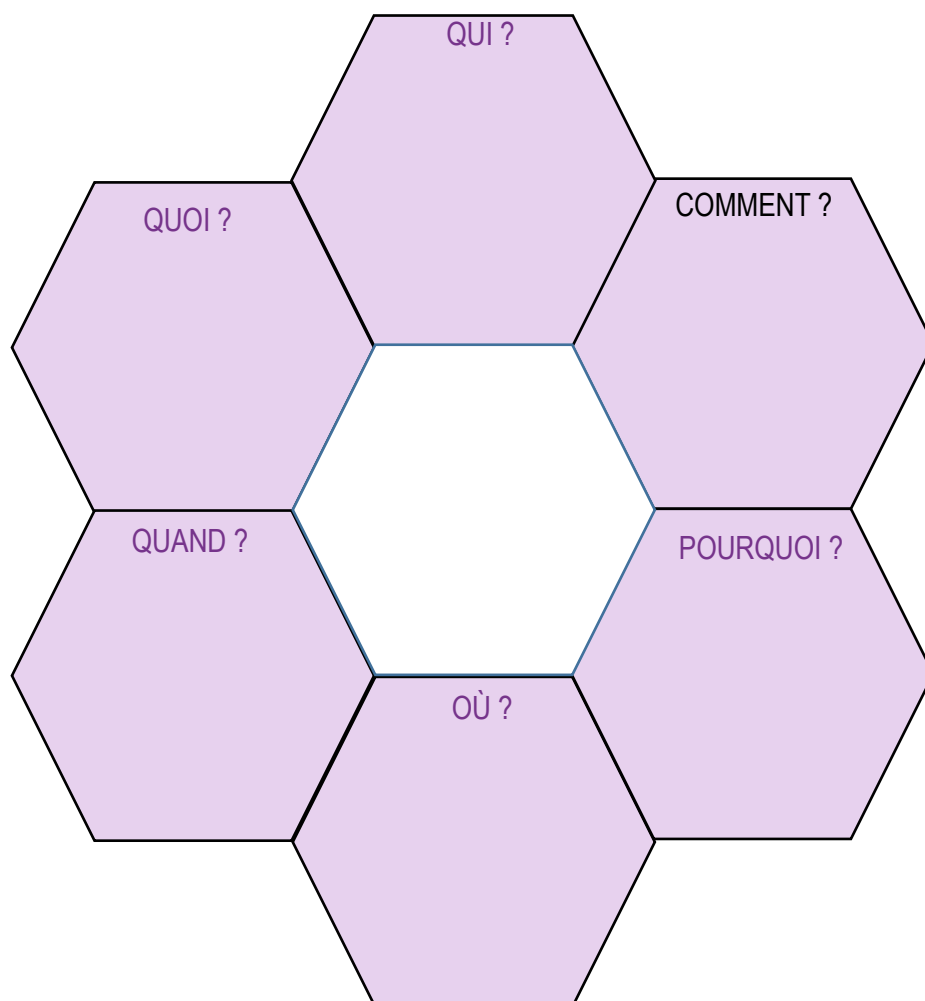
.....

Outil pour animer l'équipe projet QQCOQP (20 min env.)

Qui Quoi Comment Où Quand Pourquoi ?

Objectif :

Cet outil vise à aider la personne qui facilite ou l'équipe projet à faire le point sur le projet.



Outil pour animer l'équipe projet

La rétro-planification

A partir du prototype que l'équipe veut présenter à la fin, il s'agit de remonter le temps étape par étape.

Les jalons de Super Brest :

- **Point d'arrivée** : Samedi, 17h nous présentons notre prototype
- Samedi, 16h30 je fini ma présentation sur une grande feuille de papier.

Entre ces différents jalons, vous avez différentes tâches à réaliser pour bâtir votre prototype.

Tâches	Sous-tâches	Qui ?	A faire pour quand ?	Commentaire

Programme du marathon créatif Tout Doux Baie, Baie !

Vendredi 7 novembre

18h : Accueil - brise glace bingo ! Antony nous prépare ça.

18h30 : Présenter le hackathon, son déroulement, son organisation.

19h : Les participants se mettent par petits groupes pour réfléchir à des projets à partir des idées notées lors des 2 réunions de lancement. Présentation des projets.

19h30 : constitution des équipes, validation des équipes (3 personnes minimum, 7 maximum).

20h : les équipes au travail, conseil de la facilitation, attribution des équipes aux personnes facilitatrices. -> Fiche projet (Intention, public, localisation et timing) + rétro-planification

21h : apéro dinatoire

22h : fin. -> service de raccompagnement en voiture pour les personnes qui le nécessitent.

Samedi 8 novembre

9h30 : accueil café thé

10h : démarrage des travaux en équipe

11h : conseil de la facilitation.

12h30 : repas partagé Auberge espagnole

13h30 : reprise des travaux

17h : présentation des travaux des équipes

17h30 : pot de clôture

18h : fin