

- **Catégorie** : Savoir faire
- **Thématique** : Entreprendre dans un projet engagé et s'insérer professionnellement
- **Nom de l'animation** : Mobiliser, convaincre des acteurs/partenaires et impliquer la communauté
- **Objectifs visés** :
 - Les participant.e.s ont développé des compétences en mobilisation communautaire.
 - Les participant.e.s ont renforcé leur capacité à convaincre et impliquer des acteurs et partenaires.
 - Les participant.e.s ont encouragé la collaboration au sein de la communauté pour atteindre des objectifs communs.
- **Profil du participant** : + de 16 ans
- **Nombre de participants** : 10 à 30 participant.e.s
- **Moyens et ressources** :

Ressources matérielles :

- Paperboard, feutres, et post-it.
- Feuilles de papier et stylos.
- Exemples de scénarios ou de projets à discuter.

Ressources humaines :

- 1 à 2 animateur.trices (voire plus selon le nombre de participants)

- **Modules ou compétences préalables** : Aucun
- **Choix pédagogiques** : l'animateur.trice doit pouvoir motiver les participants en soulignant l'impact positif qu'ils peuvent avoir sur leur communauté, et les encourager à la réflexion sur la collaboration et l'importance de convaincre des partenaires pour obtenir un soutien.
- **Durée** : 3h à 2 jours selon les objectifs visés et la place donnée aux discussions entre les participants.

- **Déroulement** :

Accueillir les participants et les enregistrer sur une feuille de présence.

Introduction (10 min)

- Se présenter et remercier les participants pour leur présence
- Animer un brise-glace pour faciliter l'interconnaissance et recueillir les attentes des participant.es (voir des exemples de brise-glace dans la boîte à outils du Guide d'Éducation populaire)
- Expliquer en quelques mots la thématique du jour et les objectifs de l'activité, et présenter le déroulé.

Déroulé de l'activité (3h30)

Pour cette activité, les participants peuvent venir avec leur projet communautaire déjà réfléchi, ce qui peut permettre de faire l'activité sur une journée uniquement avec un focus sur la mobilisation des acteurs et des communautés.

PHASE 1 (1h20min)

Etape 1 - Introduction à l'entrepreneuriat social et à l'engagement communautaire (10 min)

- Présentation des concepts et discussions avec les participants autour de ces sujets (ex : qu'est ce que cela évoque pour vous ? Avez-vous des exemples dans votre entourage ? avez vous déjà participé à un projet communautaire ?)

Propositions de définitions :

- L'entrepreneuriat social : consiste à créer une activité économique viable pour répondre aux besoins sociaux et environnementaux.
- L'engagement communautaire : l'implication et la participation à une organisation dans l'intention de contribuer au bien-être de la communauté.

Etape 2 - Exercice de réflexion individuelle sur les passions et les causes (10 min)

- Distribuer des post-it et des stylos et demander aux participants de noter les passions et les causes qui les affectent (ex : protection de l'environnement, défense des droits des enfants).
- A tour de rôle les participants vont coller les post-it sur un mur, et s'ils le souhaitent énoncer devant le groupe ce qu'ils ont noté.
- Faire une synthèse des post-its collés et proposer au groupe de collectivement les regrouper organiser par grandes thématiques (ex : Environnement, Egalité Femmes/Hommes)

Etape 3 - Création d'un projet engagé (30 min)

- Présenter les différentes étapes pour monter un projet engagé et communautaire :
 - Énoncer un problème lié à la thématique qu'ils souhaitent résoudre
 - Lister les objectifs
 - Identifier un projet pour y répondre
 - Définir un plan d'action
- Idéation : proposer aux participants de se répartir en sous-groupes de 2 à 5 personnes selon les thématiques qui les intéressent, et leur demander de travailler à développer une idée de projet sur lequel ils souhaiteraient s'engager.

NB : L'animateur peut donner un ou plusieurs exemples. Ex : Thématiques : Environnement.
Problème à résoudre : réduire les déchets dans les rues de mon quartier.

Pause (10 min)

Energiser le groupe

Etape 4 - Le Réseau (10 min)

- Présenter en quoi consiste le réseau et le fait de "réseauter", l'importance des partenariats et la mobilisation de ressources (financières, matérielles, et humaines).

Conclusion de la Phase 1 (10 min)

- Revenir sur les grandes étapes de la journée et présenter le programme du lendemain.

PHASE 2 (2h10min)

Introduction à la phase 2 (10 min)

- Résumer la phase 1
- Présenter des règles de l'activité puis dérouler l'activité.

Etape 1 - Mobiliser (30 min)

- Présenter au groupe les différents types d'acteurs et partenaires qui peuvent être mobilisés autour d'un projet communautaire (élus, associations, GIE, chefs religieux, chefs de quartier, etc.). Donner un exemple.
- Demander aux sous-groupes de faire une cartographie en leur proposant de lister les acteurs (associatifs, privés, publics, citoyennes et citoyens...) qu'ils souhaitent mobiliser autour de leur projet, et pour faire quoi.

Etape 2 - Communiquer (30 min)

- Présenter au groupe les différentes techniques pour présenter son projet efficacement à des acteurs publics ou privés, et potentiels futurs partenaires.
- Jeu de rôle : demander à chaque sous-groupe de choisir un acteur de leur cartographie à qui ils souhaiteraient présenter leur projet en premier (ex : le Maire, le Chef de quartier), et de désigner 1 ou 2 personnes pour venir présenter leur projet comme s'ils étaient devant cette personne.

Pause (10 min)

Energiser le groupe

Etape 3 - Impliquer la communauté (30 min)

- Présenter au groupe les différentes méthodes pour impliquer, consulter et engager la communauté autour de son projet (ex : causeries, affichage, questionnaires, radios communautaires, kiosques d'information dans l'espace public, etc.)
- Demander à chaque sous-groupe d'établir des actions pour mobiliser la communauté autour de leur projet.

Étape 4 - Planification de projets concrets (20 min)

- Demander aux participants de travailler sur les prochaines actions qu'ils doivent déployer pour leur projet communautaire et mobiliser les acteurs, les partenaires et la communauté autour.

Conclusion (15 min)

- Faire une synthèse des deux journées de travail et remercier les participants
- Encourager les participants à appliquer les compétences acquises dans leurs projets communautaires.
- Fournir les ressources ou les formations complémentaires pour permettre aux jeunes de développer et gérer leurs projets.
- Faire un tour des participants pour leur demander ce qu'ils ont pensé de l'atelier et quelles sont leurs prochaines étapes

➤ **Evaluation de l'activité**

- Penser à évaluer l'activité et à récolter des retours des participants pour l'améliorer et mieux répondre aux besoins et attentes, suivre les changements de comportements chez les jeunes et la mise en pratique de ce qu'ils ont appris.
Voir les bonnes pratiques d'évaluation dans la boîte à outils du Guide d'Éducation populaire.
- L'animateur.trice peut construire un groupe whatsapp ou individuellement contacter les différents participants pour évaluer si leurs projets communautaires prennent forme et se développent.

➤ **Pour aller plus loin**

- Recommander aux participants de faire des recherches sur les méthodes d'intelligence collective.
- Les encourager à utiliser cette méthode dans d'autres contextes, tels que des projets de groupe ou des initiatives communautaires.

➤ **Pour aller plus loin**

- [Outils et supports de mobilisation communautaire](#)
- [Mobiliser les acteurs autour d'un projet local d'insertion](#) - Weka.fr

- [Mobiliser des acteurs](#) (pdf) - Erasmus

Une fiche réalisée en collaboration avec

Logo de Solidarité Laïque + QR code qui renvoie vers www.facebook.com/LABISdakar