

SPEED PROJET

**KIT D'ANIMATION À DESTINATION DES
POINTS D'APPUI À L'ENGAGEMENT**

POURQUOI SPEED PROJET ?

La Manche est un département qui soutient les projets des jeunes de 11 à 25 ans. D'un projet de séjour co-organisé avec une structure à la création d'une association solidaire en passant par le partage d'une passion commune (musique, danse, jeux vidéos etc..), les possibilités sont multiples. Pour les soutenir dans leurs projets, les jeunes de la Manche peuvent solliciter des aides. Parmi elles, les bourses AJIR et CAP D'AJIR qui proposent un financement et un accompagnement, les juniors associations qui leur permettent de s'organiser en groupe, les outils proposés par le réseau des Points d'Appui à l'Engagement et bien plus encore.

Cependant, force est de constater que les jeunes connaissent peu les soutiens qu'ils peuvent solliciter, et certains n'ont pas conscience de leur capacité à mener des projets. La ligue de l'enseignement de Normandie, le réseau des Points d'Appui à l'Engagement, et les institutions partenaires : le Service Départemental à la Jeunesse, à l'Engagement et au Sport, la Caisse d'allocations familiales de la Manche, la Mutualité Sociale Agricole Côtes Normandes et le Conseil Départemental de la Manche, se sont donc associés pour créer les animations « Speed Projet » afin de faire émerger des projets de jeunes sur le territoire de la Manche et de favoriser l'utilisation des dispositifs existants.

QU'EST-CE QUE C'EST ?

« Speed Projet », ce sont des interventions dynamiques dans les établissements scolaires (ex : sur la pause méridienne) ou dans les structures d'accueil pour montrer aux jeunes que l'on peut passer d'une idée à un projet.

Le kit d'animation « Speed Projet » est composé d'un livret proposant des animations, des outils de communication (roll-ups, flyers etc.), et de matériel pédagogique (cartes à jouer, outils d'animation, matériel de jeux etc.).

Chaque référent Point d'Appui à l'Engagement peut donc utiliser ces animations « Speed Projet » dans des établissements scolaires ou dans des structures accueillant des jeunes. Des kits contenant des outils de communication et le matériel des animations seront répartis dans le département. Les référents peuvent se rapprocher de l'animation du réseau pour organiser l'emprunt du matériel. En cas d'indisponibilité des kits, des éléments imprimables sont proposés pour certaines animations.

COMMENT A-T-IL ÉTÉ CONÇU ?

Les animations du Speed Projet ont été travaillées avec des référents Point d'Appui à l'Engagement volontaires. Les animations sont réparties en deux catégories :

- Des animations à réaliser dans les établissements scolaires, par exemple sur la pause méridienne : il s'agit d'animations réfléchies pour des temps très courts où les jeunes sont de passage avant et après avoir mangé.
- Des animations à réaliser dans les structures accueillant des jeunes : il s'agit d'animations réfléchies pour des temps plus longs, où les jeunes restent.

Le kit d'animation pourra évoluer en fonction des retours des référents PAE. Chacun peut y contribuer en proposant de nouvelles animations.

SOMMAIRE DES ANIMATIONS

KIT ETABLISSEMENTS - FICHE N°1 – MUR D'EXPRESSION.....	5
KIT ETABLISSEMENTS - FICHE N°2 – LES DÉFIS	6
KIT ETABLISSEMENTS - FICHE N°3 – BASKET'IDEES	7
KIT ETABLISSEMENTS - FICHE N°4 – RALLYE/ENQUÊTE	8
KIT STRUCTURE - FICHE N°1 – CAFÉ FORUM.....	9
KIT STRUCTURE - FICHE N°2 – GRAND JEU « LE PARCOURS D'UNE IDÉE »	10
KIT STRUCTURE - FICHE N°3 – ATELIER COLLECTIF EXPRESS	12

KIT ÉTABLISSEMENTS - FICHE N° 1 - MUR D'EXPRESSION

EN BREF :

Le mur d'expression permet aux jeunes de s'exprimer sur des sujets qui les intéressent de différentes manières (photos, dessins, écritures). Son côté visuel peut attirer les jeunes à venir l'observer et à en discuter.

Aucune durée maximum

Pas de limite de participants

En fonction de l'animation, matériel qui peut être utilisé :

Feuilles de couleurs

Feutres/marqueurs

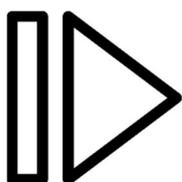
Fil et pinces à linge

Photolangage

(banque de photos ou jeu du dixit)

Scotch, pâte à fixe

DÉROULÉ



- ❖ Sur un panneau, l'animateur écrit la thématique du mur en grand. Puis, il invite les jeunes à venir écrire sur ce panneau tout ce qui leur vient à l'esprit quand on parle de cette thématique
- ❖ Une fois le mur bien rempli, l'animateur peut échanger avec les jeunes des propos indiqués sur le mur.
- ❖ A la place d'une thématique, on peut également poser une question/écrire une citation etc..

TRUCS ET ASTUCES



- ❖ Choisir un emplacement facilement visible par les jeunes
- ❖ Indiquer la consigne de manière claire et concise à côté du mur pour que les jeunes puissent l'utiliser en autonomie.
- ❖ Alimenter d'expression ou d'images avant de commencer l'animation pour donner l'envie de venir continuer à remplir le mur.
- ❖ Prendre en photo le mur final pour garder une trace

VARIANTES



- ❖ Utiliser le dessin pour s'exprimer sur le mur.
- ❖ Laisser les jeunes choisir une image (photolangage) parmi un ensemble diversifiée pour s'exprimer sur la thématique/question.

DES IDÉES DE THÉMATIQUES

- ❖ Environnement, solidarité, numérique
- ❖ Tu es la seule personne au monde à qui on accorde un vœu, quel qu'il soit. Quel est-il ?
- ❖ Qu'est-ce qui vous manque comme activité sympa à faire dans votre ville ?
- ❖ Sujets tabous, quels sont-ils ?
- ❖ Et si demain c'était vous le président(e), quel serait votre première action ?
- ❖ La dernière chose un peu folle que vous ayez faite ? VS La chose un peu folle que vous aimeriez faire ?

KIT ÉTABLISSEMENTS - FICHE N°2 - LES DÉFIS

EN BREF

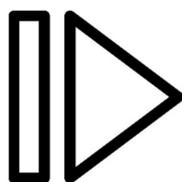
Les défis permettent d'accrocher rapidement les jeunes sur la pause méridienne en leur proposant une mission à réaliser pendant l'heure du repas.

Pour les jeunes,
seulement quelques
minutes

Aucune limite de
participants

Cartes défis à imprimer en
annexe du kit

DÉROULÉ



- ❖ Au début de l'intervention, aller à la rencontre des jeunes avec des cartes de défis.
- ❖ Proposer aux jeunes de réaliser le défi indiqué sur la carte pendant leur repas en indiquant la possibilité de le faire à plusieurs.
- ❖ Demander aux jeunes de venir vous apporter la réponse au défi en revenant de leur repas.
- ❖ Discuter quelques minutes avec eux de leurs réponses.

TRUCS ET ASTUCES



- ❖ Laisser la carte au jeune pour qu'ils viennent la rapporter après le repas.
- ❖ Avoir les cartes défis en plusieurs exemplaires pour permettre à un maximum de jeunes de participer.
- ❖ Ajouter vos propres défis sur les cartes pour diversifier les interventions.

VARIANTES

- ❖ Avoir uniquement 1, 2 ou 3 défis sur l'heure de déjeuner et afficher les réponses des jeunes sur un espace dédié.



DES EXEMPLES DE DÉFIS

- ❖ Comment augmenter le niveau de bonheur du bahut ?
- ❖ Trouver au moins 3 choses que tout le monde peut faire pour préserver la planète.
- ❖ Vous avez 1 heure pour rassembler un maximum autour d'une flashmob, comment faites-vous ?
- ❖ Vous pouvez proposer une soirée à thème dans votre établissement, comment allez-vous faire ?
- ❖ Trouver 3 choses que tout le monde peut faire pour lutter contre les discriminations.

KIT ÉTABLISSEMENTS - FICHE N°3 - BASKET'IDÉES

EN BREF :

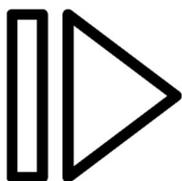
Le Basket'Idées permet de lancer un défi amusant aux jeunes en leur proposant de marquer des paniers avec leurs idées.

Pour les jeunes,
seulement quelques
minutes

Aucune limite de
participants

Une corbeille à papier ou autre
récipient servant de panier. (3
corbeilles si variante)

Feuilles de brouillons



DÉROULÉ

- ❖ L'animation se déroule en 2 temps.
- ❖ Dans un premier temps, demander aux jeunes d'inscrire sur un papier, de manière anonyme, une idée à mettre en place. Le jeune fait une boule avec son papier et tente de le lancer dans le panier.
- ❖ Dans un second temps, proposer à un jeune de piocher dans la corbeille un papier et discuter avec lui de l'idée inscrite (qu'en penses-tu ? est-ce que tu pourrais la mettre en place ? pourquoi ?)



TRUCS ET ASTUCES

- ❖ Avoir déjà quelques papiers dans la poubelle.
- ❖ Marquer l'emplacement de lancers pour attirer les jeunes.

VARIANTES



- ❖ Pour le deuxième temps, possibilité de mettre en place 3 corbeilles (je suis d'accord, pas trop d'accord, pas du tout d'accord), les jeunes lisent l'idée et la lance dans le panier en fonction de leur opinion.
- ❖ Possibilité de réaliser la même animation avec des avions en papier si l'espace le permet : mettre en place une piste numérotée de 1 à 10 pour noter les points.
- ❖ Donner une thématique au Basket'Idées

KIT ÉTABLISSEMENTS - FICHE N°4 - RALLYE/ENQUÊTE

EN BREF :

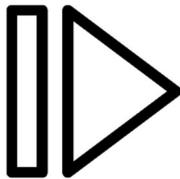
Cette animation permet, à l'aide de QR Code de faire découvrir aux jeunes les aides disponibles pour les accompagner dans leurs envies ainsi que de leur faire connaître certains projets de jeunes dans le département.

Pour les jeunes,
seulement quelques
minutes

Ne fonctionne que si
les jeunes ont leur
téléphone avec eux.

QR Codes à imprimer

Scotch, pâte à fixe



DÉROULÉ

- ❖ Afficher les QR Codes en les répartissant dans l'espace (voire en les cachant pour renforcer le côté ludique). Attention, il faut afficher la question avec le cadenas !
- ❖ Indiquer aux jeunes le nombre de cadenas à déverrouiller et leur lancer le défi !
- ❖ En autonomie et à l'aide de leur téléphone, les jeunes viennent scanner chaque QR Codes et répondre aux différentes questions.
- ❖ Pour aider les jeunes, mettre à disposition de la documentation (flyers, dossiers, articles de presse etc..).

VARIANTES

- ❖ Si les jeunes n'ont pas leur téléphone, possibilité de réaliser le quiz en format papier ou mettre à disposition un téléphone/une tablette.
- ❖ Les questions peuvent changer. Pour cela, rendez-vous sur www.lockee.fr pour créer vos propres cadenas.



LES QUESTIONS :

- ❖ 1) Quelle somme maximale pouvez-vous demander à travers la bourse CAP D'AJIR ?
- ❖ 2) Combien faut-il de personnes minimum pour créer une junior association ?
- ❖ 3) Quelles sont les trois lettres représentant les professionnels qui proposent les animations Speed Projet ?
- ❖ 4) Jusqu'à quel âge peut-on demander la bourse AJIR ?
- ❖ 5) Sur quel site internet pouvez-vous vous trouver des informations concernant les Points d'Appui à l'Engagement et les bourses AJIR et CAP D'AJIR ?
- ❖ 6) Parmi ces projets, lesquels peuvent solliciter la bourse CAP D'AJIR ? (Classer les chiffres par ordre croissant pour trouver le code)
- ❖ 7) Si vous demandez la bourse CAP D'AJIR, vous devez déposer votre dossier combien de semaines avant la date de la commission ?

KIT STRUCTURE - FICHE N° 1 - CAFÉ FORUM

EN BREF :

Le café forum permet aux jeunes de s'exprimer sous un format convivial. L'avantage de cette animation est qu'elle peut être utilisée pour débattre de sujets de société comme pour discuter du prochain projet.

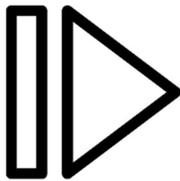
Entre 30 minutes et
45 minutes

A partir de 6 jeunes

Paperboard ou affiches de grande taille

Feutres/marqueurs

A manger et à boire



DÉROULÉ

- ❖ Installer un espace convivial avec de quoi grignoter et boire
- ❖ Entre 6 et 10 jeunes : proposer un thème de discussion (voir exemples de thèmes possibles). Laisser les jeunes discuter entre eux et animer les échanges si nécessaires.
- ❖ A partir de 10 jeunes : proposer plusieurs thèmes répartis sur plusieurs espaces pour permettre de faire des plus petits groupes. Faire ou non tourner les groupes sur les différents sujets en proposant à un jeune de rapporter la parole du groupe.



TRUCS ET ASTUCES

- ❖ Bien réfléchir à l'aménagement de l'espace pour que les jeunes se sentent à l'aise.
- ❖ Utiliser un brise-glace avant le café forum pour libérer la parole.
- ❖ Recenser les envies de discussions des jeunes en amont du café forum.

VARIANTES

- ❖ Mettre à disposition un paperboard ou une affiche pré remplie ou non pour écrire certains éléments de la discussion (voir exemple d'affiche pré-remplie en annexe)
- ❖ S'il y a plusieurs petits groupes de jeunes, proposer un seul et même thème, notamment pour des thématiques (recueil d'idées, préparation d'un projet etc..). Cela nécessite une restitution commune par les jeunes ou l'animateur.



LES SUJETS POSSIBLES :

- ❖ Quels sont vos rêves ?
- ❖ C'est quoi un projet ?
- ❖ Qu'est-ce que le bonheur ?
- ❖ Qu'est-ce qui vous énerve ?
- ❖ Nos vacances de rêves
- ❖ Qu'est-ce qui est important pour vous ?
- ❖ ETC.

KIT STRUCTURE - FICHE N°2 – GRAND JEU « LE PARCOURS D'UNE IDÉE »

EN BREF :

Ce jeu, créé sur la base des outils TIPA (voir annexe), propose aux jeunes un parcours grande nature pour passer rapidement d'une idée, même farfelue, à un projet. Il peut être utilisé par les animateurs dans plusieurs contextes.

Entre 45 minutes et
1h30 en fonction du
groupe

A partir de 4 jeunes

Matériel dédié du kit si
disponible

Feutres/marqueurs

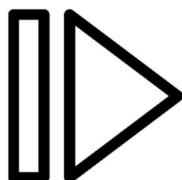
Paperboard

Fil à linge

Scotch, pâte à fixe

Matériel animation divers
en fonction de l'animateur

DÉROULÉ



- ❖ Installer tout le parcours avant l'arrivée des jeunes et expliquer leur qu'ils peuvent évoluer en autonomie dans le parcours et avancer à leur rythme.
- ❖ **ETAPE 1 – Les jeunes et leurs idées**
 - Lister les idées qui tiennent à cœur.
 - Définir nos talents dans l'équipe de jeunes.
 - Choisir une idée et trouver un titre
- ❖ **ETAPE 2 - Pourquoi Pour qui ?**
 - Dessiner ce que l'idée va changer (avant/après)
 - Photo avec pancarte : notre idée est géniale car...
 - Sur un podium, indiquer à qui l'idée va servir.
- ❖ **ETAPE 3 – Point étape !**
 - Expliquer à l'un des animateurs l'idée retenue.
 - Pour un côté ludique, les jeunes peuvent piocher une contrainte pour présenter leur idée (format radio, publicité etc..)
- ❖ **ETAPE 4 – Forces et faiblesses**
 - Former 2 équipe de jeunes : les pessimistes et les optimistes.
 - Un débat se met en place sous forme de battle : les pessimistes voient les faiblesses et les optimistes les forces.
- ❖ **ETAPE 5 – Le juste prix**
 - Sur une grande affiche/un tableau pré-rempli, les jeunes vont réfléchir à combien va coûter le projet.
 - Mettre à disposition d'un ordinateur pour des recherches internet.
- ❖ **ETAPE 6 - Comment fait-on ?**
 - Sur une corde et aux moyens de pince à linge, réaliser la frise chronologique de la réalisation du projet avec les grandes étapes.
- ❖ **CONCLUSION – Et Maintenant ?**
 - L'animateur conclue avec les jeunes : l'idée est devenue un projet ! Et maintenant que fait-on ?

TRUCS ET ASTUCES



- ❖ Au maximum, répartir les différentes étapes dans plusieurs pièces pour accentuer le côté ludique ou si vous n'avez qu'une seule pièce, utiliser tout l'espace.
- ❖ Pour rendre l'animation dynamique, mettre des contraintes de temps à chaque étape.
- ❖ Utiliser des brises glaces au fur et à mesure afin de maintenir la motivation des jeunes.
- ❖ Pendant, ou à la fin de l'animation, proposer aux jeunes d'inscrire toutes leurs réflexions quelque part (outil numérique ou non). Par exemple, imprimer la phase A de l'outil TIPA en annexe et la remplir avec les jeunes.

VARIANTES



- ❖ En fonction de l'idée des jeunes et du groupe, ajouter ou supprimer des étapes.

COMMENT UTILISER L'ANIMATION :

- ❖ Pour impliquer les jeunes dans la préparation d'un projet déjà en cours de réflexion (exemple : préparation d'un séjour entre jeunes, organisation d'une soirée dans la structure etc.)
- ❖ Pour discuter d'un projet à l'initiative des jeunes en partant de leurs rêves/colères (ex : solidarité, environnement)
- ❖ Pour montrer aux jeunes qu'ils sont capables de penser un projet, même un projet farfelu.

Cette animation a été construite en s'inspirant des outils TIPA créés par le programme réunionnais AJIR974 : www.ajir974.re

KIT STRUCTURE - FICHE N°3 - ATELIER COLLECTIF EXPRESS

EN BREF :

Cet atelier collectif « express » permet de montrer aux jeunes qu'ils peuvent passer d'une idée à un projet. Ressemblant au jeu « Le parcours d'une idée », il est une variante plus rapide.

45 minutes

A partir de 2 jeunes

Gommettes

Feutres, crayons

Ficelle, pinces à linge

Post-it

Patafix

Grandes et petites feuilles

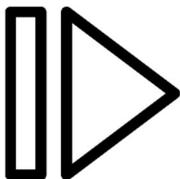
Photolangage

DÉROULÉ

- ❖ Préparer le matériel et un chronomètre. Chaque étape de l'atelier est minutée pour encourager à réfléchir vite et dynamiser le groupe de jeunes
- ❖ **ETAPE 1 – LE BRISE GLACE – 7 MINUTES**
 - Des cartes de dixit/photolangage sont étalées sur les tables dans la pièce. Chaque jeune choisit une carte qui représente son « superpouvoir » (laisser place à l'imagination), puis présentation chacun son tour :
 - Qui suis-je ?
 - Quel est mon superpouvoir ?
- ❖ **ETAPE 2 – CHOIX DE L'IDÉE – 5 MINUTES**
 - Défi 1 minutes 1 idée – Lancer le chrono et laisser les jeunes inscrire une idée d'action sur un post-it en moins d'une minute – les idées peuvent être farfelues !
 - Faire voter les jeunes sur l'idée à creuser parmi celles proposées : vote à main levée ou avec des gommettes.
- ❖ **ETAPE 3 – CE QUE NOTRE IDÉE VA CHANGER – 4 MINUTES**
 - Séparer une grande affiche en deux parties : AVANT/APRES et compléter :
 - ✓ Quelle est la situation actuellement ?
 - ✓ Qu'est-ce que notre idée va changer ?

Possibilité de passer par le schéma/le dessin/les mots en fonction de l'animateur et des jeunes.

- ❖ **ETAPE 4 – LES FORCES ET LES FREINS – 8 MINUTES**
 - Utiliser un dé en mousse. Chacun son tour, les équipiers lancent le dé. Si le chiffre est impair, alors le jeune doit donner une des forces du projet : « qu'est-ce qui vous pousse à le faire » « pourquoi peut-on réussir à le faire » ?. Si le chiffre est pair, alors le jeune doit donner un frein : « qu'est-ce qui pourrait empêcher l'idée de se réaliser ». Dès qu'un frein est donné, le défi est de trouver rapidement une solution.



❖ **ETAPE 5 – LES BESOINS – 6 MINUTES**

- En brainstorming collectif, les équipiers listent tout ce dont ils ont besoin pour mener à bien ce projet et l'inscrivent sur une affiche. L'animateur peut orienter : matériel, hébergement, transport, etc.

❖ **ETAPE 6 – LES SOUTIENS – 6 MINUTES**

- Pour chaque besoin identifié précédemment, les équipiers viennent indiquer comment ils vont répondre à ce besoin. Qui va les aider pour chacun des besoins ? (apport personnel, appel à projets, bourses, conseil de professionnels etc...)

❖ **ETAPE 7 – PLAN D' ACTIONS – 6 MINUTES**

- Sur un fil et aux moyens de pinces à linge et de feuilles, les jeunes viennent indiquer les grandes étapes de la réalisation du projet.



TRUCS ET ASTUCES

- ❖ Bien penser à avoir un chronomètre pour donner un côté « défi » à l'animation.
- ❖ L'animation étant rapide, veiller à avoir tout installé avant et à avoir du matériel à disposition.



VARIANTES

- ❖ En fonction de l'idée des jeunes et du groupe, ajouter ou supprimer des étapes.

COMMENT UTILISER L'ANIMATION :

- ❖ Pour impliquer les jeunes dans la préparation d'un projet déjà en cours de réflexion (exemple : préparation d'un séjour entre jeunes, organisation d'une soirée dans la structure etc.)
- ❖ Pour montrer aux jeunes qu'ils sont capables de penser un projet, même un projet farfelu.
- ❖ Possibilité de partir d'une thématique, ou d'un objectif « sauver la planète », « découvrir le monde », « bien vivre ensemble » etc..

SOMMAIRE DES ANNEXES

ANNEXE 1 – CARTES DEFIS - RECTO	15
ANNEXE 1 – CARTES DEFIS - VERSO.....	16
ANNEXE 1 – CARTES DEFIS - RECTO	17
ANNEXE 1 – CARTES DEFIS - VERSO.....	18
ANNEXE 2 – QR CODES RALLYE/ENQUETES	19
ANNEXE 3 – PLAN TIPA.....	26

ANNEXE 1 – CARTES DÉFIS - RECTO

COMMENT AUGMENTER LE NIVEAU DE BONHEUR DU BAHUT ?

TROUVER AU MOINS 3 CHOSES QUE TOUT LE MONDE PEUT FAIRE POUR PRÉSERVER LA PLANÈTE

VOUS AVEZ 1 HEURE POUR RASSEMBLER UN MAXIMUM DE MONDE AUTOUR D'UNE FLASHMOB, COMMENT FAITES-VOUS ?

VOUS POUVEZ PROPOSER UNE SOIRÉE À THÈME DANS VOTRE ÉTABLISSEMENT, COMMENT ALLEZ-VOUS FAIRE ?

TROUVER 3 CHOSES QUE TOUT LE MONDE PEUT FAIRE POUR LUTTER CONTRE LES DISCRIMINATIONS.

ON VOUS DONNE UN BUDGET POUR CRÉER UN CLUB AU COLLÈGE, QU'EST-CE QUE VOUS FERIEZ ?

VOUS AVEZ L'OCCASION DE DONNER 1000 EUROS POUR AIDER UNE GRANDE CAUSE, LAQUELLE CHOISISSEZ-VOUS ET POURQUOI ?

ON VOUS DONNE UNE CERTAINE SOMME D'ARGENT POUR ORGANISER UN SÉJOUR ENTRE VOUS. COMMENT ALLEZ-VOUS VOUS Y PRENDRE POUR LE PRÉPARER ?

SPEED PROJET

ANNEXE 1 – CARTES DÉFIS - RECTO

SI VOUS POUVIEZ PARTIR ENTRE AMIS MAINTENANT, CE SERAIT POUR ALLER OÙ ET POURQUOI FAIRE ?

SI VOUS POUVIEZ CRÉER UN LIEU POUR LES JEUNES, QU'EST-CE QUE VOUS METTRIEZ DEDANS ?

D'APRÈS VOUS, QU'EST-CE QUI POURRAIT RASSEMBLER LES JEUNES DANS VOTRE VILLE ?

SI VOUS ETIEZ MINISTRE DE LA JEUNESSE, QU'EST-CE QUE VOUS METTRIEZ EN PLACE EN PREMIER ?

D'APRÈS VOUS, SI LES JEUNES AVAIENT DU POUVOIR, QU'EST-CE QU'ILS DÉFENDRAIENT LE PLUS ?

EST-CE QUE LES JEUNES SONT ASSEZ PRIS AU SÉRIEUX ? QU'EST-CE QUI VOUS FAIT DIRE ÇA ?

VOUS AVEZ 1 MINUTE DANS UN ASCENSEUR AVEC LE MAIRE DE VOTRE VILLE : QUE LUI DITES-VOUS ?

D'APRÈS VOUS, QU'EST-CE QUI POURRAIT RASSEMBLER LES JEUNES DANS VOTRE ÉTABLISSEMENT ?

SPEED PROJET

**QUELLE SOMME MAXIMALE POUVEZ-
VOUS DEMANDER EN SOLLICITANT LA
BOURSE CAP D'AJIR ?**

[HTTPS://LOCKEE.FR/O/IILEM6R9](https://lockee.fr/o/iilem6r9)



COMBIEN FAUT-IL DE PERSONNES MINIMUM POUR CRÉER UNE JUNIOR ASSOCIATION ?

[HTTPS://LOCKEE.FR/O/PGX7V8UF](https://lockee.fr/o/pgx7v8uf)



**QUELLES SONT LES TROIS LETTRES
REPRÉSENTANT LES PROFESSIONNELS
QUI PROPOSENT LES ANIMATIONS
SPEED PROJET ?**

[HTTPS://LOCKEE.FR/O/BVIRYDF5](https://lockee.fr/o/bvirydf5)



JUSQU'À QUEL ÂGE PEUT-ON DEMANDER LA BOURSE AJIR ?

[HTTPS://LOCKEE.FR/O/OXOKDZV9](https://lockee.fr/o/oxokdzv9)



**SUR QUEL SITE INTERNET POUVEZ-
VOUS TROUVER DES INFORMATIONS
CONCERNANT LES POINTS D'APPUI À
L'ENGAGEMENT ET LES BOURSES AJIR
ET CAP D'AJIR ?**

[HTTPS://LOCKEE.FR/O/GKZB3VRL](https://lockee.fr/o/gkzb3vrl)



PARMI CES PROJETS, LESQUELS PEUVENT SOLLICITER LA BOURSE CAP D'AJIR ? (CLASSER LES CHIFFRES PAR ORDRE CROISSANT POUR TROUVER LE CODE)

1. Organisation d'un séjour à la montagne entre jeunes
 2. Organisation d'un tournoi de foot
 3. Achat d'un babyfoot pour le collègue
 4. Organisation d'un mini camp équitation
5. Participation à un festival de théâtre en Espagne
6. Participation au voyage scolaire du collège/lycée
7. Achat de vélos pour l'espace jeunes de la commune
 8. Séjour aux Etats-Unis pendant 3 semaines
 9. Organisation d'une journée autour de la musique

[HTTPS://LOCKEE.FR/O/GCRYWGAK](https://lockee.fr/o/gcrywgaak)



**SI VOUS DEMANDEZ LA BOURSE CAP
D'AJIR, VOUS DEVEZ DÉPOSER VOTRE
DOSSIER COMBIEN DE TEMPS AVANT
LA DATE DE LA COMMISSION ?**

[HTTPS://LOCKEE.FR/O/FET1PB2M](https://lockee.fr/o/fet1pb2m)



ANNEXE 3 - PLAN TIPA

**FACE A
COGITEZ !**
(PUIS RÉSUMEZ
FACE B)

Seul ou à plusieurs
en quelques minutes

AVEC CES
6 ÉTAPES,
TRANSFORMEZ
VOS IDÉES EN **UN PROJET** !

1 Listez les **idées** qui vous **tiennent à cœur** et que vous aimeriez concrétiser en projet :

/

/

/

/

→ **CHOISISSEZ-EN UNE !**

2 **Qui va lancer ce projet ?**

Notez votre nom (et ceux de l'équipe si vous êtes plusieurs)

Listez vos **talents** et **savoir-faire** principaux

☆

☆

☆

☆

☆

☆

Pensez aux absents motivés !

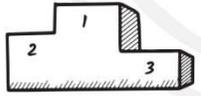
3 **MOTIVATIONS**

→ **POURQUOI** lancer ce projet ?

Qu'est-ce qui vous pousse vraiment à lancer cette action ? Qu'est-ce que vous voulez changer ou améliorer pour vous et pour les autres ?

→ **POUR QUI** = pour quels types de publics le faites-vous ?

Placez-les sur le podium dans l'ordre de priorité



= Ce sont vos **FINALITÉS**, les raisons d'être de votre projet.

= Ce sont vos **OBJECTIFS**, ce que vous devez réaliser pour parvenir à vos finalités.

Faites-le !
Expliquez votre projet à un inconnu le plus proche de vous

4 Qu'est-ce qui vous pousse ? Vous bloque ?

forces freins

+ x

+ x

+ x

+ x

+ x

+ x

Comment régler cela ? (éviter les obstacles)

/

/

5 Leur soutien pourrait être précieux !

Dans chaque partie, notez **Qui** pourrait vous aider (en dons, prêts, conseils, coups de main)

ENTOURAGE

* AMIS,

* STRUCTURES

* FAMILIERS,

* PARTENAIRES

* VOUS & VOS PARTENAIRES

* ENTREPRISES PRIVÉES,

* COLLECTIFS, AUTRES...

* ASSOCIATIONS,

* FONDATIONS

6 De quoi aurez-vous besoin ?

Ce que vous devrez payer (transport, prestations de pros, etc.)

Ce qu'on peut vous donner ou prêter (matériel, lieu, conseils de pros, etc.)

/

/

/

/

/

Voilà un premier **BUDGET** !

LA SUITE **COMMENT ÇA VA SE PASSER ?**

Notez déjà les premières actions à réaliser pour lancer votre projet, en précisant les dates.

À votre avis, votre projet sera terminé à quelle date ?

Félicitations !

→ Grâce à ces étapes, vous avez transformé votre idée en un projet !

**FACE B
RÉSUMEZ !**
(APRÈS
AVOIR COGITÉ
FACE A)
↻

LES OBJECTIFS

→ **QUOI ?**

Qu'est-ce que vous voulez réaliser et atteindre pour parvenir aux **finalités** ?



4 LES FREINS

Les éléments principaux qui vous empêchent d'avancer ? Comment franchir ces obstacles ?

X

X

X

LES ATOUTS

Vos forces ? (expérience, soutiens, matériel, financements)

+

+

+

5 LES PARTENAIRES

Qui seront les personnes et les structures qui pourront vous soutenir ?



6 LE BUDGET

De combien aurez-vous besoin pour mener le projet ? Qu'est-ce qu'on pourra vous donner ou prêter ?



LES FUTURES ÉTAPES DU PROJET

L'ÉTAT DES LIEUX
/ D'autres projets comme le vôtre existent-ils ? Inspirez-vous et innovez.

LE PLAN D'ACTION
/ Quelle sera l'organisation de vos actions ?

LE PLAN DE COMMUNICATION
/ Comment se faire connaître et reconnaître ?

LA RÉALISATION
/ Comment se lancer sereinement ?

LE BILAN ET L'ÉVALUATION
/ Les résultats des objectifs visés sont-ils atteints ?

Retrouvez le guide TIPA pour réaliser ces étapes sur www.ajir974.re

3 LES FINALITÉS

→ **POURQUOI ?**

C'est-ce que votre projet va apporter. Qu'est-ce que ça va changer pour vous, les autres et votre environnement ?



LE PROJET RÉSUMÉ

En 1 phrase, résumez l'essentiel de votre projet grâce aux éléments présentés ici

NOM DU PROJET

2 L'ÉQUIPE

Qui monte ce projet ? Assurez-vous que chacun puisse s'investir à la hauteur de son temps et de ses talents.



1 L'IDÉE ORIGINALE

C'est de là que tout part ! Lancer un projet c'est donner vie à une idée en se fixant un but et les moyens de l'atteindre.



Transformez vos bonnes idées en beaux **PROJETS** !

On a tous une idée en tête qu'on aimerait réaliser... un jour. Et si c'était **aujourd'hui** ?
Là ? Oui ! Maintenant !

**FACE A
COGITEZ**
sur vos idées



**FACE B
RÉSUMEZ**
et présentez votre projet

Et pour le réaliser, découvrez le guide TIPA, complet et gratuit sur www.ajir974.re

PRODIJ
Plus de Ressources et d'Innovation
Développement et Innovation Sociales



Conception et rédaction : Florent BOUCHARDEAU (PRODIJ - AJIR974) |
Direction artistique : Laurence TOSSER @lautre |
NE PAS JETER SUR LA VOIE PUBLIQUE



Dépliez-moi pour transformer vos idées en **PROJET** !

**VOUS SOUHAITEZ ORGANISER UNE ANIMATION SPEED
PROJET DANS UNE STRUCTURE OU DANS UN
ÉTABLISSEMENT PARTENAIRE ?**

**SI BESOIN, N'HÉSITÉS PAS À CONTACTER
L'ANIMATEUR.TRICE DU RÉSEAU DES PAE**

LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DE NORMANDIE



5 BOULEVARD DE LA DOLLÉE

50000 SAINT-LÔ



AJIR@LALIGUENORMANDIE.ORG



02 33 77 42 00