



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse



# START-UP LIGHTHOUSE CARTES DE POCHE





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse



# START-UP LIGHTHOUSE CARTES DE POCHE





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# OHÉ, APPRENTI CURIEUX!



## Voici notre appel à l'aventure

Embarquez avec nous dans un voyage d'apprentissage intensif dans l'Archipel des start-ups culturelles. Ne craignez pas les eaux tumultueuses et les défis d'apprentissage car le Start-Up Lighthouse est là pour vous guider! Ce guide de poche sera votre ami fidèle, votre boussole pour vous guider, vous et vos collègues, vers une collection d'activités non formelles amusantes, expérimentales, faciles à suivre et riches en conseils et astuces pratiques. Vous disposerez ainsi des connaissances essentielles, des compétences clés et de l'état d'esprit optimal pour nourrir des initiatives entrepreneuriales visant à préserver, protéger et promouvoir votre propre patrimoine culturel.

Nous explorerons 5 îles ensemble:

**Île 1: Start-up Lighthouse**

**Île 2: L'Explorateur**

**Île 3: L'Incubateur**

**Île 4: L'Accélérateur**

**Île 5: Erasmus + Programme**

Sur les deuxième, troisième et quatrième île, vous trouverez une collection de missions autonomes. **Êtes-vous prêt?**

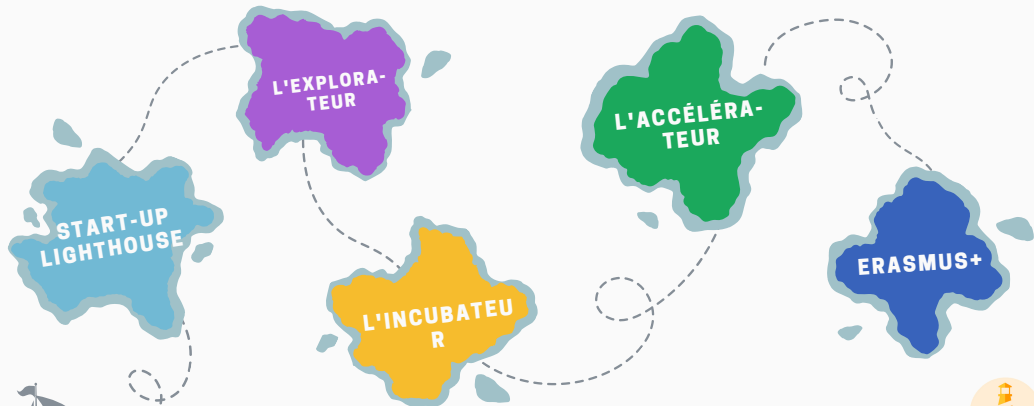


Start-up  
Lighthouse



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# L'ARCHIPEL DE L'APPRENTISSAGE



Start-up  
Lighthouse



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# START-UP LIGHTHOUSE





Start-up  
Lighthouse

# STARTUP LIGHTHOUSE

## Missions:



**Le projet en bref**



**Les objectifs**



**Le consortium**



**Mobilités pour les jeunes travailleurs**



## L'INITIATIVE EN BREF

Bien que le patrimoine culturel ait été défini comme un héritage du passé, il constitue à bien des égards une ressource culturelle contemporaine et "vivante" dans le monde entier. Tant la préservation que la valorisation du patrimoine culturel ouvrent des possibilités considérables pour le développement local et régional.

Simultanément, l'entrepreneuriat social peut également jouer un rôle stratégique en aidant les petites villes/villages et les régions à améliorer leur attractivité, et il contribue à renforcer une identité européenne commune tout en promouvant la diversité culturelle et le sentiment d'appartenance.

L'entrepreneuriat des jeunes est considéré comme un facteur important pour la création d'emplois, l'accroissement de l'innovation et la lutte contre les inégalités sociales, mais en raison de leur manque d'expérience ou de ressources financières, les jeunes peuvent ne pas sembler aptes à devenir des entrepreneurs.

Au-delà des considérations fiscales et de la disponibilité des ressources financières, l'un des principaux obstacles aux activités entrepreneuriales est le manque d'éducation entrepreneuriale. En accord avec la stratégie d'éducation et de formation 2020, le projet viendra combler cette lacune du système éducatif et le compléter, tout en identifiant des stratégies pour préserver leurs communautés et leur patrimoine culturel.



Start-up  
Lighthouse



# START-UP LIGHTHOUSE

L'objectif principal du projet "Start-up lighthouse" était de créer un réseau actif de 28 animateurs, éducateurs et acteurs du changement issus d'ONGs de jeunesse européennes et africaines, intéressés par le patrimoine culturel et le développement rural, l'ENF, l'innovation sociale et l'entrepreneuriat. Les animateurs de jeunesse certifiés guideront les jeunes locaux avec des outils concrets pour transformer des idées abstraites en start-up sociales, tout en comprenant pourquoi le changement culturel précède le changement social et comment le modèle d'entrepreneuriat culturel peut transformer positivement leurs communautés locales.

## LES OBJECTIFS

**S01:** Augmenter la capacité organisationnelle de 28 jeunes travailleurs de 7 ONGs pour offrir

des expériences d'apprentissage personnalisées aux jeunes qui ont l'intention de lancer une start-up culturelle, de développer leur esprit d'entreprise et leurs compétences connexes grâce à : 3 cours pour les jeunes travailleurs et 3 séries d'activités de cartes à jouer sur l'entrepreneuriat culturel.

**S02:** Cartographier et partager des informations sur les points névralgiques de 7 pays : start-ups culturelles, centres d'enseignement de l'entrepreneuriat, possibilités de financement pour les start-ups culturelles, possibilités de mentorat par le biais de 7 cartes numériques/imprimées (7 langues).

**S03:** une campagne de sensibilisation "Découvrez vos racines" autour de l'entrepreneuriat culturel comme solution pour développer les communautés et connecter les jeunes avec le patrimoine culturel.



**Start-up  
Lighthouse**



## LE CONSORTIUM

### **Au Carrefour de L'Europe - France**

ONG de jeunesse axée sur le développement et la promotion des échanges interculturels entre les jeunes afin de renforcer leur confiance en soi et leur esprit d'entreprise, et de promouvoir le patrimoine culturel et la diversité culturelle.

Active dans les territoires d'outre-mer de la France.

<https://acdle.eu>

### **Monomyths Association - Roumanie**

Une ONG d'apprentissage basée à Bucarest qui conçoit des expériences d'apprentissage internationales axées sur la croissance personnelle, la conscience de soi et le développement des compétences et qui facilite les processus créatifs dans lesquels les jeunes et les travailleurs de jeunesse du monde entier peuvent se développer de manière organique.

[www.monomyths.ro](http://www.monomyths.ro)

### **Sdruzhenie S Nestopanska Tsel S Obshtestveno Polezna Deynost P - Bulgarie**

L'organisation regroupe des professionnels, des sympathisants et des bénévoles, qui œuvrent au développement communautaire dans les domaines du respect des droits de l'homme et de l'égalité des sexes, de l'intégration européenne et de la coopération internationale, du développement durable et de l'éducation.

### **Mine Vaganti NGO - Italie**

L'organisation fournit des services tels que l'éducation et la formation, la conception et le développement de projets, la recherche thématique, la mobilité internationale et le conseil - dans les secteurs de la jeunesse, des adultes, de l'éducation et du sport.



**Start-up  
Lighthouse**



## LE CONSORTIUM

### **Men and Boys for Gender Equality - Botswana**

L'organisation se concentre sur des interventions transformatrices de genre auprès des hommes et des garçons afin qu'ils agissent pour mettre fin à la violence contre les femmes et les enfants, prévenir le VIH et réduire la consommation d'alcool par une participation interactive aux questions de santé sexuelle et génésique.

### **Society for the Improvement of Rural People - Nigeria**

SIRP travaille dans le domaine de l'égalité des sexes et de l'autonomisation des femmes, du VIH et du SIDA, de la santé génésique et de la conservation de l'environnement,

de la réduction de la demande de drogues par l'éducation et la sensibilisation à la prévention, le conseil et le dépistage du VIH (CDV), le traitement et l'orientation, etc.

### **Ong Crafters for Corporates - Toera - Madagascar**

CforC est une ONG locale basée à Madagascar, qui travaille au renforcement des capacités des micro-entrepreneurs, en particulier des communautés vulnérables telles que les femmes, les jeunes femmes et les personnes handicapées. Plus de 1000 artisans ont été formés et encadrés pour une meilleure conception des produits et des stratégies de vente, plus de 400 femmes ont été formées et encadrées pour la création d'une activité à petite échelle.



**Start-up  
Lighthouse**



## MOBILITÉS POUR LES JEUNES TRAVAILLEURS

### L'Explorateur, La Réunion

Les stagiaires se sont familiarisés avec l'EE, l'entrepreneuriat culturel et sa relation avec les jeunes et ont testé une sélection d'activités du premier jeu de cartes d'activités de poche qui suit le cadre d'EntreComp.

### L'incubateur, La Réunion

Les participants ont exploré le processus de création d'une start-up culturelle, de l'idée à la mise en œuvre, en partant des besoins identifiés de la communauté. Avant de pouvoir encadrer et guider les jeunes avec lesquels ils travaillent, ils doivent d'abord comprendre le processus de création d'une start-up.

### L'accélérateur, Madagascar

Les jeunes travailleurs ont élargi leurs horizons sur les écosystèmes entrepreneuriaux et sur les ressources disponibles pour accélérer la croissance d'une startup. Les sujets suivants ont été abordés : éducation financière, opportunités de financement, identité de marque et marketing, outils pour les jeunes entrepreneurs.



Start-up  
Lighthouse



# START-UP LIGHTHOUSE



**Start-up  
Lighthouse**



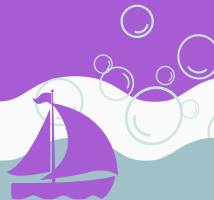


Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# L'EXPLORATEUR





Start-up  
Lighthouse

# L'ÎLE DE L'EXPLORATEUR

## Missions:

- ⚓ Patrimoine culturel européen et jeunesse
- ⚓ La poésie du black-out
- ⚓ Créer des histoires ensemble
- ⚓ Jeu de table culturel
- ⚓ Chasse aux musées
- ⚓ Mon Monument idéal
- ⚓ Cartable d'histoires
- ⚓ C'est arrivé ici
- ⚓ Musée virtuel du patrimoine
- ⚓ Le sentier d'exploration
- ⚓ L'ABC du journalisme backpack
- ⚓ Danser pour le patrimoine culturel
- ⚓ Les chaussures d'un autre
- ⚓ Unis dans la diversité
- ⚓ Écrivons
- ⚓ La main à la pâte avec les habitants



## PATRIMOINE CULTUREL EUROPÉEN ET JEUNESSE

### Qu'est-ce que le patrimoine culturel ?

S'agit-il de bâtiments, de traditions, de nourriture et de tapis sur les murs ? Nous avons tous entendu quelque chose ou avons eu une idée de ce que cela signifie, mais le message doit se frayer un chemin à travers le flux constant de contenus provenant des fils des médias sociaux.

Et ce, malgré le fait que le patrimoine culturel soit omniprésent dans la vie quotidienne. Il nous entoure sur le chemin de l'école, du bureau ou du parc et fait partie de ce que nous sommes aujourd'hui.

Le patrimoine peut être touché, goûté et photographié :

- Objets ancestraux
- Vêtements
- Bâtiments historiques

Le patrimoine peut être un plaisir à entendre ou à voir :

- Pratiques traditionnelles
- Traditions orales
- Expressions

L'héritage a des milliers de couleurs et de sons :

- Paysages
- Flore
- Faune



Start-up  
Lighthouse



## **Mais comment le patrimoine culturel nous aide-t-il?**

Même à l'heure des posts qui disparaissent après quelques secondes, le patrimoine culturel reste le socle sur lequel se construit toute société. Il nous rappelle des époques qu'il est essentiel de connaître. Nous devons comprendre que c'est le présent.

Le patrimoine culturel a une valeur universelle pour nous en tant qu'individus, communautés et sociétés. Il est important de le préserver et de le transmettre aux générations futures. Vous pouvez penser que le patrimoine vient du passé ou qu'il est statique, mais en réalité, il évolue grâce à notre engagement envers lui.

Notre patrimoine a un grand rôle à jouer dans la construction de l'avenir de l'Europe. Notre patrimoine culturel est vital pour notre économie, notre société, notre culture, notre environnement, notre bien-être et pour l'avenir de l'Europe.

Le patrimoine culturel est défini comme " notre héritage du passé, ce avec quoi nous vivons aujourd'hui et ce que nous transmettons aux générations futures [...] sources irremplaçables de vie et d'inspiration " (UNESCO, 2018).

Aujourd'hui, l'approche du patrimoine culturel est passée de l'attention portée à la conservation et aux liens avec la création d'une identité culturelle commune à une interprétation du patrimoine culturel comme levier du développement socio-économique, en abordant également les approches intégrées et l'importance de la valorisation du patrimoine culturel comme atout stratégique de l'Union européenne.

En 2018, a été célébrée officiellement pour la première fois l'Année européenne du patrimoine culturel, dont l'objectif était d'encourager davantage de personnes à découvrir et à s'engager dans le patrimoine culturel européen, et de renforcer le sentiment d'appartenance à un espace européen commun.



**Start-up  
Lighthouse**



## Les jeunes - connectés à ce qui est nouveau, déconnectés du passé

À une époque où les selfies, les trolls ou le mainstream font tomber les barrières linguistiques, la génération numérique perd peu à peu le contact avec l'identité nationale et s'efforce de découvrir sa place dans la société actuelle. Dans l'intérêt de la préservation du patrimoine menacé, l'engagement des jeunes est la clé de la durabilité, mais nous devons réfléchir de manière créative à la façon de les faire participer.

Les jeunes peuvent devenir les meilleurs ambassadeurs des valeurs européennes et du patrimoine culturel matériel, immatériel et naturel puisqu'ils voyagent, travaillent, étudient et se forment dans les pays de l'Union européenne. En outre, la mobilité leur permet de découvrir et d'apprécier le patrimoine culturel européen.

Dans le cadre de ce projet, des entités culturelles et des organisations de jeunesse à but non lucratif ont entrepris de combler le

fossé de la communication entre les générations en redisant le message culturel dans un langage adapté à l'ère numérique.

Les principales questions qui se posent lorsqu'on aborde la relation entre les jeunes et le patrimoine culturel sont les suivantes :

1. De quelle manière les jeunes s'engagent-ils dans le patrimoine urbain et rural ?
2. Comment cet engagement peut-il être utilisé pour développer une meilleure compréhension de la relation entre les jeunes et le patrimoine européen en utilisant le journalisme backpack et les outils numériques ?
3. Comment le patrimoine culturel est-il perçu par les jeunes à l'ère numérique ?



**Start-up  
Lighthouse**



## La jeunesse et le patrimoine culturel européen - piliers et initiatives

- ★ **Engagement**  
Un patrimoine partagé : le patrimoine culturel nous appartient à tous
- ★ **Durabilité**  
Patrimoine en transition : réimaginer les sites et paysages industriels, religieux et militaires
- ★ **Protection**  
Chérir le patrimoine : élaboration de normes de qualité pour les interventions sur le patrimoine culturel
- ★ **Innovation**  
Compétences liées au patrimoine : amélioration de l'éducation et de la formation pour les professions traditionnelles et nouvelles

## Éléments essentiels pour faire des jeunes des agents actifs de la collecte et de la préservation du patrimoine :

- ★ Sensibiliser les jeunes à leur patrimoine sans prêcher.
- ★ Les jeunes interpréteront le patrimoine à travers leurs propres yeux
- ★ S'engager auprès des jeunes de tous les horizons.
- ★ Trouver des moyens innovants de lier la collecte et la préservation du patrimoine à des moyens de subsistance durables.
- ★ Tirer parti de la sensibilité numérique des jeunes pour la préservation du patrimoine.



Start-up  
Lighthouse



## Explorer de nouveaux rivages et concepts

### ★ JOURNALISME BACKPACK

Il n'y a pas si longtemps, il existait une distinction claire entre les journalistes et le public, entre les éditeurs et les lecteurs/télespectateurs/auditeurs.

Le journalisme était une profession, les médias étaient de grandes organisations caractérisées par des processus complexes et des équipements coûteux. L'information était une question d'objectivité et de vérité. Le World Wide Web et les réseaux sociaux ont radicalement transformé le flux d'informations. L'information n'est plus un flux à sens unique ; elle circule plutôt dans les deux sens et dans toutes les directions.

Dans ce monde, chacun est à la fois émetteur et récepteur.

L'objectif de la méthode du journalisme sac à dos est d'éduquer les jeunes aux médias par leur participation active en tant que journalistes non professionnels.

L'idée de la méthode de journalisme "sac à dos" est de motiver des équipes de jeunes à utiliser la technologie, à explorer un lieu éloigné et à produire des documents à son sujet.

Nous nous concentrons sur l'amélioration de l'inclusion sociale des jeunes (l'intérêt des jeunes pour les questions publiques), leur participation sociale (exprimer des opinions, faire face à de nouveaux environnements), l'employabilité (notamment en termes de compétences non techniques très importantes telles que le numérique, la créativité, le travail d'équipe, la présentation en public et la confiance en soi) et le dialogue interculturel entre les jeunes.



**Start-up  
Lighthouse**



## Les compétences nécessaires aux journalistes backpack :

- ★ Rédiger avec clarté, pertinence, brièveté, lisibilité, cohérence, précision.
- ★ Édition et révision pour la clarté, la pertinence, la brièveté, la lisibilité, la cohérence et l'exactitude.
- ★ Un œil et une oreille pour les images fixes et animées, les sons naturels, la mise en page et le design.
- ★ Compétence en matière d'outils et de logiciels de médias numériques
- ★ Maîtrise des médias sociaux et de la participation
- ★ Récit visuel
- ★ Visualisation des données
- ★ Design visuel et présentation

## Les outils qui peuvent aider les journalistes citoyens à faire un meilleur travail, à être plus efficaces :

- ★ Le journaliste backpack utilise des équipements numériques légers et portables pour écrire, filmer, monter et produire.
- ★ Tablette ou ordinateur portable
- ★ Appareil photo numérique qui prend des photos et des vidéos
- ★ Enregistreur audio numérique
- ★ Applications logicielles pour l'édition de textes, d'enregistrements audio, de photos, de vidéos et d'infographies.
- ★ Blog, wiki, site web ou autre système de gestion de contenu pour les textes, le son, les photos et les vidéos.
- ★ Des réseaux sociaux pour rester connecté



**Start-up  
Lighthouse**



## ★ RÉCIT NUMÉRIQUE

Dans un monde inondé d'informations, ce sont les histoires passionnantes, et non les sujets, qui se démarquent et dont on se souvient. Les histoires sont le moyen de communication que nous avons utilisé tout au long de l'histoire de l'humanité. Il y a une raison à cela : Les histoires sont puissantes. Elles captent et retiennent notre attention. Elles mettent un visage sur un problème et le rendent personnel.

La narration numérique est omniprésente : vidéos, podcasts et publicités utilisent des mots associés à des images pour partager des histoires significatives avec un large éventail de personnes. La narration numérique nous aide à nous connecter aux gens, où qu'ils se trouvent. Nous pouvons apprendre beaucoup de choses les uns sur les autres grâce à nos smartphones, tablettes et ordinateurs.

**Les étapes de la création d'une histoire numérique sont les suivantes :**

Étape 1 : Développer l'idée

Étape 2 : Planifier

Étape 3 : Schéma/Script

Étape 4 : Storyboard

Étape 5 : Film et enregistrement / Prendre une photo et la modifier

Étape 6 : Finir

Étape 7 : Publier

Étape 8 : Révision



**Start-up  
Lighthouse**



## ★ INSTAMEETS

Inspirés par la fonction InstaMeet du réseau social Instagram, nous proposons les InstaMeets du patrimoine comme un outil à utiliser par les jeunes et les experts du patrimoine culturel pour compléter les images avec des histoires inédites et des informations peu connues du grand public.

C'est l'occasion de décrire les communautés locales des pays européens et leur patrimoine culturel en mots, en images ou en vidéos et de transmettre l'histoire d'une culture millénaire.

Les InstaMeets du patrimoine sont un moyen par lequel :

- Nous actualisons la tradition ;
- Nous renouvelons notre identité ;
- Nous déplaçons les leçons d'histoire en ligne ;
- Nous apportons la part de culture à l'écran du téléphone.

Pendant les InstaMeets du patrimoine, les jeunes peuvent s'engager dans des excursions de quelques heures ou d'une journée où ils visitent des monastères, des manoirs, des châteaux, des prisons communistes, d'anciens moulins à eau, des mines de charbon, des sites archéologiques. C'est l'occasion pour eux d'assister au tissage des écorces, aux anciennes coutumes et traditions, purement européennes, de découvrir des personnes engagées dans la conservation du patrimoine, de goûter des plats, de rencontrer des artisans.

D'un point de vue technique, comme mentionné précédemment, InstaMeet est une fonctionnalité d'Instagram. InstaMeet est un rassemblement de personnes qui se réunissent à une heure et un endroit désignés pour se connecter et explorer à travers des photos et des vidéos.

Chaque jour, des millions de photos sont téléchargées sur Instagram. Elles génèrent de l'inspiration, des conversations et des millions de "likes". Mais pour les utilisateurs, Instagram est plus qu'une application, c'est une communauté.






**Start-up  
Lighthouse**



# POÉSIE BLACK OUT

## Objectifs d'apprentissage

-  Présenter la narration aux participants
-  Apprendre aux participants à regarder de près les mots et à jouer avec le langage.
-  Créez une histoire simple mais créative



## Matériaux :

- Pages de magazines/journaux/anciens livres
- Feutres colorés
- Quelques exemples de poèmes de Black out
- Instructions imprimées sur l'atelier

La poésie blackout est comme une chasse au trésor à la recherche de mots et de sens, mais le trésor est caché à la vue de tous. Le but de la poésie blackout est de vous encourager à creuser plus profondément dans des textes déjà écrits et de vous aider à découvrir de nouvelles histoires non dites.

Tout texte peut être transformé en un poème blackout. La poésie noire consiste à trouver un morceau de papier, qu'il s'agisse d'une page de journal, d'un vieux livre, d'un cahier d'école, d'un journal, etc., et à en noircir certains mots, à le colorier, à le dessiner et à ne mettre en évidence que certains mots (un seul mot) jugés intéressants afin de créer un nouveau poème.

## Instructions:

L'animateur doit expliquer l'atelier "Poésie Black Out" de manière très claire. Dans un premier temps, l'animateur présente aux participants l'histoire de la poésie blackout, d'où elle vient, qui a commencé à écrire les premiers poèmes, et un peu d'histoire.



Start-up  
Lighthouse



Ensuite, avant d'expliquer les règles et le déroulement de l'activité, l'animateur peut montrer quelques exemples différents de poésie en noir aux participants, afin qu'ils aient une présentation visuelle et qu'ils aient quelques idées sur la façon de procéder.

L'animateur distribue à chaque participant un journal, une page de magazine, une histoire imprimée ou ce qu'il utilisera comme matériel, et un feutre noir/foncé. Le but de cet atelier est que les participants créent leurs propres histoires ou poèmes en utilisant les mots qu'ils ont sur le papier donné. Chaque participant doit d'abord lire le papier, puis sélectionner les mots spécifiques qu'il utilisera dans son histoire/poème et enfin le colorier.

Les 5 étapes principales de cet atelier sont :

- Identifiez le texte que vous voulez noircir.
- Dessinez des cases sur les mots, les images et les phrases significatives que vous souhaitez conserver dans votre poème.
- Dessinez un contour d'image ou des flèches pour lire le texte, si nécessaire.

- Une fois que tu as choisi les mots dont tu as besoin et que tu es satisfait de la tournure de ton histoire, raye le reste et colorie-la !
- Partagez le poème avec le groupe, puis analysez le processus et le poème

### Conseils pour l'atelier :

Les participants peuvent décider si les poèmes seront courts ou longs. L'histoire peut prendre la forme d'un poème, d'une histoire ou même d'une forme non structurée. Les poèmes à trous ne doivent pas nécessairement suivre les règles grammaticales de la prose.

### DEBRIEFING

- ★ • A-t-il été facile pour vous, en tant qu'individu, de choisir des mots et de décider des mots à utiliser pour votre poème ?
- ★ • Avez-vous trouvé difficile de faire cela pour la première fois ?
- ★ • Après avoir réfléchi maintenant, que changeriez-vous dans l'histoire ?
- ★ • Pensez-vous que c'est une méthode utile pour s'entraîner à être créatif et à raconter des histoires ?



**Start-up  
Lighthouse**






## CRÉER HISTOIRES ENSEMBLE

## DES



### Objectifs d'apprentissage

-  Découvrir les hauts lieux de la culture dans une région donnée.
-  Apprendre aux participants à regarder de près les mots et à jouer avec le langage.
-  Créer une histoire simple mais créative



### Matériaux :

Un ou deux smartphones par groupe  
Papier imprimé avec des tâches et des instructions  
Matériel créatif : feutres de couleur, papier de couleur, ciseaux, colle, etc.  
Projecteur/hauts-parleurs

Il s'agit d'un défi de groupe visant à découvrir les points chauds culturels d'une zone, d'une ville ou d'un lieu donné, mais aussi d'un jeu de renforcement de l'esprit d'équipe et, en même temps, l'activité servira à pratiquer la narration collective.

Les participants sont répartis en X groupes en fonction de leur nombre. Chaque groupe devra se serrer les coudes et recevra un papier avec des tâches qu'il devra remplir.

Pour préparer ce document, les animateurs doivent d'abord savoir quels sont les points névralgiques du patrimoine culturel dans la région où ils séjournent ou se déplacent, et impliquer ces points névralgiques dans différentes tâches, par exemple : "Trouvez l'endroit où se trouve la statue de X et demandez aux habitants des environs de vous raconter l'histoire de cette statue".

L'objectif est que les participants accomplissent toutes les tâches et, en même temps, qu'ils enregistrent le tout dans une vidéo à l'aide de leur téléphone portable.



Start-up  
Lighthouse



**Étape 1:** Chaque groupe est choisi au hasard et doit réfléchir à un nom de groupe, un slogan et créer son propre logo en utilisant du matériel créatif ou sur toute plateforme numérique.

**Étape 2:** chaque groupe sort dans les heures qui suivent, et doit accomplir les tâches, et trouver les différents objets, statues et architectures demandés dans le papier, et pendant tout ce temps, enregistrer une vidéo (vidéo horizontale) avec les téléphones.

**Étape 3:** Tous les participants de tous les groupes se réunissent à la fin, et ils combinent toutes les vidéos en une seule qui fera "l'histoire de la ville de X". La vidéo peut être présentée et utilisée comme matériel promotionnel pour l'objet du sujet.

**Conseils pour l'atelier :**

Tous les participants doivent prendre une part égale à la création de l'histoire. Les participants peuvent utiliser un narrateur pour leurs vidéos. Ils peuvent utiliser différents éléments dans leurs vidéos (sous-titres, images).



## Start-up Lighthouse



### DEBRIEFING

- ★ • Comment avez-vous travaillé dans vos sous-groupes ?
- ★ • A-t-il été facile de collecter les objets ?
- ★ • Comment était-ce de créer une histoire collective?
- ★ • Comment avez-vous choisi l'histoire à raconter? Quel était votre rôle dans le groupe ?
- ★ • S'agit-il d'une méthode efficace pour découvrir et parler du patrimoine culturel ?
- ★ • Avez-vous réussi à inclure des éléments culturels dans vos vidéos ?



## JEU DE TABLE CULTUREL

### Objectifs d'apprentissage

-  Explorer des cultures différentes
-  Apprendre les éléments tangibles et intangibles d'une culture



### Matériaux:

Cartes préparées et imprimées en couleur  
Description préparée des cartes \*explication



Start-up  
Lighthouse



Chaque pays choisit 4 images qui représentent différents éléments de sa culture :

- 1) photo de nourriture
- 2) picture de danse
- 3) photo d'un point chaud du patrimoine culturel et
- 4) photo d'un personnage historique important.

En même temps, toutes les photos sont accompagnées d'une description détaillée de tous les points culturels. (voir exemple ci-dessous)

L'animateur peut diviser le groupe en petits groupes s'il est grand, ou si le groupe est petit, il peut s'agir d'un défi individuel.

Il s'agit d'une sorte de compétition. Plus tard, toutes les images sont mélangées, puis chaque équipe/individu tire une carte et doit l'expliquer : devinez de quoi il s'agit et de quel pays il s'agit.

L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de voix l'emporte.

Ce jeu peut être modifié en fonction des pays et de l'objectif du projet..






**Start-up  
Lighthouse**



CHASSE  
MUSÉES

## Objectifs d'apprentissage

-  Se familiariser avec la culture et l'histoire d'un pays étranger
-  Interroger les visiteurs en leur posant différentes questions sur le thème du patrimoine ou en cherchant des réponses pour résoudre le code.
-  Enregistrer les réponses et les images et les présenter plus tard



## Matériaux :

Autocollants, stylos



Start-up  
Lighthouse

La chasse aux musées est une méthode qui explique le patrimoine culturel par le biais d'un jeu, afin de trouver des indices sur un certain sujet et de susciter l'envie de découvrir le patrimoine local en résolvant une énigme ou en jouant au journaliste.

Une chasse aux musées est une activité au cours de laquelle des objets sont cachés dans un musée et un petit groupe de participants doit les chercher et les trouver.

En général, ils reçoivent une série d'indices pour les aider dans cette tâche, préparés au préalable par l'animateur qui connaît parfaitement le musée, les objets et le patrimoine qui s'y trouvent.



Les participants seront répartis en petits groupes de 3 personnes. Ils se rendront ensuite dans un musée local. Une liste d'indices préparée à l'avance sera remise à chaque groupe.

En tant qu'animateur, vous pouvez décider de donner une ou plusieurs listes différentes au groupe.

Une liste d'indices sera remise aux participants. Le premier indice sera facilement indiqué et ensuite tous les autres indices les mèneront à la découverte du trésor final.

L'importance du premier jeu réside dans le fait que les participants apprendront quelque chose sur le patrimoine culturel local par le biais d'un jeu très agréable et intéressant.



**Start-up  
Lighthouse**



# MON MONUMENT IDÉAL



## Objectifs d'apprentissage



Explorer son propre point de vue sur le passé



## Matériaux:

Tableaux de conférence ; papier et crayons de couleur ; pâte à modeler ;

Par le biais d'activités individuelles et collectives, les participants seront impliqués dans l'analyse critique des monuments et réfléchiront à leur interprétation personnelle.

1. Travail individuel (30 min) Donnez à chaque participant une grande feuille de papier et demandez-lui de dessiner un mind-map ou d'écrire (ou encore d'utiliser de la pâte à modeler) ce à quoi ressemblerait son monument idéal (s'il avait tout l'argent du monde). Il peut s'agir d'une amélioration d'un monument existant ou d'un monument entièrement nouveau - c'est à eux de choisir l'événement historique ou la personne qu'ils veulent commémorer.



Start-up  
Lighthouse



2. Galerie d'affiches et présentation (30 min) Placez toutes les affiches au mur (ou présentez les monuments en argile sur des tables) et formez une galerie d'affiches/de monuments. Encouragez les participants à présenter leur travail au reste du groupe.

Demandez à la personne qui présente le monument de répondre aux questions suivantes :

- Pourquoi avez-vous choisi cet événement historique ou cette personne en particulier ?
- Quel message voulez-vous faire passer avec ce monument ?

Par l'exploration et l'expression créative, les participants présenteront leur propre monument idéal et l'associeront à leur propre rôle et responsabilité vis-à-vis de l'histoire.

## DEBRIEFING

- ★ Qu'avez-vous ressenti en menant cette activité ?
- ★ Quelles sélections avez-vous fait et pourquoi ?
- ★ Quelles sont les différences et les similitudes (en termes de forme, de message, d'emplacement, de conception) entre les différents monuments ?
- ★ Pensez-vous qu'en tant que jeune, vous devriez avoir une influence sur le choix des monuments construits ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?






**Start-up  
Lighthouse**



# CARTABLE D'HISTOIRES



## Objectifs d'apprentissage

-  Motiver et former les jeunes à devenir des journalistes citoyens
-  Améliorer l'éducation aux médias des jeunes grâce à leur participation active en tant que journalistes non professionnels.
-  Apprendre comment l'information naît de la curiosité naturelle des gens pour les personnes, les lieux, les événements et les situations de la vie quotidienne.



## Matériaux:

Ordinateurs portables, tablettes ou smartphones, ou papiers, stylos

Dans un monde inondé d'informations, ce sont les histoires passionnantes, et non les questions, qui se démarqueront et dont on se souviendra.

Les histoires sont le moyen de communication que nous avons utilisé tout au long de l'histoire de l'humanité. Il y a une raison à cela : Les histoires sont puissantes. Elles attirent et retiennent notre attention. Elles donnent un visage à un problème et le rendent personnel. Elles suscitent l'intérêt des gens et les poussent à l'action !

### Étape 1 - Avant l'atelier

L'animateur peut choisir un lieu pour cette activité. Les paramètres doivent être clairement définis. Il peut s'agir d'un lieu proche et sûr de la salle d'activités, mais qui permet aux participants d'entrer en contact avec des éléments du patrimoine culturel.

### Étape 2:

Expliquez le défi : les participants se rendront quelque part en groupes de 3-4 personnes pour observer et collecter différents types d'informations.



Start-up  
Lighthouse



Lorsqu'ils reviendront dans une heure maximum au point de rencontre et après dans la salle d'activités, ils partageront ce qu'ils ont apporté dans leur sac à dos (informations, émotions, photos, courtes vidéos), et développeront trois à cinq idées pour une histoire.

### Étape 3:

Dites aux participants qu'ils disposeront d'une heure pour recueillir des informations sur ce qu'ils voient dans le lieu donné. Chaque membre de l'équipe peut choisir de collecter des informations de l'une des manières suivantes : en prenant des notes, en dessinant une carte, en enregistrant des sons, en prenant des photos ou en enregistrant une vidéo. Dans l'idéal, chaque membre de l'équipe recueillera des informations sous un format différent.

### Étape 4:

Rendez-vous à l'endroit choisi et invitez les participants à faire une visite informelle des lieux. Ne leur donnez pas plus d'une heure et demandez à chacun de revenir au point de départ pour partager ses premières impressions.

Après le retour, accordez-leur 30 minutes supplémentaires pour collecter les informations au sein du groupe. Les participants, même s'ils appartiennent au même groupe, auront probablement vu des choses très différentes, même en regardant le même endroit.

### Étape 5:

Ils disposeront de 30 minutes supplémentaires pour créer leur histoire finale avec tous les éléments recueillis dans le sac à dos et la présenter au reste du groupe de participants pour recueillir leurs commentaires.

## DEBRIEFING

- ★ Comment les différentes formes de collecte d'informations ont-elles abouti à des idées différentes ?
- ★ Quels sont les avantages et les inconvénients des différents formats ?
- ★ Où les participants ont-ils constaté des changements ? Une tension ? Quelque chose d'inhabituel ? Qu'est-ce qui a piqué leur curiosité ? Quelles questions se posaient-ils en observant ?



**Start-up  
Lighthouse**



# C'EST ARRIVÉ ICI



## Objectifs d'apprentissage



Découvrir les histoires des communautés locales et le patrimoine culturel local.



Comprendre comment ils peuvent utiliser le pouvoir de la narration pour relier les jeunes à leur patrimoine local.



## Matériaux:

Feuilles de tableau de conférence, marqueurs, appareil photo, téléphone

Les participants recevront une formation d'introduction à la création de leurs propres itinéraires épiques à l'aide de Google Maps. Google Maps permet aux participants d'ajouter leurs propres notes, impressions et histoires pour chaque marqueur de lieu afin de les aider à se souvenir des détails importants et de les partager avec d'autres.

**Étape 1.** Pour créer une nouvelle carte Google, cliquez sur ce lien qui vous mènera à une page de carte générale. Si vous n'êtes pas encore connecté à un compte Google, assurez-vous de le faire. Cliquez ensuite sur le menu hamburger dans le coin supérieur gauche et sélectionnez "Vos lieux" dans la liste déroulante.

Ensuite, cliquez sur l'onglet "Cartes" dans la partie droite du menu. Si vous avez déjà créé des cartes personnalisées comme je l'ai fait, vous verrez une liste de vos cartes ici. Si ce n'est pas le cas, cette zone devrait être vide. Cliquez sur le bouton "Créer une carte".

À ce stade, vous serez amené à une carte sans titre avec un menu vide. Pour donner un nom à votre carte, cliquez sur "Carte sans titre"



Start-up  
Lighthouse



et une zone de texte s'affichera pour vous permettre d'attribuer un nom et une description à votre carte.

## Étape 2. Diviser la carte en catégories

Cela peut sembler inopportun, mais il est important de procéder à cette étape avant de commencer à rassembler toutes les sources d'inspiration pour vos cartes du patrimoine culturel, car il est plus facile et plus efficace de saisir les catégories et les codes de couleur pour chaque élément au fur et à mesure que vous les saisissez, plutôt que de les organiser ultérieurement. Ensuite, vous devez créer une couche pour chaque élément. Vous pouvez le faire facilement en cliquant sur "Ajouter un calque" dans la barre grise de votre carte, puis en nommant ce nouveau "calque sans titre" avec la catégorie de votre choix.

## Étape 3. Recueillir les histoires

Invitez les participants à former des équipes thématiques autour des catégories principales et à se rendre dans leurs communautés locales pour découvrir et écrire les histoires des traditions, des lieux et des personnes. Chaque histoire doit être accrocheuse, répondre aux cinq questions (qui, pourquoi, quoi, où, quand et comment), comporter au maximum deux paragraphes et une sélection de photos.

## Étape 4. Inscrivez votre inspiration et vos histoires sur votre carte

Pour saisir votre premier élément, cliquez sur le calque (c'est-à-dire la catégorie) dans lequel vous souhaitez ajouter ce marqueur de lieu. Par exemple, si je veux ajouter un lieu où l'on fabrique de la broderie locale ou des instruments de musique, vous choisissez la catégorie, puis vous cliquez dessus de façon à ce que le panneau latéral gauche soit surligné en bleu. Cela garantit que votre marqueur sera ajouté à la bonne catégorie. Ensuite, tapez ou collez votre article dans le champ de recherche, puis sélectionnez la liste correspondante lorsqu'elle s'affiche dans le menu déroulant. Enfin, dans la boîte qui s'affiche pour votre annonce, cliquez sur le bouton "Ajouter à la carte" en bas. Vous verrez qu'un marqueur apparaît sur votre carte. Les participants créeront leurs propres cartes

## DEBRIEFING

- ★ Comment avez-vous trouvé l'activité ? Quels sont les défis que vous avez rencontrés ?
- ★ Quelles sont les histoires qui ont retenu votre attention ? Quels ont été les critères utilisés pour sélectionner les points chauds et les histoires ?




Start-up  
Lighthouse




# MUSÉE VIRTUEL DU PATRIMOINE



## Objectifs d'apprentissage

 Apprendre à concevoir et à planifier le lancement de "points chauds" culturels dans les espaces publics sur la base de documents journalistiques, en utilisant la technique de remue-méninges Lotus Blossom.

 Se familiariser avec un ensemble d'outils de promotion du patrimoine culturel  
Découvrir des outils qui peuvent aider les

 jeunes à planifier et à organiser des événements et des campagnes de sensibilisation.



## Matériaux

Feuilles de tableau de conférence, marqueurs, appareil photo, téléphone

Le premier jour, sous la direction d'un animateur, les participants seront répartis en six équipes différentes, en fonction de leurs préférences, de leur savoir-faire et des compétences qu'ils possèdent ou qu'ils souhaitent développer au cours de l'activité. Nous recommandons que chaque équipe ait un capitaine, un mentor ayant de l'expérience dans le domaine :

**Équipe 1:** des conteurs et des journalistes qui découvriront les histoires des gens et le patrimoine culturel naturel, matériel et immatériel de leur communauté locale ou de celle qu'ils explorent au cours d'une mobilité Erasmus+ pour les jeunes. En fonction de la taille de l'équipe, ils pourront réaliser dans les jours qui suivent jusqu'à 1 à 3 reportages, nouvelles ou interviews par membre.

**Équipe 2:** Les conteurs visuels auront la responsabilité de capturer à travers l'objectif de leur appareil photo une représentation visuelle des histoires des points chauds de la culture : patrimoine naturel, matériel ou immatériel, et de rédiger de brèves descriptions des éléments sélectionnés.

**Équipe 3:** Cinéastes du patrimoine  
Cette équipe peut s'associer aux conteurs visuels pour créer des vidéos courtes ou animées



Start-up  
Lighthouse



sur les points névralgiques du patrimoine culturel ou sur des concepts liés à un sujet qui rapprocheront les jeunes de leur patrimoine et les encourageront à agir et à le préserver. Ils peuvent créer des vidéos d'une durée maximale de 30 secondes qui seront projetées plus loin dans le musée.

**Équipe 4: Herboristerie numérique** – La flore locale jouant un rôle important dans le patrimoine naturel, une petite équipe explorera pendant deux jours les spécimens endémiques disponibles dans les communautés et créera une collection d'images numériques de plantes ou de parties de plantes locales. Pour chaque spécimen, ils ajouteront des informations supplémentaires telles que la localisation, le nom botanique et l'histoire de la plante si elle est spécifique à l'île.

**Équipe 5: Explorateurs de jeux.**

Les jeux sont souvent ancrés dans une longue tradition culturelle et portent les caractéristiques distinctives de la culture locale, mais dans de nombreux cas, ils ne survivent pas ou ne sont pas transmis de génération en génération. Cette équipe aura pour mission d'explorer les jeux traditionnels locaux pour les enfants, les adultes ou les personnes âgées.

Elle rédigera les règles et créera du matériel supplémentaire pour aider les citoyens et les éducateurs européens à se familiariser avec les jeux d'autres pays et à les intégrer dans leur environnement éducatif. Les participants peuvent se concentrer sur les jeux locaux ou aller plus loin et découvrir des jeux de leur pays d'origine.

**Équipe 6: Les communicateurs du patrimoine.**

La dernière équipe sera chargée d'élaborer une stratégie visant à intégrer tous les éléments créés par les cinq autres équipes dans un seul musée virtuel. Ils peuvent utiliser Google Sites pour concevoir l'infrastructure et développer une campagne de communication avec les éléments suivants : un logo pour le musée, un slogan, une palette de couleurs claire, des éléments visuels pour les médias sociaux (photos de couverture, posts visuels), un communiqué de presse pour annoncer le lancement du musée parmi les habitants et les autorités, un plan éditorial avec des posts pour les canaux de médias sociaux.

**DEBRIEFING**

- ★ Qu'avez-vous découvert sur le patrimoine culturel au cours de ce processus ?
- ★ Comment pouvons-nous rétablir le contact avec les jeunes et les inciter à participer plus activement à la préservation du patrimoine culturel ?





**Start-up  
Lighthouse**



## LE CHEMIN DE L'EXPLORATEUR



### Objectifs d'apprentissage

-  Lancer une discussion sur le pouvoir des médias, le journalisme en sac à dos et la façon dont les histoires sur le patrimoine culturel peuvent encourager les communautés à agir.
-  Développer un ensemble de principes sur la manière dont les jeunes peuvent utiliser les médias comme outil pour promouvoir l'éducation au patrimoine culturel et initier des changements positifs.



### Matériaux:

Tableau de conférence, imprimante, marqueurs, ordinateurs portables, tablettes

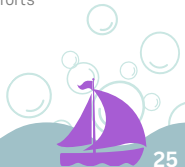
Le patrimoine est souvent défini comme l'héritage du passé, ce avec quoi nous vivons dans le présent et ce que nous transmettons aux générations futures pour qu'elles en tirent des enseignements, qu'elles s'en émerveillent et qu'elles en profitent. Vous préférez peut-être considérer le patrimoine comme les lieux et les objets que nous souhaitons conserver.

Il s'agit de lieux et d'objets culturels et naturels que nous apprécions parce qu'ils nous viennent de nos ancêtres, qu'ils sont beaux, scientifiquement importants et qu'ils sont des exemples et des sources irremplaçables de vie et d'inspiration. Ce sont nos pierres de touche, nos points de référence, notre identité.

Ce patrimoine reflète souvent la vie de nos ancêtres et ne survit souvent aujourd'hui que grâce aux efforts spécifiques déployés pour le préserver.



Start-up  
Lighthouse



L'animateur posera les questions suivantes aux participants : Pouvez-vous imaginer votre région sans patrimoine ? Qu'est-ce qui doit être préservé ? Qu'est-ce qui est irremplaçable ?

Les participants formeront des groupes nationaux et devront discuter et rechercher pendant 60 minutes les éléments du patrimoine culturel de leur communauté ou de leur pays qui sont en danger. Chaque équipe imprimera les éléments choisis et nous formerons sur un mur une galerie d'éléments du patrimoine culturel en danger.

En utilisant la technique du journalisme backpack, ils s'engageront à découvrir, en tant qu'explorateurs, pourquoi ces éléments sont en danger et écriront leur histoire par le biais du photojournalisme, de vidéos ou de reportages écrits ou d'entretiens avec des experts.

L'animateur informera les participants que la phase la plus importante pour un journaliste est la recherche, au cours de laquelle il peut recueillir des données et comprendre les différents points de vue, les parties prenantes impliquées dans le problème, et seulement ensuite aller avec son sac à dos dans la communauté pour mieux comprendre la situation, prendre des interviews et écrire l'histoire de manière précise et objective.

Chaque participant devra écrire sa propre histoire et rassembler toutes les histoires sur un journal numérique en utilisant Canva ou Flipsnack.

## DEBRIEFING

- ★ Quelles étaient vos pensées et vos sentiments en écrivant l'histoire ?
- ★ Comment et pourquoi les jeunes devraient-ils utiliser le journalisme backpack pour protéger les sites du patrimoine culturel ?



**Start-up  
Lighthouse**



# L'ABC DU JOURNALISME BACKPACK



## Objectifs d'apprentissage



Se familiariser avec le concept de journalisme en sac à dos et ses dimensions complexes par le biais de "stations ouvertes" créatives.



## Matériaux:

Marqueurs, crayons de couleur, 1 feuille avec un scénario numérique pour chaque participant, feuilles de tableau à feuilles.

La méthode du journalisme sac à dos considère les jeunes non seulement comme des consommateurs de médias, mais aussi comme des individus qui ont le droit et la responsabilité d'exprimer leur point de vue sur la société par le biais de divers médias. Cette méthode est étroitement liée au concept de journalisme citoyen, dans lequel les citoyens, considérés au sens traditionnel comme un simple public, prennent les médias en main et commencent à s'informer les uns les autres.

De cette manière, les jeunes peuvent apporter leur point de vue unique pour créer une société mieux informée, une structure médiatique plus équilibrée et vérifiée, ainsi qu'un meilleur pluralisme des médias.

Le journalisme backpack, basé sur le concept du journalisme citoyen, aide également la société parce qu'il.. :

- contribue au pluralisme des médias
- augmente la part du journalisme d'investigation (amateur)
- introduit dans la sphère médiatique des sujets qui vous intéressent
- contribue à la crédibilité des informations en les vérifiant et en les remettant en question



Start-up  
Lighthouse



Les participants auront pour mission d'aller sur le terrain, individuellement ou en petits groupes de 2 à 3 personnes, et de recueillir des histoires locales, des légendes sur leur environnement actuel auprès de personnes âgées, d'historiens, de conservateurs du patrimoine culturel. Avant leur départ, l'animateur devrait leur offrir jusqu'à 30 minutes pour effectuer des recherches individuelles qui pourraient les aider à trouver leurs sources et à planifier un itinéraire pour les atteindre.

Pendant 60 minutes, ils devront interviewer le personnage sélectionné et discuter avec lui afin de recueillir des informations relatives à leur histoire.

Ensuite, individuellement ou en petits groupes, les participants devront utiliser les cadres du storyboard pour créer une histoire numérique ou un reportage décrivant la ville du point de vue d'un citoyen qui aurait pu y vivre il y a longtemps. Ils devront inclure dans leur récit les problèmes locaux de l'époque.

Sur la base de leur expérience individuelle, l'animateur organisera jusqu'à 6-8 stations ouvertes avec des feuilles de tableau de papier et des marqueurs. Les participants seront divisés en groupes (le même nombre que les stations) et devront créer l'ABC du journalisme backpack : quelques principes de rédaction que les journalistes sac à dos doivent appliquer chaque fois qu'ils veulent créer de vraies histoires avec précision, brièveté, clarté, cohérence, emphase, objectivité et unité. A la fin, les grands principes seront présentés aux groupes.

## DEBRIEFING

- ★ Qu'avez-vous découvert sur votre communauté actuelle ?
- ★ Comment avez-vous choisi votre personnage ?
- ★ Quelles sont les caractéristiques personnelles et professionnelles d'un bon journaliste backpack ?
- ★ Pourquoi est-il important pour les journalistes d'avoir des principes clairs et des conseils en matière d'éthique ?



**Start-up  
Lighthouse**



# DANSER POUR LE PATRIMOINE CULTUREL



## Objectifs d'apprentissage



Améliorer les connaissances des jeunes en matière de patrimoine culturel immatériel



Sensibilisation aux danses traditionnelles en tant que facilitateur du développement des compétences non techniques



## Matériaux:

Tableau de conférence ; marqueurs ; Internet ; ordinateur ; vidéoprojecteur ; haut-parleurs

L'animateur commence par demander aux participants ce qu'est, selon eux, le patrimoine culturel. Après avoir écouté quelques réponses, il divisera les participants en deux équipes et demandera à l'une d'elles de fournir des exemples de patrimoine culturel matériel et à l'autre des exemples de patrimoine culturel immatériel. Les participants disposeront de 5 minutes pour effectuer ces tâches. Ensuite, l'animateur leur présentera la carte interactive du patrimoine culturel.

Après la présentation de chaque équipe, l'animateur se concentre sur le patrimoine culturel immatériel et en donne quelques caractéristiques.

Ensuite, les participants seront divisés en petits groupes (4/5 max) et chaque groupe recevra une note avec une région spécifique du pays où l'activité est développée.



Start-up  
Lighthouse



Ensuite, chaque groupe disposera de 45 minutes pour trouver une danse traditionnelle de ce pays, faire des recherches sur son histoire et essayer d'apprendre quelques pas. Après 45 minutes, chaque groupe présentera une courte vidéo de la danse, les informations recherchées et exécutera les pas, en essayant d'enseigner au reste des participants.

**Variations:** les danses peuvent provenir de différents pays européens ou de différents continents (en fonction du niveau sur lequel nous voulons nous concentrer)

## DEBRIEFING

- ★ Pensez-vous que les danses traditionnelles sont un moyen utile de se familiariser avec une certaine culture (régionale/pays/continent) ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?
- ★ Pensez-vous que les danses reflètent plus qu'une forme de divertissement d'une certaine culture ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?

- ★ Avez-vous l'impression d'en savoir plus sur l'héritage culturel des pays présentés, après avoir obtenu des informations sur leurs danses traditionnelles ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?
- ★ Pensez-vous que la danse est un moyen de développer des compétences non techniques ? Si oui, lesquelles et pourquoi ?
- ★ Pensez-vous que les danses traditionnelles continueront d'exister de génération en génération ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?
- ★ Les jeunes vont-ils "s'occuper" du maintien de ces coutumes et traditions ? Les danses traditionnelles risquent-elles de disparaître en raison du manque d'intérêt des jeunes ? Si oui, que pensez-vous qu'il faille faire pour l'éviter ?





**Start-up  
Lighthouse**



# LES CHAUSSURES D'UN AUTRE



## Objectifs d'apprentissage

-  Développer des connaissances sur les anciens peuples qui ont vécu dans la région
-  Développer la connaissance des habitudes et des coutumes de ces peuples



## Matériaux

Tableau de conférence ; marqueurs ;  
Internet ; ordinateur ; vidéoprojecteur ;  
haut-parleurs

L'animateur commencera par montrer une carte actuelle de la région/du pays/de l'Europe (en fonction du thème de l'activité), suivie d'une carte interactive de l'Europe qui montre son évolution au fil des siècles.

Ensuite, l'animateur demandera aux participants quelles ont été les périodes les plus importantes de l'histoire de leur région/pays ou de l'Europe et ces périodes seront notées sur un tableau/une feuille de papier. Si les participants n'ont pas indiqué toutes les périodes importantes, l'animateur doit les ajouter (des recherches préalables sont nécessaires).

Ensuite, en fonction du nombre de périodes déterminées, l'animateur les répartira dans le même nombre de groupes (ex. : 5 périodes, 5 groupes).

Chaque groupe disposera de 20 minutes pour faire des recherches sur les us et coutumes des personnes vivant à cette époque.



Start-up  
Lighthouse



! Chaque groupe doit connaître uniquement la période qu'il représente, PAS les autres !

Après avoir obtenu les informations nécessaires, chaque groupe disposera de 20 minutes supplémentaires pour préparer un court jeu de rôle (2-3 minutes) dans lequel il exposera les habitudes et coutumes rencontrées.

Lorsqu'un groupe joue le jeu de rôle, les autres groupes doivent deviner quelle période il représente et quelles sont les coutumes et habitudes montrées. Après chaque représentation, les autres groupes disent ce qu'ils ont deviné et le groupe qui jouait donne la bonne réponse et des informations supplémentaires sur l'époque présentée et ses coutumes et habitudes.

**Variation:** L'activité peut être précédée d'une visite au musée d'histoire (si possible) ou d'une visite virtuelle (si le musée en dispose).

## DEBRIEFING

- ★ Pensez-vous qu'il est important de connaître nos racines ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?
- ★ Connaissez-vous les coutumes et les habitudes que votre équipe devait rechercher et présenter ? Qu'en est-il de celles présentées par les autres équipes ?
- ★ Pensez-vous que ces coutumes et habitudes sont encore visibles dans les coutumes et habitudes d'aujourd'hui ?
- ★ Pourquoi pensez-vous que certaines habitudes se sont transformées ou ont disparu au fil des ans ?
- ★ Pensez-vous que les us et coutumes d'aujourd'hui resteront plus longtemps dans l'histoire que d'autres habitudes présentées ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?






**Start-up  
Lighthouse**



## UNIS DANS LA DIVERSITÉ



### Objectifs d'apprentissage

-  Favoriser la notion de multiculturalité à partir de l'Europe
-  Faire prendre conscience que les différentes cultures ont beaucoup de choses en commun.
-  Donner aux participants un espace pour discuter de leur culture et de sa relation avec d'autres cultures.



### Matériaux

Internet ; ordinateur ; tableau de conférence, feutres de couleur

L'animateur commencera par demander aux participants ce que l'Europe signifie pour eux et leur posera quelques questions supplémentaires, afin de favoriser un dialogue ouvert. (S'agit-il simplement d'un continent ? S'agit-il d'une structure - l'Union européenne ? Vous sentez-vous européen ? Etc.).

L'animateur présente la carte interactive du patrimoine culturel matériel et demande aux participants comment, selon eux, les pays européens peuvent être classés (par exemple : selon la situation géographique : Europe du Nord, Europe du Sud, Europe de l'Est, Europe de l'Ouest ; selon certaines régions clés : pays baltes, pays balkaniques, pays méditerranéens, etc.), ou selon l'origine de la langue : pays de langue latine ; pays de langue slave, etc.)

Après avoir décidé de la manière de classer les pays, l'animateur répartit les participants en groupes, chaque groupe représentant une catégorie de pays.



Start-up  
Lighthouse



(ex : Groupe 1 - Pays d'Europe du Nord - si la localisation géographique a été décidée).

Ensuite, chaque groupe devra faire des recherches sur le patrimoine culturel des pays de cette région et réfléchir à la manière de le représenter par des dessins. L'animateur peut montrer le site web d'Europeana, pour que les participants puissent commencer à faire des recherches sur le patrimoine culturel européen. Ensuite, chaque groupe créera la carte du patrimoine culturel (matériel et immatériel) de la région qu'il représente et la présentera devant les autres groupes.

Lorsque tous les groupes auront terminé leurs présentations, les cartes seront placées ensemble pour créer la carte complète de l'Europe et les animateurs demanderont aux participants quelles sont les similitudes entre les régions présentées.

De plus, si l'activité est réalisée avec des participants de différents pays, ils peuvent ajouter d'autres coutumes ou habitudes qui n'ont pas été mentionnées dans la présentation de leur région.

Ensuite, l'animateur introduit les concepts de Multiculturalisme, Pluriculturalisme, Interculturalisme et divisera les participants en 3 groupes, chaque groupe recevra un concept et ils devront faire correspondre le concept avec les définitions proposées.

Variante : l'activité peut être réalisée au niveau national, en présentant différentes régions d'un même pays, leurs us et coutumes spécifiques.

## DEBRIEFING

- ★ Comment pensez-vous que l'Europe peut être décrite aujourd'hui, comme multiculturelle, pluriculturelle ou interculturelle ?
- ★ Après avoir fait cette tâche, pensez-vous que la façon dont nous avons décidé de catégoriser les pays d'Europe était la meilleure ? Ou y a-t-il une meilleure façon de les classer ?






**Start-up  
Lighthouse**



## ÉCRIVONS



### Objectifs d'apprentissage

-  Favoriser le renforcement des capacités liées à la rédaction d'articles
-  Collaborez avec de vrais journalistes
-  Promouvoir les expressions culturelles



### Matériaux:

L'Internet; Des ordinateurs; Papiers;  
Des stylos; vidéoprojecteur ;  
Tableau/tableau papier

L'animateur devrait commencer par demander aux participants pourquoi il est important que les jeunes fassent des recherches, écrivent et publient des sujets liés à l'expression culturelle ainsi qu'à la diversité culturelle. Après un dialogue ouvert sur ce sujet, l'animateur peut conclure avec le paragraphe suivant :

« La culture a le pouvoir de transformer des sociétés entières, de renforcer les communautés locales et de forger un sentiment d'identité et d'appartenance pour les personnes de tous âges.

En tant que vecteur d'épanouissement et d'engagement citoyen des jeunes, la culture joue un rôle essentiel dans la promotion d'un développement social et économique durable pour les générations futures. Les jeunes peuvent agir comme un pont entre les cultures et servir d'agents clés dans la promotion de la paix et de la compréhension interculturelle."

Ensuite, l'animateur donnera quelques conseils sur la façon d'écrire sur différentes formes d'arts et d'actes culturels et poursuivra en donnant quelques conseils sur la façon d'écrire sur d'autres cultures.





Start-up  
Lighthouse



## LES MAINS A LA PÂTE AVEC LES HABITANTS



### Objectifs d'apprentissage

-  Explorer la communauté locale
-  Entrer en contact direct avec les artisans locaux par le biais d'un livre de poche



### Matériaux:

Papiers, stylos, smartphones/appareils photo ; ordinateur ; vidéoprojecteur ; cartes des lieux d'art et d'artisanat

L'animateur doit commencer par demander aux participants s'ils connaissent des artisans locaux et/ou des lieux d'art et d'artisanat dans leur village/ville.

Il leur demandera ensuite s'ils considèrent ces personnes et ces lieux comme importants pour l'identité de la ville en question et s'ils considèrent ces pratiques comme un héritage culturel.

L'animateur doit préparer à l'avance une carte de quelques lieux d'artisanat du village/de la ville où se déroule l'activité.

Le nombre de lieux doit être en fonction de la taille de la ville et la distance entre ces lieux doit être prise en considération pour que les participants puissent les trouver dans le temps imparti (1h proposée).



Start-up  
Lighthouse



L'animateur leur présentera les étapes techniques de rédaction d'un article :

**Étape 1:** Choisissez le sujet principal et définissez vos objectifs.

**Étape 2:** Ciblez le public..

**Étape 3:** Rassemblez les informations et les ressources

**Étape 4:** Créez le plan du sujet et le brouillon.

**Étape 5:** Modifiez le brouillon.

**Étape 6:** Relisez le contenu.

Ensuite, l'animateur divise les participants en 2 groupes. Un groupe sera les journalistes et l'autre groupe sera les conteurs. Chaque conteur sera jumelé à un journaliste et devra raconter une histoire vraie, liée à sa culture (cela peut être lié à un moment où il s'est senti discriminé, ou un moment où il s'est senti vraiment fier de sa culture ; ou simplement décrire quelque chose de leur culture qu'ils apprécient ou qu'ils jugent intéressantes).

Une fois les articles prêts, les « journalistes » les liront devant le reste des participants et donneront leur avis.

L'animateur les encouragera à le publier sur leurs blogs ou leurs réseaux sociaux, afin de les inciter à commencer et/ou à continuer à écrire, notamment sur des sujets liés à la culture.

Variantes : si un vrai journaliste peut assister à l'activité, sur place ou même en ligne, il peut être celui qui donne le retour ; si un accord est géré, les articles peuvent être envoyés à un magazine/journal.

## DEBRIEFING

- ★ Comment vous sentiez-vous en tant que journalistes/conteurs ?
- ★ Avez-vous aimé écrire/partager une histoire ? Pourquoi? Pourquoi pas?
- ★ Pensez-vous qu'il est important de partager ce genre d'histoires ? Pourquoi? Pourquoi pas?



Start-up  
Lighthouse



Les participants seront divisés en couples et recevront une carte. Leur tâche sera de trouver ces lieux, de prendre une photo et d'interviewer l'un des artisans. L'entretien peut être soit enregistré (si l'interviewé est d'accord) soit écrit. Avant d'aller chercher ces endroits, chaque groupe doit créer un ensemble de 5 à 10 questions.

**Les participants ne doivent pas utiliser google maps, ils doivent demander leur chemin aux locaux!**

Après 1h, les participants reviendront présenter les photos et les interviews qu'ils auront réalisées aux artisans.

## DEBRIEFING

- ★ A-t-il été difficile de trouver les lieux ?
- ★ Les habitants connaissaient-ils ces lieux ?
- ★ Les artisans étaient-ils ouverts à vous parler ?
- ★ Avez-vous aimé l'expérience de l'entretien? Pourquoi? Pourquoi pas?
- ★ Les entretiens ont-ils été utiles pour en savoir plus sur ces métiers spécifiques ?
- ★ Pensez-vous que les jeunes générations sauront « faire vivre » cet artisanat traditionnel ? Ou sont-ils susceptibles de disparaître au fil des années ? Si oui, que pensez-vous qu'il faudrait faire pour être maintenu en vie ?



**Start-up  
Lighthouse**





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# L'INCUBATEUR





Start-up  
Lighthouse

# L'ÎLE DE L'INCUBATEUR

## Missions:

- ⚓ Naviguez loin
- ⚓ Explorez votre habitat
- ⚓ Dites oui au défi
- ⚓ Rassemblez votre tribu
- ⚓ Naviguez parmi les idées créatives
- ⚓ Prendre des décisions
- ⚓ Créez votre toile de modèle d'entreprise durable
- ⚓ Valeur de conception
- ⚓ Planifiez votre start-up
- ⚓ Présentez votre start-up



## NAVIGUEZ LOIN

Êtes-vous prêt pour le prochain défi ? Ai-je entendu un oui de votre part ? D'accord. Il est temps de se rendre sur l'île de l'incubateur et de laisser notre créativité travailler au profit de notre communauté et de préserver notre patrimoine culturel européen.

Sur cette île, vous serez confronté à plusieurs missions qui amèneront les jeunes à prendre conscience de leurs compétences actuelles, développer leurs idées et les prototyper. Ces missions les pousseront à entamer leur parcours entrepreneurial en développant leur état d'esprit, en testant des idées commerciales, en générant de la valeur et de l'impact pour leur communauté locale, et enfin en créant des projets concrets.

Nous n'allons pas monter à cheval, combattre des dragons ou porter des anneaux magiques. Nous nous attacherons simplement à transformer de grandes idées en grands projets.

En quoi consiste chaque mission de cette carte de poche ? Une courte présentation de chaque défi, nos conseils, des outils concrets, des tâches clairement définies à réaliser, seul ou en équipe.

Nous vous guiderons à travers eux et vous aiderons à acquérir les outils qui vous permettront d'acquérir la plupart des compétences dont vous avez besoin pour votre parcours entrepreneurial. Ces outils sont basés sur l'expérience d'entrepreneurs qui ont réussi. Plus vous en ferez l'expérience, plus vous vous préparerez au voyage.



**Start-up  
Lighthouse**



# L'INCUBATEUR



**Start-up  
Lighthouse**



## EXPLOREZ VOTRE HABITAT



### ÉTAPE 1

Your goal is getting to analyze the local context and understand people around you. Think about your city/town. Use your "habitat" and explore a wide range of aspects.

Voici quelques questions directrices :

Comment les gens se déplacent-ils ?

Comment la vie des personnes âgées est-elle améliorée par la technologie ?

Comment les enfants passent-ils leur temps ?

Recueillez ensuite des informations comme suit :

1. Découvrir - Pendant que vous essayez de vous souvenir, faites une liste des choses dont les gens sont satisfaits et insatisfaits.

2. Décompressez les données - Après avoir collecté les informations, il est temps de les rassembler. En 30 minutes, transformez vos notes en citations.

3. Extrayez des informations - Trouvez des connexions plus profondes qui mènent à des informations. Passez de choses comme "l'éducation" à des conclusions telles que "Les jeunes sont malheureux à cause du manque d'opportunités de mettre en pratique ce qu'ils apprennent".

### Étape 2

Visualisez l'état actuel de la communauté et façonnez la réalité souhaitée. Dans cette phase, vous allez créer un arbre virtuel, où les branches représentent les principaux défis auxquels sont confrontées les populations locales. Les branches intérieures représentent l'état actuel des défis - à la fois positifs et négatifs, et les externes leur état futur, où vous définissez votre réalité souhaitée.

Notez toutes vos aspirations et vos rêves sur ce à quoi devrait ressembler un avenir meilleur pour votre communauté locale.



Start-up  
Lighthouse



À la fin, réfléchissez aux questions suivantes :

1. Quelles nouvelles fonctionnalités sont apparues ?
2. Une branche peut-être une caractéristique essentielle de l'état futur du monde – obtient-elle l'essentiel de la croissance ?
3. Un aspect sous-utilisé (les branches intérieures ou extérieures) est-il devenu plus fort ?

### Étape 3

Définissez les racines en analysant et en repérant les forces personnelles qui peuvent vous aider à créer votre propre avenir.

Complétez les champs suivants :

1. Vos capacités et compétences (Les capacités sont des talents qui émergent sans effort, tels que l'orientation spatiale, l'animation de groupe, l'empathie et la communication).
2. Vos intérêts (Les intérêts sont les choses qui vous passionnent. Ils sont votre ressource la plus précieuse car ils vous procurent une satisfaction personnelle et professionnelle.)
3. Personnalité (Votre personnalité complète qui vous êtes. Énumérez des descripteurs, tels qu'émotif, intelligent, calme, réfléchi, énergique, soucieux du détail.)

### Étape 4

Définissez le coffre en rédigeant votre déclaration d'intention. Beaucoup d'entre nous ont des objectifs dans la vie : à court, moyen ou long terme. Mais combien d'entre nous ont un vrai but ? Gardez à l'esprit les éléments qui définissent les racines de votre arbre et définissent le tronc.

Pour concevoir votre déclaration d'intention, faites cinq choses simples :

1. Notez trois à quatre activités que vous aimez beaucoup.
2. Décrivez brièvement les personnes ou les groupes avec lesquels vous aimez passer du temps.
3. Sur une autre feuille de papier, écrivez comment vous avez l'intention d'aider les autres, en utilisant trois ou quatre verbes.
4. Utilisez la phrase suivante comme fondement de votre énoncé d'objectif : "Je voudrais aider CES PERSONNES en utilisant CES ACTIVITÉS."
5. Et maintenant, le test décisif : pouvez-vous partager votre déclaration avec confiance et de manière proactive ? Si vous manquez de confiance ou si vous vous sentez gêné, vous avez encore du travail à faire.



Start-up  
Lighthouse



## DITES OUI AU DÉFI



Il est temps de décider du problème dans votre communauté locale que vous pouvez le mieux contribuer à résoudre. Pour le choisir, vous devez découvrir quelles feuilles des branches de votre arbre sont le mieux nourries par les racines - pour quels défis dans votre communauté vous pouvez le mieux construire des solutions, pour que la réalité souhaitée devienne réalité.

Votre déclaration personnelle peut vous amener à résoudre des défis, mais comment savez-vous lesquels ?

Cartographiez les pistes possibles selon deux facteurs : leur potentiel, l'impact et l'effort requis pour les mettre en œuvre.

Dessinez sur une feuille de papier une matrice 2x2 avec le niveau d'impact augmentant de bas en haut et le niveau d'effort augmentant de gauche à droite. Cela crée une combinaison impact-effort différente dans chaque quadrant.

- Impact élevé, faible effort : les meilleures idées vont ici !
- Impact élevé, effort élevé : une étude plus approfondie est nécessaire.
- Faible impact, effort élevé : mieux vaut les éviter.
- Faible impact, faible effort : une étude plus approfondie est nécessaire.

Notez sur des notes autocollantes les défis qui vous maintiennent sur la voie définie par votre énoncé de mission. Placez ensuite les idées sur la matrice.

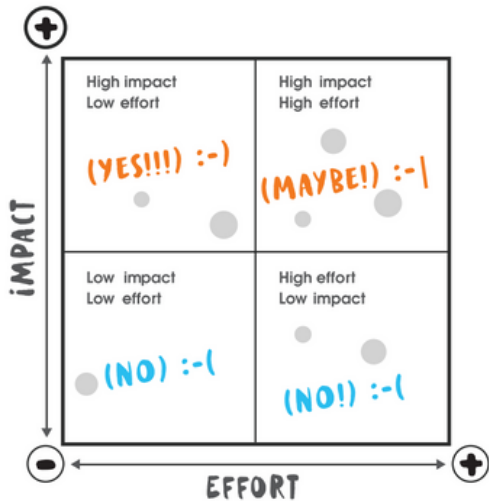
Il est maintenant temps de vous engager et de répondre à une autre question : quel défi local vous engagez-vous à résoudre, compte tenu de votre énoncé de mission et de vos forces personnelles ? Écrivez-le.



Start-up  
Lighthouse



# L'INCUBATEUR



Start-up  
Lighthouse



## RASSEMBLEZ VOTRE TRIBU



Pour lancer votre start-up, il est nécessaire de rassembler les personnes les plus adaptées à votre équipe.

Au cours des précédents, vous avez cartographié qui vous connaissez, n'est-ce pas ? Il est maintenant temps d'atteindre votre réseau et de l'activer.

Parmi les personnes que vous avez énumérées, qui, selon vous, aimerait se joindre à vous dans ce voyage ? Invitez entre trois et huit personnes. Moins serait moins enrichissant, et plus pourrait compliquer le travail d'équipe. Peut-être que leur raison de vous rejoindre est différente de ce que vous pensiez, mais à ce stade, toute personne intéressée est la bienvenue ! Rassembler les gens peut être difficile, mais je vous recommande fortement de le faire maintenant.

Il est important et utile de connecter un groupe autour d'une idée dès le départ. Ce faisant, vous rendrez les défis et votre parcours entrepreneurial plus amusants, précieux et enrichissants. Allez-y! Après avoir réuni votre équipe, votre prochaine étape consiste à mieux connaître vos coéquipiers. Vous travaillez probablement maintenant avec des personnes que vous connaissez déjà, mais ne sous-estimez pas cette partie du défi. Il y a toujours plus à apprendre les uns des autres ! Les 3 cartes suivantes contiennent des activités « pour apprendre à vous connaître ». Choisissez-en un et faites-le avec votre équipe.

### L'HISTOIRE DE LA VIE EN UNE MINUTE

Avec du papier et du matériel de dessin, chacun dans l'équipe dessine et raconte toute l'histoire de sa vie. Vous avez quinze minutes pour dessiner et seulement une minute pour le présenter. À la fin, partagez ce qui a retenu votre attention dans les histoires des autres.



Start-up  
Lighthouse



## LA QUESTION SURPRISE

Chacun écrit au moins trois questions qu'il souhaite connaître sur tous les membres de l'équipe. Ramassez les papiers au milieu de votre groupe. Asseyez-vous en cercle et prenez des questions à tour de rôle. Si vous choisissez une question, vous devez y répondre.

## COINCÉ SUR UNE ÎLE DÉSERTE

Le scénario : chacun est bloqué sur une île déserte et peut choisir un objet à emporter avec lui. Ils devraient choisir quelque chose qui les représente et qui peut aider tout le monde à mieux les comprendre. Une fois que chacun a partagé ce qu'il a apporté et pourquoi, il est temps de travailler ensemble. La prochaine étape consiste à utiliser les objets ensemble pour survivre. Même si les objets n'étaient pas essentiels à la survie, unissez vos forces et élaborer un plan pour survivre en groupe. Vous ne pouvez pas modifier les éléments choisis.

Après avoir découvert plus de choses sur les membres de votre équipe, il est temps de définir un objectif commun avec l'équipe.

**1. Déterminez les "pourquoi"**- Demandez à chaque membre pourquoi il rejoint cette équipe et le défi. Nous vous recommandons que chaque personne écrive toutes ses raisons, une sur chaque post-it, sans influencer les réponses des autres. Gardez-les simples - elles peuvent inclure des choses comme gagner de l'argent, s'amuser ou se renseigner sur les affaires.

**2. Cartographie d'affinités** - Chacun pose ses notes sur la table. Ensuite, organisez-les en groupes de raisons similaires. Quelles motivations s'accordent ? Pouvez-vous créer un thème principal pour ce groupe ?

**3. Déclaration d'intention de groupe** - Rédigez une déclaration d'intention claire, inspirante et mémorable, qui relie les membres du groupe et garantit que tout le monde travaille dans la même direction.

Une façon simple de le faire est de remplir le modèle suivant : Nous aimerions aider CES PERSONNES en réalisant CES ACTIVITÉS. Vous pouvez toujours revenir et l'adapter, pour le tenir à jour avec votre développement en équipe.



Start-up  
Lighthouse



# NAVIGUEZ PARMI LES CRÉATIVES IDÉES



## ÉCHAUFFEMENT

Votre objectif est de vous échauffer pour une séance de remue-méninges. Afin de générer des solutions utiles, commencez par l'une des activités stimulant la créativité :

**1. Trois choses** - Divisez l'équipe en paires, chaque personne face à l'autre. Dans chaque binôme, une personne demande à l'autre : « Nommez trois choses qui... » suivi de la première chose qui lui vient à l'esprit. L'autre propose trois réponses le plus rapidement possible.

Inversez les rôles et répétez au moins dix fois pendant une période de cinq minutes.

Par exemple, si je dis : « Nommez trois choses qui sont jaunes », vous devez me dire les premières choses jaunes qui vous viennent à l'esprit, sans trop réfléchir et sans vous soucier des bonnes ou des mauvaises réponses. Répondez juste aussi vite que vous le pouvez !

**2. Objet** - Amenez un objet au hasard dans le remue-méninges et donnez cinq minutes à l'équipe pour trouver des utilisations alternatives, peut-être s'il était plus grand ou plus petit.

**3. Histoire de table ronde** - Dites la première phrase d'une histoire, puis demandez à chaque membre de l'équipe de continuer une phrase à la fois. Cela devrait durer au maximum dix minutes.



Start-up  
Lighthouse



Votre équipe est maintenant prête à générer autant de solutions que possible pour le problème que vous souhaitez résoudre. Pour commencer le brainstorming, vous avez besoin d'une question directrice.

Un bon exemple serait : "Comment l'équipe va-t-elle réaliser cet objectif spécifique ?" Concentrez-vous sur des idées pratiques à ce stade.

Passez 30 minutes à trouver des idées qui répondent à cette question et assurez-vous que quelqu'un les écrive. Évitez d'en discuter et visez une centaine d'idées d'ici la fin de la session.

Votre séance de remue-méninges devrait être guidée par les principes suivants.

Notez-les et placez-les dans un endroit visible.

**1. La qualité par la quantité** - La qualité et l'efficacité des idées dépendent en partie de leur quantité. Plus vous en générez, plus vous avez de chances d'en trouver de bonnes.

**2. S'abstenir de juger les idées** - La critique ne doit pas entraver le processus de création et la génération d'idées audacieuses. Concentrez-vous sur leur production et leur développement, et remettez l'évaluation à plus tard.

**3. Soyez audacieux** - De nouvelles idées et perspectives mènent à des solutions innovantes, alors adoptez-les sans laisser la critique interrompre le flux.

**4. Combiner et développer des idées** - Le brainstorming doit être un processus 100 % collaboratif. Chaque membre de l'équipe peut combiner, adapter et transformer des idées, et les scinder en plusieurs autres. Il est temps de conclure. Rayez les idées que vous n'aimez pas : celles que vous trouvez toutes irréalisables ou qui nécessitent trop de ressources pour être réalisées. Choisissez-en au maximum dix qui semblent avoir un réel potentiel.



**Start-up  
Lighthouse**



## PRENDRE DÉCISIONS



Lors du dernier défi, vous avez répertorié un maximum de dix idées intéressantes et potentiellement fructueuses.

Il est maintenant temps de les classer et de prendre une décision. La matrice How-Now-Wow est un outil de sélection dans lequel un groupe évalue chaque idée en fonction de deux paramètres.

Dessinez une matrice 2 par 2 - l'axe horizontal représente l'originalité de l'idée ; le vertical à quel point il est facile à mettre en œuvre. Étiquetez les quadrants comme suit : MAINTENANT - Idées bleues : idées faciles à mettre en œuvre qui résolvent des problèmes et entraînent des avantages supplémentaires. COMMENT - Idées jaunes : celles qui sont révolutionnaires en termes d'impact, mais impossibles à mettre en œuvre actuellement compte tenu de vos ressources actuelles.

WOW - Idées vertes : celles qui ont le potentiel de changer d'orbite et que vous pouvez mettre en œuvre compte tenu de vos ressources.

Au sein de votre équipe, choisissez l'idée d'entreprise que vous allez développer, en utilisant la méthode de vote par points. Voici ce que vous devez faire :

1. Dressez la liste des idées que vous avez présélectionnées lors de la phase précédente sur de grands morceaux de papier collés dans la pièce.
2. Donnez à chaque joueur trois notes autocollantes bleues, trois jaunes et trois vertes, ou trois marqueurs, un de chaque couleur.
3. Demandez à chaque joueur de se lever et de voter pour les trois meilleures idées de chaque catégorie, en plaçant une note autocollante sous chaque idée choisie ou en faisant une marque avec les stylos de couleur. Rappelez-vous, le bleu signifie Maintenant, le jaune est Comment et le vert est Wow.
4. Comptez enfin le nombre de notes sous chaque idée pour la catégoriser. Le plus grand nombre de notes d'une certaine couleur classe l'idée sous cette couleur.



Start-up  
Lighthouse



5. En cas d'égalité : Si le nombre de notes bleues est égal au nombre de notes vertes, l'idée est bleue et si les notes jaunes et vertes sont égales, l'idée est verte

6. Placez vos idées dans la matrice selon leur couleur.

7. Vous avez maintenant un seau d'idées Wow, vertes sur lesquelles vous pouvez travailler davantage. Si vous n'avez pas d'idées dans ce quadrant, concentrez-vous sur les bleues Now. Si vous n'avez qu'une seule idée dans ce quadrant, votre choix est déjà fait.

Sinon, passons aux techniques de prise de décision :

**1. Vote par points** - La même technique expliquée dans l'étape 2. Donnez à chaque membre de l'équipe un certain nombre de notes autocollantes ou de votes par points, et demandez-leur de les répartir entre les choix potentiels. Le plus grand nombre de votes gagne, aussi simple que cela !

**2. 100\$ test** - Mettez toutes vos idées dans une matrice avec un espace pour un investissement potentiel dans chacune. Donnez à chaque membre de l'équipe un montant hypothétique de 100 \$ à investir comme il le souhaite - soit tout en une seule idée, soit divisé

entre plusieurs.

Demandez-leur d'écrire pourquoi ils ont pris cette décision, car cela peut être une excellente contribution à la prise de décision. Après avoir fait cela individuellement, partagez vos investissements avec le groupe, voyez quelle idée a le plus d'argent et allez-y !

**3. Matrice d'impact et d'effort** - Créez une matrice avec deux axes : l'impact (le gain potentiel de l'action) et l'effort (le coût de sa réalisation). Placez votre idée dans la matrice en fonction de l'impact et des efforts impliqués. C'est un bon moyen de voir si vos efforts en valent la peine et de prendre une décision en conséquence.

**4. Construisez vos propres critères !** - C'est difficile, mais cela peut être la technique de prise de décision la plus efficace. Choisissez un ensemble de critères que votre équipe prendrait en compte pour prendre cette décision. L'argent est-il un problème? Est-ce le temps? Êtes-vous plus concentré sur l'apprentissage, peut-être? Qu'en est-il du plaisir ? Tout ce que vous avez à faire est de vous mettre d'accord sur un ensemble de critères et de créer votre propre matrice pour clarifier et prendre votre décision.



Start-up  
Lighthouse



## CRÉEZ VOTRE TOILE DE MODÈLE D'ENTREPRISE DURABLE



**Votre objectif est de créer un modèle d'affaires.**

Vous allez utiliser le Business Model Canvas d'Alex Osterwalder\*, un graphique composé de neuf blocs représentant les aspects fondamentaux d'une entreprise.

**Complétez chacun des blocs dans cet ordre :**

1. Segments : Bénéficiaire / Segments (Quelles sont les personnes ou les organisations qui paieront pour résoudre ce problème ?)
2. Proposition de valeur : Proposition de valeur sociale / Mesures d'impact (Comment allez-vous montrer que vous créez un impact social ?) / Proposition de valeur client (Qu'est-ce que vos clients veulent retirer de cette initiative ?)
3. Canaux (Comment atteignez-vous vos bénéficiaires et vos clients ? Comment une entreprise communique avec ses segments de clientèle et les atteint pour fournir une proposition de valeur ?)
4. Revenus (ventilez vos sources de revenus en %)



**Start-up  
Lighthouse**



5. Ressources clés (De quelles ressources aurez-vous besoin pour gérer vos activités ? Personnel, finances, accès ?)

6. Activités clés (Quelles activités programmatiques et non programmatiques votre organisation mènera-t-elle ?)

7. Partenaires + Parties prenantes clés (Qui sont les groupes essentiels que vous devrez impliquer pour mettre en œuvre votre programme ? Avez-vous besoin d'un accès ou d'autorisations spéciales ?)

8. Structure des coûts (Quels sont vos principaux domaines de dépenses ? Comment évoluent-ils à mesure que vous évoluez ?)

9. Type d'intervention (Quel est le format de votre intervention ? Est-ce un atelier ? Un service ? Un produit ?)

10. Excédent (Où comptez-vous investir vos bénéfices ?)

Ce sera votre première toile de modèle d'affaires.

Je vous recommande d'en créer plusieurs car, comme je l'ai dit, la plupart des modèles commerciaux initiaux ne sont pas très précis. Vous ne saurez pas comment les gens réagissent à votre produit ou service tant que vous ne l'aurez pas lancé.



**Start-up  
Lighthouse**



# VALEUR DE CONCEPTION



## ÉTAPE 1

La prochaine mission que vous avez reçue est de dessiner votre premier profil client et de vous familiariser avec le Value Proposition Canvas. À partir de Value Proposition Canvas, remplissez le profil client, la partie droite du canevas, en vous basant sur des hypothèses. Approfondissez ce que vous avez rédigé dans la section Customer Segment de votre Business Model Canvas. Pour remplir cette section, vous devez faire preuve d'empathie et vous mettre à la place de votre client.

Voici deux exercices que vous pouvez faire pour compléter le profil. La principale différence entre observer et interviewer est que l'observation vous montre la réalité objective et non la perception des clients.

1. Interviewez vos clients - Examinez vos hypothèses et notez les aspects de votre profil client que vous devez valider. Énumérez tous les doutes que vous avez sur le profil. Incluez tout ce que vous voulez savoir sur le client et créez un format d'entretien avec des questions spécifiques. Interviewez cinq à dix personnes de votre segment de clientèle.

2. Observez le monde de vos clients - Observez vos clients de votre communauté locale pendant une journée lorsque vous rentrez chez vous et notez en détail tout ce qui est pertinent pour votre profil. Notez les heures, les activités, les douleurs et les gains que vous observez et les idées qui surgissent. Mettez toutes ces informations dans votre profil. Utilisez la cartographie d'affinité pour trouver des connexions et des modèles dans ce que vous avez observé, et utilisez des notes autocollantes pour représenter vos clients.



Start-up  
Lighthouse



## ÉTAPE 2

**Carte des valeurs** - définissez votre idée dans la Value Map sur le côté gauche de la toile et assurez-vous qu'elle correspond aux besoins des clients.

1. Concevez votre carte de valeurs. Les **produits et services** doivent être une liste de ce autour de quoi votre proposition de valeur est construite. Les **analgésiques** décrivent comment vos produits et services aident à soulager les douleurs des clients. Les **créateurs de gains** détaillent comment ils créent des gains clients.

2. Recherchez l'ajustement - L'ajustement se produit lorsque votre proposition de valeur répond aux véritables difficultés et gains de vos clients. En conséquence, ils seront motivés et enthousiasmés par votre produit ou service et, espérons-le, persuadés de l'acheter. Il existe trois niveaux d'adéquation à prendre en compte : Adéquation problème-solution : lorsque vous rassemblez des preuves des emplois, des difficultés et des gains de votre segment de clientèle et que vous concevez des produits ou des services pour y répondre. Adéquation produit-marché : lorsque votre segment de clientèle est enthousiasmé par votre proposition de valeur et achète votre produit ou service, ce qui dynamise votre entreprise.

## ÉTAPE 3

Pour cet exercice, vous vous concentrerez sur l'adéquation problème-solution. Comparez votre carte de valeur avec le profil client intégré que vous avez créé et recherchez des connexions. Idéalement, la carte comportera des notes autocollantes qui traitent des problèmes et des gains importants et spécifiques des clients, les aidant à faire leur travail.

Félicitations, vous avez presque terminé ! Il est maintenant temps d'écrire votre proposition de valeur de manière claire. Cet exercice vous aidera à expliquer ce que vous construisez et à vous assurer que vous êtes aligné avec l'équipe. Remplissez le modèle suivant et adaptez-le à vos besoins. Ce sera votre explication de démarrage !

Notre \_\_\_\_\_ (produits et services)  
aide \_\_\_\_\_ (clientèle)  
qui veulent \_\_\_\_\_ (travaux à faire) en  
\_\_\_\_\_ (traiter les douleurs)  
e \_\_\_\_\_ (permettre les gains)



Start-up  
Lighthouse



# PLANIFIEZ VOTRE START-UP



**Votre objectif est de réaliser un plan pour votre projet.**

1. Organisez une réunion avec tous les membres de votre équipe.
2. Au préalable, demandez à chaque membre de réfléchir à toutes les actions qui seront nécessaires pour créer la valeur que vous avez définie pour vos clients, dans votre proposition de valeur.
3. Dessinez une image semblable à la suivante sur une grande feuille de papier. Affichez-le sur un mur et dites aux membres de l'équipe que le but de la réunion est de parvenir à un accord sur des tâches spécifiques, nécessaires pour créer de la valeur pour vos clients.

4. Écrivez les tâches à discuter dans la première colonne.
5. Passez en revue chaque projet et convenez de l'action requise pour l'accomplir, en l'enregistrant sur des notes autocollantes.
6. En fonction des projets et des actions que vous avez répertoriés, convenez d'un calendrier et écrivez les jalons en jours, semaines ou mois le long de la rangée du haut.
7. Attribuez la responsabilité des projets et des actions aux membres individuels de l'équipe.
8. Lorsque vous affichez les notes autocollantes, posez-vous des questions stimulantes sur votre plan : cela doit-il se produire en premier ? Peut-on combiner ces deux actions ? Les actions d'un projet affectent-elles l'avancement ou le résultat d'un autre ?



**Start-up  
Lighthouse**



# L'INCUBATEUR



**Start-up  
Lighthouse**



## PRÉSENTEZ VOTRE START- UP



### ÉTAPE 1

Complétez une fiche d'information simple pour votre idée d'entreprise, avec les informations essentielles qui doivent être présentées dans votre argumentaire.

Utilisez le contenu que vous avez développé avec le Business Model Canvas et le Value Proposition Canvas, ainsi que les conclusions du prototypage et des tests.

Saisissez les informations au format suivant :

**1. Introduction:** qui vous êtes et quel est le but de cette présentation

**2. Équipe:** qui sont les membres de l'équipe et leurs rôles

**3. Problème:** à quel problème ou opportunité commerciale vous vous adressez

**4. Solution:** votre solution au problème ou à l'opportunité d'affaires

**5. Produit:** comment fonctionne votre produit ou service

**6. Marché:** la taille de votre marché cible et tout résultat de recherche

**7. Compétition:** alternatives à votre solution qui sont déjà sur le marché

**8. Votre modèle d'affaires:** comment comptez-vous gagner de l'argent à long terme

**9. Ressources nécessaires:** l'argent et les autres ressources dont vous avez besoin pour grandir

**10. Contact:** comment les gens peuvent vous contacter.



Start-up  
Lighthouse



## ÉTAPE 2

**Création et présentation**

Votre objectif est de créer une présentation comprenant tous les points décrits dans votre fiche d'information sur l'idée d'entreprise, et de la remettre à des investisseurs, mentors ou partenaires potentiels.

**1. Construire votre présentation** - Votre présentation doit reprendre tous les points soulignés dans votre fiche d'information, dans un format simple, direct et visuel. Idéalement, vous devriez utiliser un logiciel de présentation et avoir chaque point sur une seule diapositive. N'incluez pas trop de texte, rendez-le visuel et engageant, et donnez à votre discours une structure et une saveur.

**2. Écrire votre discours** - Sur la base de la fiche d'information, rédigez et répétez un discours et demandez à vos coéquipiers de faire part de leurs commentaires. Votre discours doit sembler naturel et engageant pour le public. Entraînez-vous à différentes manières de le livrer pour trouver ce qui vous convient le mieux.

**3. Présentez!** - Trouvez des occasions de présenter - appelez des personnes de votre réseau ou profitez des événements de pitching. Assurez-vous que votre présentation visuelle et votre discours sont adaptés à votre public. Ils doivent toujours correspondre au contexte et à l'objectif de la présentation : trouver des partenaires, des investissements ou d'autres ressources.



**Start-up  
Lighthouse**





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# L'ACCELERATEUR





Start-up  
Lighthouse

# L'ILE DE L'ACCÉLÉRATEUR

## Missions:

- ⚓ Nouveaux horizons
- ⚓ Hybride impossible
- ⚓ Que se passerait-il si ?
- ⚓ Histoires recyclées
- ⚓ Atelier de négociation
- ⚓ Apprentissage et réussite durables
- ⚓ A l'envers
- ⚓ Persuasion
- ⚓ Pre-mortem
- ⚓ Le pire des scénarios
- ⚓ 86.400
- ⚓ Polygone aveugle
- ⚓ Ce que j'ai fait hier
- ⚓ La tour de Hanoi
- ⚓ Folie des marqueurs
- ⚓ Moscou
- ⚓ Zone de confort
- ⚓ Vous connaissez les règles
- ⚓ Spotlight



## NOUVEAUX HORIZONS

Lancer une startup est une chose ; accélérer la croissance et l'expansion est un défi tout à fait différent. La patience est certes une vertu, mais ce n'est pas nécessairement la meilleure compétence à adopter pour les entrepreneurs. L'accent doit plutôt être mis sur la croissance rapide et la réussite à long terme. En apprenant de ceux qui l'ont fait avant vous et en suivant les conseils des meilleurs experts, vous augmenterez vos chances de donner à votre entreprise le coup de fouet dont elle a tant besoin.

Chaque start-up peut accéder à différents outils et opportunités de croissance accélérée : faire appel à des personnes ressources possédant une expertise, apprendre à connaître l'entreprise ou participer à des programmes dédiés. Dans cette quête, nous vous expliquons comment choisir ces outils et comment clarifier votre propre stratégie.

Si vous voulez vous développer, il est bon de connaître les options d'accélération qui s'offrent à vous : de l'apprentissage stratégique à la participation à des programmes et à l'accès au financement approprié au moment opportun.



Start-up  
Lighthouse

### Conseils pour une croissance accélérée

**Augmenter la capacité.** Le problème de la plupart des startups est qu'elles atteignent rapidement leur capacité et ne peuvent plus fonctionner à un niveau supérieur.

Il est important de noter que l'augmentation de la capacité s'accompagne généralement d'un besoin de capitaux supplémentaires, ce qui est plus facile à dire qu'à faire. Pour augmenter la capacité, vous devrez peut-être identifier et éliminer les éléments improductifs de votre entreprise, réaffecter des fonds ou changer de cap, ce qui peut être une bonne chose lorsque vous cherchez à accélérer la croissance.



Il est important de noter que l'augmentation de la capacité s'accompagne généralement d'un besoin de capitaux supplémentaires, ce qui est plus facile à dire qu'à faire. Il est donc plus facile à dire qu'à faire. Toutefois, l'important est de commencer à penser de cette manière. Pour augmenter votre capacité, vous devrez peut-être identifier et éliminer les éléments improductifs de votre entreprise, réaffecter des fonds ou changer d'orientation, ce qui peut être une bonne chose lorsque vous cherchez à accélérer votre croissance.

**Aligner vos produits sur les technologies existantes** pour gagner du terrain. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une stratégie à long terme - et que vous ne souhaitiez certainement pas dépendre d'une source tierce - elle a permis à de nombreuses start-ups de se développer au cours des premières étapes.

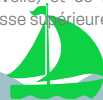
**Vente incitative et vente croisée.** Pour les entreprises disposant d'une solide base de clientèle, la vente incitative et la vente croisée sont de bonnes stratégies à mettre en œuvre pour

maximiser la valeur de chaque client. Le principal avantage est qu'il n'y a pas d'investissement supplémentaire dans la publicité, le marketing ou la génération de leads. Vous avez déjà acquis le client - il vous suffit de l'inciter à augmenter le montant moyen de ses achats. Honnêtement, la meilleure façon de faire de la vente incitative et de la vente croisée est d'expliquer clairement les avantages supplémentaires qui en découlent et d'utiliser la confiance que vous avez déjà établie pour inspirer la confiance.

**Ajouter de nouvelles sources de revenus.** Après avoir travaillé suffisamment longtemps dans le secteur, vous commencerez probablement à mieux comprendre vos clients et serez en mesure d'identifier ce qu'ils veulent vraiment. Cela vous donne l'occasion unique d'ajouter des sources de revenus supplémentaires (soit par le biais de nouveaux produits et services, soit par le biais d'une activité entièrement nouvelle) et de faire passer votre croissance à la vitesse supérieure.



Start-up  
Lighthouse



## HYBRIDE IMPOSSIBLE



### Objectifs d'apprentissage



Découvrir comment créer de nouveaux outils/produits à partir de concepts distincts, en combinant les idées.



### Matériaux:

Feuilles de tableau de conférence, notes adhésives, marqueurs.

### Description

Les hybrides impossibles sont une activité énergique et utile pour guider les organisations de jeunesse dans le processus de réinvention de leurs produits/services ou d'élaboration d'idées novatrices..

L'équipe sera divisée en groupes (de 2 à 6 personnes) et chacun d'entre eux recevra un défi sur une note + 1 défi commun (le dernier) afin qu'ils puissent voir s'ils pensent de la même manière ou différemment.

Ensuite, ils sont invités à imaginer chaque objet, à le décrire au sein de l'équipe et à essayer de prototyper la nouvelle combinaison en la dessinant sur une feuille de papier.



Start-up  
Lighthouse

Cependant, le dessin n'est pas la seule méthode qu'ils peuvent choisir pour créer le prototype, chaque équipe doit avoir la liberté de s'exprimer de la manière la plus confortable et la plus efficace.

Pour trouver les combinaisons d'objets, chaque participant est invité à écrire sur différentes notes autocollantes deux éléments complètement différents et, à la fin, l'animateur rassemblera et combinera les idées proposées.

A titre d'exemple, voici une liste de combinaisons d'objets pouvant être utilisées :

- une tente qui est un hamac
- un abat-jour qui est un livre
- un vélo qui est un four
- un sac à dos qui fait office de hamac

À la fin, ils doivent analyser les caractéristiques les plus importantes de l'hybride nouvellement créé et créer une histoire de vente, présenter leur produit et convaincre le public de l'acheter.

## DEBRIEFING

- ★ Comment s'est déroulé le processus de création de quelque chose de nouveau à partir de deux éléments différents ?
- ★ Le processus aurait-il été différent si les objets étaient plus similaires ?
- ★ Comment les rôles ont-ils été répartis dans les équipes ?



Start-up  
Lighthouse





## QUE SE PASSERAIT-IL SI ?



### Objectifs d'apprentissage



Se préparer à un avenir incertain.



Améliorer les compétences en matière de narration et de présentation.



Renforcer la créativité et la collaboration au sein de l'organisation.



Évaluer de manière critique une situation et trouver des solutions et des opportunités.



**Matériaux:** Enveloppes contenant des scénarios, des marqueurs, des feuilles de tableau de papier



## Description

### **Phase préparatoire:**

L'animateur imprime les questions à l'avance et ajoute chacune d'entre elles à une enveloppe individuelle "Que se passerait-il si ? L'animateur prépare également une copie des questions sur un tableau afin de les montrer aux participants après la présentation du système de vote.

### **Phase de mise en œuvre, échauffement :**

Pour l'échauffement, les participants sont répartis en petits groupes de 2 ou 3 personnes et chaque équipe choisit une enveloppe. Ils sont informés par l'animateur que le discours le plus convaincant aura la possibilité de sélectionner le scénario souhaité pour la deuxième phase de l'activité.

Ils lisent le scénario associé à leur "Que se passerait-il si" et disposent d'un maximum de 15 minutes pour discuter et se mettre d'accord sur un scénario et une solution pour le scénario et le présenter devant le groupe pendant un maximum de 2 minutes, en essayant d'être aussi convaincants que possible.

L'équipe la plus convaincante a la possibilité de choisir le scénario suivant, le système de vote est le suivant. Chaque participant reçoit une vignette à points. Une fois la session de pitches terminée, chaque participant place sur le tableau préparé à l'avance sa gommette sur la question à laquelle a répondu son pitch préféré de ce tour d'échauffement.



**Start-up  
Lighthouse**





## HISTOIRES RECYCLÉES

### Objectifs d'apprentissage



Créer des histoires basées sur l'improvisation et la spontanéité.



### Matériaux:

Feuilles de flipchart, feuilles A4, stylos, crayons

### Description

#### PHASE 1: ÉCHAUFFEMENT

En tant qu'animateur, partagez avec les participants la citation suivante : "Les histoires nous aident à donner un sens aux organisations" par Steve Denning dans le livre "The Leader's Guide to Storytelling".

L'avantage d'une bonne histoire ? Elle donne envie de s'y intéresser. L'avantage d'une très bonne histoire ? Elle fait que l'on se soucie le plus du conteur et du sujet..

Divisez l'équipe en petits groupes de 3 à 4 personnes chacun. Dites aux participants qu'ils disposent de 20 à 30 minutes pour construire une histoire. Celle-ci doit avoir un début, un milieu et une fin, ainsi qu'un personnage principal.





Tout au long de l'exercice, en tant que facilitateur, vous annoncerez les éléments qui doivent être modifiés ou ajoutés à leur histoire.

Voici quelques suggestions:

- Votre histoire doit inclure une plage ;
- Ajouter un personnage maléfique;
- Changez le nom de votre personnage principal à partir de maintenant ;
- Ajoutez un animal qui parle;
- Tout le monde est sur un bateau de pirates/dans la jungle/dans l'espace;
- Inclure une histoire vraie de l'un des membres de votre groupe;
- Ajoutez une catastrophe.

À la fin du temps imparti, demandez aux groupes de partager leurs histoires amusantes à haute voix.

## PHASE 2

Répartissez les participants en équipes et donnez-leur les consignes suivantes :

**Résumé 1:** Veuillez indiquer la raison et le moment où vous avez décidé de rejoindre/créer l'organisation dans laquelle vous travaillez.

**Résumé 2:** Racontez-nous une histoire qui nous donnerait envie de travailler pour vous.

**Résumé 3:** Racontez-nous une histoire qui nous inciterait à utiliser les services de votre organisation.

**Résumé 4:** Racontez-nous une histoire qui illustre l'une des valeurs de votre organisation.

Au sein des mêmes équipes, ils devront créer le scénario de leur propre organisation ou campagne de collecte de fonds en suivant la structure :

- Quelqu'un
- Décrivez quelque chose qui se passe



esprit critique

resolution de problemes

dynamique d'equipe



Start-up  
Lighthouse

## ATELIER DE NÉGOCIATION

### Objectifs d'apprentissage



Apprendre à négocier un accord afin de parvenir au meilleur scénario possible par le biais de simulations et de jeux de rôle.



### Matériaux:

Document de l'atelier de négociation

Un stylo et du papier pour prendre des notes, une grande salle avec des chaises (peut également être utilisé à l'extérieur).

Le guide de l'animateur :



## Description

L'animateur présentera aux participants les éléments de base de la négociation (par exemple, les styles de négociation coopérative et compétitive, la négociation distributive et intégrative, les concepts et les techniques). Ils exploreront ensemble le dilemme du prisonnier, en exprimant leur point de vue et leur décision face à la situation. Ensuite, le facilitateur révélera la matrice qui sous-tend le dilemme et son fonctionnement.

Dans la deuxième phase, le groupe est divisé en deux groupes de 8 personnes. Chaque groupe travaille sur un exercice. Le groupe est ensuite subdivisé en groupes de 4 personnes. Sur ces 4 personnes, 2 joueront la partie A et 2 joueront la partie B.

De cette façon, vous aurez 8 couples ; 4 couples travailleront sur un exercice, et les 4 autres sur l'autre exercice du document.

Dans la dernière partie de l'activité, les couples qui ont travaillé sur les mêmes exercices compareront les résultats qu'ils ont obtenus et le processus pour y parvenir. De cette manière, il sera possible de comparer les résultats des groupes qui ont travaillé séparément sur le même exercice.

## DEBRIEFING

- ★ Pouvez-vous reconnaître certaines des techniques et méthodes illustrées dans la première partie de l'atelier ?
- ★ Pouvez-vous expliquer les résultats obtenus et fournir des arguments pour ces décisions ?



Start-up  
Lighthouse



## APPRENTISSAGE ET RÉUSSITE DURABLES



### Objectifs d'apprentissage



Réfléchir à l'importance de l'apprentissage tout au long de la vie et à son impact sur notre développement personnel et professionnel.



Réfléchir à la manière dont nous apprenons et à la façon dont cela affecte notre réussite personnelle.



Réfléchir à la manière dont une organisation apprenante peut obtenir de meilleurs résultats.



**Matériaux:** TV ou projecteur, ordinateur

### Description

Sélectionnez avec votre équipe l'une des vidéos ci-dessous :

- 1. Pourquoi faut-il apprendre tout au long de la vie ?*
- 2. Qu'est-ce que l'éducation et la formation tout au long de la vie ? En quoi cela est-il important ?*
- 3. Les systèmes de base qui doivent être mis en place pour soutenir l'apprentissage tout au long de la vie.*



Start-up  
Lighthouse



1. Commencez à regarder l'une des vidéos ci-dessus
2. Réfléchissez ensuite aux avantages de l'apprentissage tout au long de la vie;
3. Enfin, l'animateur peut demander quelques exemples illustrant l'importance d'être informé sur différents sujets dans notre vie quotidienne.;
4. En matière de collecte de fonds, une connaissance étendue de différents domaines contribue à améliorer l'efficacité du travail;
5. Il est également important d'avoir la capacité de reconnaître nos faiblesses et nos potentialités ;
6. Avoir l'humilité de réaliser que parfois nous ne savons rien sur un certain sujet mais que nous pouvons apprendre;
7. La réflexion, individuelle ou en groupe, favorise la prise de conscience de ce que nous pouvons améliorer.

## DEBRIEFING

- ★ Dans le domaine de la collecte de fonds, une connaissance approfondie des différents domaines contribue à améliorer l'efficacité du travail ;
- ★ Il est également important d'avoir la capacité de reconnaître nos faiblesses et nos potentialités ;
- ★ Avoir l'humilité de réaliser que parfois nous ne savons pas grand-chose sur un sujet donné mais que nous pouvons apprendre ;
- ★ La réflexion, individuelle ou en groupe, favorise la prise de conscience de ce que nous pouvons améliorer.



Start-up  
Lighthouse





## A L'ENVERS



### Objectifs d'apprentissage



Inciter les jeunes à élargir leurs horizons et à sortir de leur zone de confort.



Encourager les participants à accepter le changement et à reconnaître qu'il s'agit d'un processus individuel.



Comprendre que parfois, tout au long de la vie, le changement n'est pas toujours négatif.



**Matériaux:** Echarpe, ciseaux, magazines, feuilles blanches A4, stylos



## Description

L'animateur commence par dire que notre vie peut soudainement basculer. Il met ensuite les jeunes en équipes de deux et les place dans des situations qui les amènent à sortir de leur zone de confort.

## Instructions pour les participants

1. Couvrez leur visage d'un foulard (comme s'ils étaient aveugles) et demandez-leur d'effectuer une certaine tâche, par exemple d'aller chercher un objet à l'autre bout de la pièce, guidés verbalement par un autre collègue ;
2. Écrire un texte avec la main opposée à celle avec laquelle ils ont l'habitude d'écrire ;
3. Rédiger un texte dans une langue qu'ils ne connaissent pas et le faire lire par un autre collègue ;
4. Se déshabiller ou boutonner une chemise d'une seule main ;

5. Découpez des images dans un magazine avec la main opposée à celle qu'ils utilisent habituellement ;

6. Fixer un itinéraire vers l'autre côté de la pièce et, tournant le dos à l'autre côté de la pièce (et voyant donc moins bien), suivre les instructions de leur collègue et se diriger vers cet itinéraire ;

Les groupes peuvent changer pour expérimenter toutes les tâches.

## DEBRIEFING

- ★ Pouvez-vous estimer le degré de difficulté des tâches ?
- ★ Quelles stratégies ont été utilisées pour surmonter les difficultés ? Le soutien des pairs a-t-il été utile ?



**Start-up  
Lighthouse**





## PERSUASION



### Objectifs d'apprentissage



Soutenir la sensibilisation interculturelle et la compréhension empathique par le biais d'une activité d'apprentissage par l'action.



Mieux comprendre l'expérience vécue des jeunes ayant moins d'opportunités et la manière dont cela affecte leur participation.



Faire preuve d'esprit critique et de créativité pour élaborer un plan visant à impliquer les jeunes ayant moins d'opportunités dans la co-conception, la mise en œuvre et l'évaluation de programmes et de projets pour la jeunesse.



**Matériaux:** Document sur la persuasion  
Étude de cas, post-it, tableau à feuilles mobiles, médias sociaux



## Description

Pour les jeunes ayant moins d'opportunités dans les "communautés laissées pour compte", la vie quotidienne est un défi, avec la grande criminalité, les problèmes liés aux gangs et les préoccupations quotidiennes en matière de sécurité comme expérience de routine. Dans ce contexte, les programmes visant à soutenir les jeunes ayant moins d'opportunités, bien que bien intentionnés, sont souvent mis en œuvre "de haut en bas", avec peu ou pas de contribution de la part des jeunes concernés. Les jeunes ne font pas confiance au "système" et les programmes mis en œuvre sont souvent considérés comme non crédibles et non pertinents.

Les organisations qui proposent ces programmes et leur personnel sont confrontés à leurs propres difficultés pour répondre aux "modes de vie chaotiques" de leur groupe cible et aux perturbations

de la coordination des activités et de la gestion du temps associées à ces modes de vie. Ils n'ont pas l'habitude de travailler avec "la contre-culture des jeunes".

"Persuasion" est une activité d'apprentissage en collaboration qui explore ces questions et la manière dont elles affectent la conception et l'évaluation des projets. Elle utilise le jeu de rôle pour amener les participants à s'intéresser au point de vue et à l'expérience vécue de quelqu'un d'autre, par le biais d'une méthodologie d'apprentissage par l'action (Pedler, 1997). L'apprentissage par l'action est une approche de l'apprentissage collaboratif qui prend la tâche comme vecteur d'apprentissage.

Il repose sur le principe qu'il n'y a pas d'apprentissage sans action et pas d'action sans apprentissage.



**Start-up  
Lighthouse**



dynamique d'équipe

communication

prise de décisions

empathie

Dans le kit d'apprentissage par l'action, les participants réfléchissent aux hypothèses et aux croyances qui façonnent leur compréhension et leurs actions. La pensée critique met en avant des questions réelles et les soumet à un examen minutieux, ce qui permet aux participants de remettre en question la logique qui sous-tend leurs actions et d'examiner les problèmes sous de multiples angles.

La reformulation du problème présenté se produit lorsque les personnes découvrent des perceptions, des normes et des attentes erronées qui sont souvent cachées.

### **Étape 1: Paramétrage de la tâche 30'**

Définir les paramètres de l'activité et les processus de travail. Le formateur explique la tâche du groupe - élaborer un plan pour impliquer les jeunes

"difficiles à atteindre" dans la mise en œuvre et l'évaluation d'un projet pour la jeunesse - à l'aide du polycopié qui l'accompagne. Une étude de cas d'un programme de jeunesse collaboratif et co-conçu - KEYSTONE - est présentée en guise de mise en scène. Les paramètres temporels de la tâche sont expliqués (comme indiqué dans le document).

### **Étape 2: Explorer les limites : travail en petits groupes 45'**

Diviser en deux groupes à peu près égaux..

- Groupe 1: assume le rôle des jeunes ayant moins d'opportunités.
- Groupe 2: assume le rôle d'animateur de jeunesse et de bénévole.



**Start-up  
Lighthouse**



*dynamique d'équipe*

*communication*

*prise de décisions*

*empathie*

Les groupes 1 et 2 élisent chacun un représentant. Le rôle et la tâche des représentants sont d'agir en tant que médiateur dans un dialogue avec chaque groupe. Les représentants peuvent rendre visite aux autres groupes et leur poser des questions. Les autres groupes peuvent demander aux autres représentants de visiter leur groupe..

La tâche de chaque groupe est la suivante :

- Réfléchissez à ce qui crée des tensions dans la communauté - en particulier pour les jeunes - et aux facteurs qui empêchent les jeunes de s'impliquer dans les programmes pour la jeunesse.
- Mettez en évidence certains éléments clés de l'autre groupe que votre groupe ne comprend pas.
- Mettez en évidence certains éléments clés des autres groupes qui suscitent des sentiments négatifs dans votre groupe, par exemple des éléments qui créent de l'anxiété, de la méfiance ou de la colère.

Chaque groupe transmettra ensuite un message à l'autre groupe, par l'intermédiaire de son représentant, sur ce qu'il ne comprend pas à propos de ce groupe et sur les sentiments négatifs qui doivent être explorés.

### **Étape 3: Plan de persuasion 45'**

En s'appuyant sur les connaissances acquises au cours des étapes 1 et 2, chaque groupe se voit présenter sa tâche :

Développer un plan pour impliquer les jeunes "difficiles à atteindre" dans le projet conçu dans l'activité 2 en tant que "co-exécutants" et "co-évaluateurs".

Cela implique une réflexion créative et critique pour trouver les meilleures solutions en termes de méthodologie de mise en œuvre et d'outils de collecte de données pour l'évaluation.



**Start-up  
Lighthouse**



Les participants ont "carte blanche" pour proposer les solutions qu'ils jugent les plus efficaces. Ils doivent être encouragés à réfléchir à des moyens innovants d'impliquer les jeunes, par exemple en utilisant les médias sociaux. Une démonstration pratique - par exemple en utilisant un canal de médias sociaux - doit également être encouragée. Les participants doivent également être encouragés à réfléchir à des stratégies telles que les incitations et la ludification pour atteindre leurs objectifs..

Après avoir élaboré son plan, chaque groupe fera une présentation de 5 minutes sur ce qu'il a réalisé. Cette présentation peut se faire à l'aide d'un tableau à feuilles mobiles, de post-it ou de tout autre support que le groupe souhaiterait utiliser, par exemple un PowerPoint.

#### Étape 4: Bilan et réflexion 30'

Une fois les tâches accomplies, le groupe se réunit pour examiner son travail et réfléchir à ce qu'il a appris.

#### DEBRIEFING

- ★ L'activité a-t-elle modifié votre compréhension de l'"expérience vécue" des jeunes "difficiles à atteindre" ? De quelle manière ?
- ★ Êtes-vous susceptible d'utiliser dans votre vie les connaissances et les enseignements tirés de cette activité ? Qu'avez-vous trouvé difficile dans cette activité ?



Start-up  
Lighthouse

# L'ACCELERATEUR



Start-up  
Lighthouse





## PRE-MORTEM



### Objectifs d'apprentissage



Mieux comprendre les défis et les risques auxquels les projets sont susceptibles d'être confrontés à l'avenir.



Évaluer la gravité et l'impact de ces risques et défis.



**Matériaux:** Video Pre-mortem:



Document pré-mortem  
Post-it, tableaux à feuilles mobiles



Concevoir des stratégies de réduction et d'atténuation des risques.



Appliquer la pensée critique et la résolution de problèmes pour développer des outils et des indicateurs permettant de contrôler la réussite ou l'échec d'un projet.

Video analyse de risque:



## Description

"Pre-Mortem" est une activité d'apprentissage en collaboration qui fait appel à une réflexion originale pour explorer les risques et les défis susceptibles de conduire à la réussite ou à l'échec d'un projet.

Il offre aux participants la possibilité d'appliquer des compétences analytiques pour calculer la gravité, la probabilité et l'impact potentiel de ces risques et la manière dont ils pourraient affecter la conception et l'évaluation du projet.

Les participants appliqueront ensuite leur esprit critique et leurs compétences en matière de résolution de problèmes afin d'identifier des stratégies visant à éliminer ou à réduire les risques, puis développeront des outils et des indicateurs permettant de contrôler la réussite ou l'échec de leur projet à l'avenir..

L'activité inverse la pratique conventionnelle consistant à effectuer un "post-mortem" d'un projet qui a échoué

lorsqu'il est déjà trop tard pour faire quoi que ce soit afin d'éviter l'échec.

Au lieu de cela, les participants font appel à leur imagination pour décrire un scénario dans lequel tous leurs espoirs et plans de réussite sont enterrés dans la tombe du projet.

Ils travaillent ensuite à rebours pour trouver des stratégies inventives afin d'éviter la catastrophe, tout en mettant en place des mesures d'évaluation pour savoir si leurs stratégies sont sur la bonne voie.

### **Étape 1: Définition des tâches 15'**

Construire les paramètres de l'activité et les processus de travail. L'animateur explique la tâche du groupe - identifier et atténuer les principaux risques



**Start-up  
Lighthouse**



affectant la mise en œuvre et l'évaluation d'un projet de jeunesse - à l'aide du document d'accompagnement.

Les paramètres temporels de la tâche sont expliqués (comme indiqué dans le polycopié). Les participants sont invités à réfléchir à un projet de jeunesse qu'ils souhaiteraient évaluer en termes de défis et de risques. Il peut s'agir d'un projet qui existe déjà ou d'un projet qu'ils aimeraient réaliser à l'avenir.

## Étape 2: Réussite et échec : travail en petits groupes 30'

Diviser en deux groupes à peu près égaux.

- Groupe 1: joue le rôle de l'équipe "échec".
- Groupe 2: joue le rôle de l'équipe "succès".

Les groupes 1 et 2 élisent chacun un représentant. Le rôle et la tâche des représentants sont de faciliter le travail de leur groupe et d'en présenter les résultats.

La tâche de chaque groupe est la suivante :

**Groupe de l'échec:** Faites un remue-méninges sur toutes les raisons pour lesquelles le projet a échoué. Il peut s'agir d'événements négatifs, de signaux d'alerte que vous avez ignorés, de décisions interminables, d'hypothèses qui se sont révélées fausses. Comment cela s'est-il produit ? Notez les idées sur des notes autocollantes et regroupez-les par thèmes.

**Groupe du succès:** Faites un remue-méninges sur toutes les façons dont le projet a été couronné de succès. Il peut s'agir, par exemple, d'un dépassement significatif des objectifs ou de la production de nouveaux résultats. Comment cela s'est-il produit ? Notez les idées sur des notes autocollantes et regroupez-les par thèmes.



**Start-up  
Lighthouse**



### Étape 3: Présentation des résultats 20'

Après avoir élaboré leurs facteurs de réussite et d'échec, chaque groupe fera une présentation de 10 minutes sur ce qu'il a trouvé. Cette présentation peut se faire à l'aide d'un tableau à feuilles mobiles, de post-it ou de tout autre support que le groupe souhaiterait utiliser, par exemple un PowerPoint.

### Étape 4: Reflection et Action 30'

Après les présentations des sous-groupes, le groupe se réunit pour passer en revue son travail, réfléchir à ce qu'il a appris et utiliser cette réflexion pour envisager des actions visant à éliminer ou à réduire les risques.

Ce processus couvre les éléments suivants:

- Élaborer et examiner les solutions possibles aux risques identifiés.

- Attribuez une note à chaque risque en fonction de sa probabilité et de son impact sur le projet. La probabilité est notée : 0 - aucune probabilité 1 - faible probabilité 2 probabilité modérée 3 probabilité élevée. L'impact est noté : 0 - aucun impact 1 - impact minimal 2 impact modéré 3 impact élevé ;
- Discutez des mesures à prendre pour réduire les risques de catastrophe à l'avenir ;
- Décider des méthodes et des indicateurs à utiliser pour contrôler le succès ou l'échec. Les méthodes et les indicateurs doivent être liés à la nature et à la gravité des risques identifiés et à leurs solutions. Par exemple, si "manquer de financement" est identifié comme un risque grave et que la stratégie d'atténuation consiste à "mettre en place un plan pour



Start-up  
Lighthouse



reflexion analytique

creativite

esprit critique

evaluation

obtenir régulièrement des possibilités de financement", une bonne méthode de suivi des risques consisterait à utiliser une feuille de calcul pour enregistrer les activités de financement et les résultats, et un bon indicateur de suivi serait le "pourcentage d'augmentation du financement obtenu par rapport à la situation de référence".

## DEBRIEFING

- ★ Qu'avez-vous appris de nouveau sur la façon dont les projets peuvent dérailler et se solder par un échec ?
- ★ Êtes-vous susceptible d'utiliser les enseignements tirés de l'activité dans votre travail ?
- ★ Qu'avez-vous trouvé difficile dans cette activité ?



Start-up  
Lighthouse



# L'ACCELERATEUR



Start-up  
Lighthouse





## LE PIRE DES SCÉNARIOS



### Objectifs d'apprentissage



Les participants doivent travailler ensemble et résoudre des problèmes pour réussir, développer leur esprit critique et leur gestion d'équipe.



**Matériaux:** Papiers et stylos

### Description

Répartissez les élèves en groupes. Expliquez-leur qu'ils participent à un "scénario catastrophe". Donnez à chaque groupe une situation : enfermé dans un bâtiment en feu. Pris au piège sur un bateau en train de couler. Dans un canot de sauvetage après le naufrage. Coincé sur une montagne avec une avalanche imminente. Atterri en catastrophe sur une île déserte. Dans une jungle avec des prédateurs derrière et une rivière remplie de piranhas devant.



esprit critique

resolution de problemes

dynamique d'equipe

Le groupe doit choisir 5 objets indispensables qui l'aideront à se mettre en sécurité. Les 5 objets doivent être décidés à l'unanimité par le groupe. Tout le monde doit être d'accord sur ces éléments. Comment les groupes négocient-ils la liste ? Les élèves peuvent essayer de négocier pour obtenir d'autres éléments de la liste, mais soyez clairs. C'est 5 et seulement 5. Donnez aux groupes un délai pour établir la liste. Commencez à annoncer que le danger environnant (qu'il s'agisse d'un incendie, de lions ou d'une avalanche) se rapproche. De plus en plus proche. Le temps est compté. Les groupes parviendront-ils à gagner du temps ?

Faites cet exercice avec un scénario réaliste. Répétez ensuite l'exercice avec un scénario fantaisiste. Ils sont sur Mars et il y a une fuite dans leur maison. Le château est attaqué par des sorcières. Ils sont sous terre dans un combat à mort avec les taupes. C'est le futur et tout le monde est un robot. Les robots doivent faire face à une tempête d'acide.



**Start-up  
Lighthouse**

## Les moments AHA

- ★ À la fin du temps imparti, demandez aux groupes de présenter leurs listes. Discutez avec la classe. Les éléments de la liste sont-ils utiles ? Surprenants ?
- ★ Le groupe a-t-il pu se mettre d'accord sur cinq points ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- ★ Quels sont les objets qu'ils proposent dans des circonstances imaginaires ?





Start-up  
Lighthouse

## PARLEZ-EN



### Objectifs d'apprentissage



Les participants apprendront l'importance de pouvoir prendre position sur une question et de défendre cette position par la logique, le raisonnement, la connaissance et le bon sens.



**Matériaux:** Liste de scénarios

### Description

Vous trouverez ci-dessous une liste de scénarios à présenter aux participants pour qu'ils en discutent et en débattent. Ils sont principalement basés sur l'éthique et la moralité. Ils encourageront les participants à prendre position et à défendre leur point de vue.

**Scénario 1:** Un jour, Richard trouve dans le couloir de l'école une bague qui a l'air très chère. Il n'y a pas de nom dessus et elle n'est pas près du casier de quelqu'un.

Devrait-il:

- A) Le donner aux objets perdus et trouvés
- B) Demander s'il appartient à quelqu'un
- C) Le garder et ne rien dire .



## Scénario 2

L'amie de Judy est stressée à l'approche d'un examen. Judy a déjà passé le test et obtenu 100%, elle connaît donc déjà toutes les réponses.

Devrait-elle:

- A) Donner les réponses à son amie
- B) Utiliser ses connaissances pour guider son amie
- C) Ne pas s'impliquer du tout

## Scénario 3

L'entraîneur Nelson a surpris deux de ses joueurs de basket-ball vedettes en train de vandaliser la propriété de l'école. La règle veut qu'ils soient suspendus. Dans ce cas, leur équipe perd les demi-finales à venir. Si l'entraîneur se tait, l'équipe gagnera sûrement, mais il pourrait perdre son emploi.

L'entraîneur devrait-il:

- A) Suspendre les deux joueurs et respecter les règles
- B) Prétendre qu'il ne les a jamais vus.

## DEBRIEFING

- ★ Qu'avez-vous découvert sur vous-même et sur le groupe au cours du processus ?
- ★ Quelle leçon pouvez-vous en tirer ?



Start-up  
Lighthouse



empathie

leadership

dynamique d'équipe

## CARTE DE L'EMPATHIE



Start-up  
Lighthouse

### Objectifs d'apprentissage



Les cartes d'empathie peuvent être un outil puissant pour mieux comprendre comment nos paroles et nos actions sont liées à nos pensées et à nos sentiments.



**Matériaux** Papier A4  
Tableau de conférence  
Crayons  
Marqueurs

### Description

Les cartes d'empathie sont divisées en quatre sections : Penser, Ressentir, Dire, Faire. Donnez un exemple au participant en vous prenant comme modèle. (Ex : Lorsque je me sens nerveux, je peux penser que je fais des erreurs. Lorsque je me sens ainsi, je m'excuse souvent (dire) et je prends souvent une grande respiration (faire). Sur un tableau blanc ou un bulletin, dessinez un cercle au centre et indiquez "notre groupe". Divisez ensuite le tableau en quatre quadrants, intitulés : Penser, Ressentir, Dire, Faire.



*empathie*

*leadership*

*dynamique d'équipe*

Chaque élève reçoit quatre post-it. Demandez aux participants d'écrire une émotion qu'ils ressentent parfois, une pensée qu'ils associent à cette émotion, une action qu'ils entreprennent lorsqu'ils ressentent cette émotion, et quelque chose qu'ils pourraient dire. Chacun affiche à tour de rôle sur le tableau.

Donnez le ton dès le début de l'activité afin de garantir une écoute active et compatissante.

Une fois la carte entièrement remplie, le groupe doit lire tous les points à haute voix et rechercher des thèmes ou des modèles similaires.

Ces schémas et ces thèmes doivent être consignés par écrit. Cela permet à l'équipe d'humaniser les sentiments et les traits d'une personne ou d'un groupe d'utilisateurs qu'elle ne connaît peut-être pas, et donc de gagner en empathie.

## DEBRIEFING



Quel a été votre moment "AHA" pendant l'activité ?



**Start-up  
Lighthouse**



86.400



## Objectifs d'apprentissage



Comprendre la valeur du temps et pourquoi il est important de devenir efficace.



**Matériaux** Papier A4  
Tableau de conférence  
Crayons  
Marqueurs

## Description

Dites aux participants qu'ils disposent de 86.400,00 \$ à dépenser comme ils le souhaitent. Les seules restrictions sont qu'ils ne peuvent pas mettre d'argent en banque et que s'ils n'utilisent pas l'argent, ils le perdent. Nous discutons ensuite des raisons pour lesquelles ils ont dépensé l'argent comme ils l'ont fait et de la manière dont ils l'ont fait. Expliquez-leur que 86400 est le nombre de secondes dont nous disposons chaque jour et que, le plus souvent possible, ils devraient envisager de consacrer leur temps à des choses qui leur tiennent à cœur, comme ils l'ont fait avec leur argent.

## DEBRIEFING



Quels sont les trucs et astuces que vous utilisez pour optimiser votre temps ?



Start-up  
Lighthouse



# L'ACCELERATEUR

time  
management



**Start-up  
Lighthouse**



## POLYGONE AVEUGLE



### Objectifs d'apprentissage



Comprendre les processus de groupe et la manière la plus efficace d'accomplir une tâche.



**Matériaux:** Corde  
Bandeaux

### Description

En fonction de la taille de votre groupe, vous devrez peut-être le diviser en équipes de 9 à 15 joueurs. Bandez les yeux de chaque personne.

(REMARQUE : si vous avez plus de personnes que de bandeaux, demandez-leur de fermer les yeux. Faites-leur comprendre que la confiance et l'intégrité sont les clés du succès). Placez une corde au centre du cercle.

Expliquez-leur que leur tâche consiste à donner à la corde la forme de votre choix - un carré, un "Z" ou un pentagone. Tout le monde doit être en contact avec la corde à tout moment et utiliser la totalité de la corde. Les nœuds et les enchevêtrements ne sont pas autorisés.



Start-up  
Lighthouse



*empathie*

*leadership*

*dynamique d'équipe*

Lorsque le groupe estime avoir réalisé la forme que vous avez spécifiée, il peut la poser sur le sol et retirer son bandeau.

## DEBRIEFING



Au cours de l'événement, vous verrez toutes sortes de styles de personnalité, de styles de leadership, de styles de communication et une hiérarchie bien définie. En ce qui concerne la gestion du temps, le processus du groupe est souvent très agité. Vous pouvez discuter de la gestion du temps en équipe ou utiliser l'expérience comme une métaphore de la gestion du temps personnel, en demandant "quelle est la manière la plus efficace d'accomplir une tâche ? Le groupe constatera que lorsqu'il est privé de la vue, sa façon habituelle d'accomplir une tâche est perturbée.

Dans le cadre de votre débriefing, évoquez le processus qu'ils utiliseraient s'ils devaient refaire l'exercice. Il s'agit également d'un excellent outil de traitement pour la formation au management, car je peux vous assurer que ce qui se passe lorsqu'ils ont les yeux bandés n'est pas ce qui se passe au bureau.



**Start-up  
Lighthouse**



empathie

leadership

dynamique d'équipe



Start-up  
Lighthouse

## CE QUE J'AI FAIT HIER



### Objectifs d'apprentissage



Apprendre à hiérarchiser son énergie et ses efforts en fonction des tâches à accomplir



**Materials:** Papier  
Marqueurs  
Stylos

### Description

Demandez aux délégués de noter 10 choses qu'ils ont faites au travail hier (pas d'ordre, pas d'incitation, pas de commentaires). Ensuite, sur une feuille séparée, demandez-leur de noter les 5 sujets qu'ils s'attendent à aborder lors de leur prochaine évaluation

ou de leur prochain entretien d'évaluation.

Demandez-leur de regarder les deux listes ensemble et de marquer d'une manière ou d'une autre sur la première liste toutes les choses qui ont un lien direct avec la deuxième liste. (Les délégués peuvent essayer d'établir des liens indirects pour justifier leurs actions !)

Le moment où l'on se rend compte que l'on consacre du temps à des choses qui n'ont que peu ou pas d'incidence sur nos performances est celui de l'ampoule électrique. Je leur demande généralement de reporter la liste des dix choses sur une grille "Importance/Urgence".



*empathie*

*leadership*

*dynamique d'équipe*

Ils doivent se concentrer sur les activités "importantes et urgentes/non urgentes (donc planifiées)".

J'aime cette activité car elle relie clairement la performance à l'activité.

## **DEBRIEFING**

- ★ Que pourrions-nous appliquer dès demain ?



**Start-up  
Lighthouse**





## LA TOUR DE HANOI



### Objectifs d'apprentissage



Ce jeu de team building avec une touche mathématique permet aux participants de discuter en groupe, de planifier et de résoudre des problèmes.



**Materials:** Disques  
Tiges

### Description

Le puzzle se compose de trois tours/poteaux/bâtonnets avec 5 disques ou plus disposés en forme conique, le plus petit se trouvant au sommet.

L'objectif du jeu est de déplacer la pile entière vers une autre tige en conservant l'ordre particulier. Il y a quelques conditions à respecter pour jouer à ce jeu :

1) Un seul disque à la fois peut être déplacé de la tour ;





- 2) Seul le disque le plus haut d'une tour peut être déplacé et.. ;
- 3) l'équipe n'est pas autorisée à placer un disque plus grand sur un disque plus petit ;

Le nombre minimum de mouvements requis pour résoudre un puzzle de la Tour de Hanoi est de  $2n - 1$ , où  $n$  est le nombre de disques.

## DEBRIEFING

- ★ Comment avez-vous trouvé la solution ?
- ★ Qui a contribué activement à la résolution du problème ?





## FOLIE DES MARQUEURS

### Objectifs d'apprentissage



Apprendre à synchroniser ses efforts pour atteindre un objectif d'équipe



**Matériaux:** Papier de poster  
Ficelle  
Marqueurs

### Description

Cette activité invite les groupes à travailler ensemble pour écrire un mot ou dessiner une image à l'aide d'un seul marqueur et à coordonner leurs efforts pour le contrôler à l'aide d'une simple ficelle. Ils devront faire preuve de communication, de collaboration et de créativité pour créer une illustration "complète".

Attachez un morceau de ficelle au marqueur, pour chaque participant. Si vous avez cinq participants par groupe, vous aurez besoin de cinq ficelles par marqueur.



communication

leadership

dynamique d'équipe

Il faut bien attacher chaque ficelle et laisser une queue de deux pieds de long sur le marqueur. Vous devrez peut-être coller les ficelles au marqueur avec du ruban adhésif si elles continuent à tomber. Divisez votre groupe en petites équipes et donnez à chacune d'entre elles du papier et un marqueur.

Chaque participant se saisit d'une des cordes. Choisissez un mot que les groupes devront écrire. Tous les participants doivent travailler ensemble pour écrire chaque lettre.

Ils ne peuvent se tenir qu'à l'extrémité de la ficelle (les 6 derniers centimètres), ce qui signifie qu'ils ne peuvent pas approcher leurs mains du marqueur pour écrire. Voyez comme ils se débrouillent bien !

## DEBRIEFING

- ★ Quelle était votre stratégie ?
- ★ De quoi avez-vous eu besoin pour atteindre votre objectif ?



Start-up  
Lighthouse



## MOSCOU



### Objectifs d'apprentissage



Hiérarchiser clairement ce qui doit être mis en œuvre et ce qu'il n'est pas possible d'inclure dans le cadre des contraintes actuelles.



Pour établir des priorités à l'aide d'un ensemble de caractéristiques "Doit avoir", "Devrait avoir", "Pourrait avoir" ou "Aimerait avoir mais n'obtiendra pas".



**Matériaux:** Marqueurs  
Tableau de conférence

### Description

1. Dressez la liste de toutes les fonctionnalités que vous souhaitez développer dans un délai précis (par exemple un sprint).
2. Créez un diagramme reprenant les quatre catégories différentes "Doit avoir", "Devrait avoir", "Pourrait avoir" ou "Aimerait avoir mais n'obtiendra pas". Classez les caractéristiques dans les quatre catégories.
3. Les caractéristiques "indispensables" sont des caractéristiques critiques qui doivent être mises en œuvre pour que le produit soit un succès.
4. Les caractéristiques "à avoir" sont des caractéristiques importantes mais non critiques, qui peuvent être réalisées d'une autre manière.



Start-up  
Lighthouse



reflection

dynamique d'equipe

5. Le terme "pourrait avoir" désigne des fonctionnalités qu'il serait agréable d'avoir, mais qui n'apporteront pas de changement significatif à l'expérience de l'utilisateur.

6. Les caractéristiques "que l'on voudrait mais que l'on n'obtiendra pas" sont trop difficiles à mettre en œuvre.

7. Une fois que les différentes caractéristiques ont été évaluées, planifiez en conséquence en définissant des tâches.

## DEBRIEFING



Dans quels contextes pourriez-vous appliquer la méthode de Moscou ?



Start-up  
Lighthouse



empathie

leadership

dynamique d'équipe



Start-up  
Lighthouse

## ZONE DE CONFORT



### Objectifs d'apprentissage



Pour aborder les changements au sein du groupe et encourager la conversation sur les niveaux de confort entre les membres afin de renforcer les liens et le travail d'équipe.



**Matériaux:** Bande adhésive ou corde

### Description

Faites une cible avec du ruban adhésif, de la corde ou du fil (trois cercles concentriques). Note de l'animateur : Puisque vous demandez aux participants ce qui est dans/hors de leur zone de confort, assurez-vous de choisir vos affirmations en fonction de votre groupe et de l'étape à laquelle il se trouve.

Vous pouvez introduire cette activité par une citation ou une déclaration sur le changement. Sinon, vous pouvez simplement dire aux élèves que vous allez énoncer plusieurs affirmations. Pour chaque affirmation, ils doivent se demander s'ils sont à l'aise avec elle.



empathie

leadership

dynamique d'équipe

Il existe trois niveaux de confort :

**Zone de confort:** Vous vous sentez bien dans cette affirmation. Vous avez les compétences, l'intérêt et les connaissances nécessaires pour réussir/être efficace (il s'agit du cercle le plus proche ou d'un tiers de la pièce).

**Zone de défi:** Vous avez des compétences, un intérêt ou des connaissances qui vous permettraient de réussir, mais vous savez que vous aurez des difficultés avec cette affirmation. Vous seriez capable de le faire, mais vous seriez en train d'apprendre.

**Zone de danger:** "Ne me faites pas faire ça !" C'est ce que vous ressentez dans la zone de danger. Le simple fait de penser à cette question vous met mal à l'aise.

## Exemples de déclarations :

Aborder un inconnu lors d'un événement / Prendre la parole en public / Diriger une réunion / Diriger le processus de planification d'un événement / Être membre d'un comité / Approcher une entreprise pour obtenir un don / Faire connaissance avec un nouveau membre de ce groupe / Demander un retour d'information / Donner un retour d'information à quelqu'un qui ne fait pas ce qu'il faut / Faire partie de ce groupe

## DEBRIEFING



Comment vous êtes-vous senti dans chacune des zones ?



Start-up  
Lighthouse



## VOUS CONNAISSEZ LES RÈGLES



### Objectifs d'apprentissage



Comprendre comment mieux s'intégrer dans une communauté, proposer des orientations à nos groupes, comment inspirer les gens de votre tribu



**Matériaux:** Tableau de conférence  
Marqueurs

### Description

Les règles et les lois que nous avons dans la vie sont censées nous guider, nous protéger et maintenir l'ordre dans notre société. Imaginez que vous puissiez établir trois règles que tout le monde doit suivre. Quelles règles établiriez-vous et pourquoi ?

- Règle n° 1\_\_\_\_\_J'ai choisi cette règle parce que :
- Règle n° 2\_\_\_\_\_J'ai choisi cette règle parce que :
- Règle n° 3\_\_\_\_\_ J'ai choisi cette règle parce que :

### DEBRIEFING



Quel est le rôle des règles ?



Start-up  
Lighthouse





## SPOTLIGHT



### Objectifs d'apprentissage



Partager des messages positifs d'appréciation pour votre équipe



**Matériaux:** Tableau blanc ou papier de poster  
Marqueurs

### Description

Demandez à un participant de s'asseoir devant le tableau blanc. Demandez au reste du groupe de se lever et d'écrire au tableau des phrases positives sur cette personne.

Encouragez la personne assise à ne pas se retourner ou à ne pas essayer de lire pour l'instant. Donnez au groupe quelques minutes pour que chacun puisse apporter sa contribution. Note de l'animateur : En tant qu'animateur, vous devez surveiller les commentaires écrits pour vous assurer qu'ils sont appropriés. Lorsque les participants ont terminé, prenez-les en photo devant le tableau pour leur donner plus tard. Effacez le tableau et laissez quelqu'un d'autre prendre place sous les feux de la rampe.

### DEBRIEFING



Comment nous sentons-nous lorsque nous offrons ou recevons des messages positifs ?





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# ERASMUS+





Start-up  
Lighthouse

# ILE ERASMUS+

## Missions:



A propos d'Erasmus+



Activités de renforcement des capacités



## A PROPOS D'ERASMUS+

Erasmus+ est le programme de l'UE visant à soutenir l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport.

Le programme 2021-2027 met fortement l'accent sur l'inclusion sociale, les transitions verte et numérique et la promotion de la participation des jeunes à la vie démocratique.

L'objectif général d'Erasmus+ est de soutenir, par l'éducation et la formation tout au long de la vie, le développement éducatif, professionnel et personnel des personnes dans les domaines de l'éducation, de la formation, de la jeunesse et du sport, en Europe et au-delà, contribuant ainsi à une croissance durable, à des emplois de qualité et à la cohésion sociale, stimulant l'innovation et renforçant l'identité européenne et la citoyenneté active.



**Start-up  
Lighthouse**

### Objectifs:

- offrir des possibilités de mobilité en matière d'apprentissage aux individus et aux groupes, et favoriser la coopération, la qualité, l'inclusion et l'équité, l'excellence, la créativité et l'innovation au niveau des organisations et des politiques dans le domaine de l'éducation et de la formation ;
- offrir aux jeunes des possibilités de mobilité en matière d'apprentissage non formel et informel impliquant une participation active, et favoriser la coopération, la qualité, l'inclusion, la créativité et l'innovation au niveau des organisations et des politiques dans le domaine de la jeunesse ;
- offrir des possibilités de mobilité d'apprentissage au personnel sportif et favoriser la coopération, la qualité, l'inclusion, la créativité et l'innovation au niveau des organisations sportives et des politiques du sport.



## RENFORCEMENT DES CAPACITÉS DANS LE DOMAINE DE LA JEUNESSE



Start-up  
Lighthouse

Les projets de renforcement des capacités sont des projets de coopération internationale basés sur des partenariats multilatéraux entre des organisations actives dans le domaine de la jeunesse au sein du programme et des pays tiers non associés au programme.

Ils visent à soutenir la coopération internationale et le dialogue politique dans le domaine de la jeunesse et de l'apprentissage non formel, en tant que moteur du développement socio-économique durable et du bien-être des organisations de jeunesse et des jeunes.

### Domaines thématiques/objectifs spécifiques :

- la participation politique, l'engagement civique et le dialogue avec les décideurs ;
- l'inclusion des jeunes ayant moins d'opportunités ;
- la démocratie, l'État de droit et les valeurs ;
- autonomisation/engagement/employabilité des jeunes ;
- la paix et la réconciliation post-conflit ;
- environnement et climat ;
- la lutte contre la discrimination et l'égalité des sexes ;
- les compétences numériques et entrepreneuriales.





## Wow!

Quel voyage intense pour vous et votre équipe !

Comme nous l'avions promis, l'objectif des défis était de vous donner une idée de ce à quoi peut ressembler un parcours entrepreneurial. Vous avez maintenant atteint votre dernier défi et j'espère que ce voyage a été instructif et que vous vous êtes développé en cours de route.

Mais nous devons vous dire que ce n'est que le début ! Quelle est la prochaine étape ?

Un nouveau monde s'offre à vous. C'est maintenant à vous de choisir le chemin que vous souhaitez emprunter pour la suite de votre voyage.



Merci d'avoir utilisé les cartes de poches du Start-up Lighthouse!

### **CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ**

Start-up Lighthouse est un projet cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne. Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans cette publication.



**Rendez-vous lors de notre prochaine  
aventure d'apprentissage !**

