

QUOI D'NEUF ?



POUR QUI ?

Tous : enfants, ados,
adultes
De 4 à 25 personnes



QUAND ?

15 minutes
1 fois par semaine
(idéalement après le
we)



OÙ ?

A l'intérieur, dans un
lieu le plus calme
possible. Idéalement
créer un espace "cosy"
> coussins en cercle au
sol.
Etre tous assis "au
même niveau"



MATÉRIEL

- Le panneau d'inscription (6 cases)
- 1 marqueur
- Visuel avec les règles
- Pictogramme pour le respect des règles
- 2 grands sabliers de 2 minutes précises
- Le même nombre de coussins (ou de chaises) que de participants



POURQUOI ?

- Susciter l'expression
- Favoriser l'estime de soi
- Instaurer un lien entre l'extérieur et le groupe
- Développer l'autonomie des individus et du groupe
- Améliorer les compétences langagières
- Développer l'empathie et l'écoute
- Permettre aux participants de partager ce qui leur tient à coeur et de se libérer par la parole
- Faciliter l'attention
- Vivre la confidentialité

LES RÈGLES



On les rappelle avant chaque "Quoi d'neuf"
(un participant peut avoir ce rôle).

- Maximum 6 inscriptions
- Inscription de manière libre et autonome (aucune obligation ni influence)
- Maximum 2 minutes de parole par personne (minuterie, sablier > visuel)
- On écoute celui.celle qui parle sans intervenir
- Ce qui est dit ici reste entre nous : La confidentialité
- Je parle en "JE"
(je suis responsable de ce que je dis et je n'implique pas les autres)

Issu de la pédagogie Freinet, le “Quoi d’neuf” est un moment de partage. Le participant choisit s’il souhaite raconter quelque chose au groupe et s’exprime librement. (Il peut parler de ce qu’il souhaite, raconter une histoire, un évènement qui lui est arrivé, partager une découverte, expliquer son humeur du jour, présenter un objet, ...). Cet échange permet, entre autres, d’instaurer un lien entre l’extérieur et le groupe. Le Quoi d’neuf contribue au développement de l’autonomie du groupe et des enfants. En effet, au fur et à mesure que « l’exercice » est répété, l’enfant structure son langage et se construit comme sujet. Ses compétences langagières s’améliorent (il apprend à être concis, à avoir une parole intéressée et structurée, il vérifie qu’il est compris des autres...). Avec le temps, les enfants prennent en main le rôle de l’animateur et organisent eux-mêmes l’animation. Cet exercice peut aussi permettre aux enfants de se débarrasser de ce qui les « parasite » avant de devoir se concentrer et d’être disponibles pour autre chose.

Plus concrètement, le contexte dans lequel l’animation se fait a un impact direct sur son bon déroulement. Pour bien fonctionner, l’animation doit être réalisée de manière régulière (idéalement 1x/semaine, après le week-end) et ne doit pas durer plus de 15 minutes (2 minutes par personne inscrite > temps de concentration acceptable). Si l’infrastructure le permet, créer un espace convivial et cosy. Si cela n’est pas possible, mettre au moins les chaises en cercle sans laisser « d’obstacle » entre les participants (pas de tables...). Tout le monde doit être « au même niveau ». Il ne faut pas que des personnes “entrent” ou “sortent” du groupe durant l’activité.

DÉROULEMENT

Pour commencer, l’animateur affiche le tableau d’inscription et rappelle les règles. Il emprunte un ton calme et apaisant. Il est important de rappeler les règles avant chaque Quoi d’neuf. Le cadre doit être bien clair car il organise les libertés.

Les premières fois, vous devrez expliquer les règles avant les inscriptions mais par la suite les participants s’inscrivent spontanément, les règles sont affichées près du tableau d’inscription et vous rappelez les règles après les inscriptions.

Ces règles sont symbolisées par un objet ou un pictogramme afin que ce soit plus attractif pour les petits et surtout afin de pouvoir être simplement montrées (sans interrompre l’animation) en cas de non-respect.

Ensuite l’animateur dit “le quoi d’neuf commence”, il nomme le premier inscrit en disant “Nous allons d’abord écouter” (ici nous dirons “Hafssa”) et retourne alors le sablier. Hafssa prend la parole pendant maximum 2 minutes. Si une règle n’est pas respectée, l’animateur montre l’objet ou le picto pour rappeler la règle sans interrompre Hafssa. Une fois qu’Hafssa a terminé (ou que les 2 minutes sont écoulées) l’animateur la remercie et nomme la personne suivante. Et ainsi de suite.

Une fois que toutes les personnes inscrites (maximum 6) se sont exprimées, l’animateur dit “le quoi d’neuf est terminé”.

Il est aussi important de rappeler qu’on ne revient pas sur ce qui a été partagé lors du quoi d’neuf. Cela permet à ceux qui partagent quelque chose de ne pas être tenus de répondre à des questions. Dans certains cas c’est la condition sine qua non à l’expression.

Si cette règle semble complexe à mettre en place de manière aussi stricte, qu’un participant souhaite revenir sur un sujet abordé, il ne peut le faire qu’à certaines conditions :

- interpeller celui qui a pris la parole devant le groupe lors d’un moment isolé (en duo)
- commencer par demander si l’on peut revenir sur le sujet abordé au quoi d’neuf ET être réellement disposé à entendre une objection.

Vous pouvez aussi proposer à la fin du quoi d’neuf que chacune des personnes ayant pris la parole montre avec un geste ou un carton (rouge/vert par exemple) si elle est d’accord ou non qu’on aborde le sujet avec elle en dehors du quoi d’neuf.