

TECHNIQUES D'ANIMATION

LE MARCHÉ DES INITIATIVES (OU MARCHÉ DES EXPÉRIENCES)



Permettre à des porteurs de projets de témoigner de leurs réalisations, et aux participants de prendre rapidement connaissance de ces expériences et de poser leurs questions aux porteurs de projets de manière très directe et spontanée.

DÉROULEMENT

◆ 1^{er} temps : Présentation des règles du jeu

Après une présentation très rapide de leurs actions, les porteurs de projets/d'initiative seront répartis dans la salle. Les participants pourront aller à leur rencontre et échanger avec eux pendant 20 minutes. Ils changeront ensuite d'interlocuteur et iront découvrir un autre projet/initiative de leur choix.

3 ou 4 tours en tout, selon le temps disponible.

◆ 2^{ème} temps : les porteurs de projets/d'initiatives sont regroupés debouts autour de l'animateur. Ils présentent leur projet succinctement **en 1 minute** à l'ensemble des participants, également debouts.

Objectif : permettre aux participants de choisir les projets qui les intéressent le plus, de « faire leur marché »

◆ 3^{ème} temps : les porteurs de projets/initiatives se répartissent dans la salle. Les participants sont invités à rejoindre ceux qu'ils souhaitent entendre/questionner. Tout le monde reste debout pour fluidifier les déplacements.

Chaque porteur de projet/initiative présente son action **en 5 minutes**. Les participants disposent de **15 minutes pour échanger** avec le porteur de projet : questions/réponses.

◆ 4^{ème} temps : la cloche sonne et les participants « changent de crèmerie ».

PRE – REQUIS

- salle assez grande pour disperser les porteurs de projets
- 6 à 10 témoins briefés pour présenter leur projet en 5 min
- 30 à 60 participants : 6 ou 12 participants/témoin
- 1h30 environ pour 3 cycles : présentation des règles (5 mn) + présentation rapide des projets (10 mn) + chaque séquence (20 mn) + changement de témoin (5 mn)
- Une clochette pour cadencer les changements de témoins

