

8

ANNEXE 8

PROCESSUS POUR AMENER LE COMITÉ DE MISE EN ŒUVRE À FIXER LES PRIORITÉS D'AMÉNAGEMENT

1. Réunion du comité de mise en œuvre (6 à 10 membres) au cours de laquelle les participants pourront exprimer une variété de points de vue.
2. Une personne possédant des connaissances en développement de l'enfant peut être invitée à animer le groupe. Il peut s'agir d'un employé du service de garde, mais il devra rester impartiale dans le débat et les discussions. Elle veillera à ce que tous les adultes puissent indiquer leurs objectifs concernant l'environnement de jeu et les éléments importants qu'ils souhaiteraient inclure dans la cour extérieure. L'animateur amènera chaque participant à expliquer en quoi ces éléments pourraient contribuer au bien-être et au développement des enfants qui vivront dans la cour au fil des saisons.
3. Le comité doit hiérarchiser les idées dès le début de la planification. Pour ce faire, il créera une matrice⁴. Cette matrice permettra d'évaluer le plan de conception au fur et à mesure qu'il évoluera, de mener le groupe dans un processus organisé pour développer le projet et d'indiquer les besoins de ressources en espace et en argent.

Matériel nécessaire

- Grandes feuilles de papier
- Marqueurs
- Ruban gommé



Première phase : le remue-méninges

1. Chacun sa liste

- Demander à chaque membre du comité de dresser une liste d'une dizaine d'éléments importants à inclure dans l'espace extérieur;
- Chaque liste individuelle reste confidentielle pour le moment;
- Allouer le temps nécessaire pour que chacun puisse revoir sa liste avant la séance de remue-méninges, puisque le processus de priorisation exigera trois heures de débat et de discussions.

2. Une liste commune

- Demander à chaque participant, tour à tour, de choisir un élément de sa liste pour l'ajouter à la liste commune des éléments à considérer. Chaque fois qu'un participant nomme un élément de sa liste, les autres doivent le rayer de leur propre liste s'il s'y trouve déjà, afin d'éviter les doublons;
- Inscrire en grosses lettres chaque élément nommé sur la matrice;
- Inclure tout autant les concepts que le matériel;
- À cette étape, pas de discussion.

⁴ Inspiré des matrices en mathématiques, qui sont des tableaux où l'on note des données ou des solutions.

3. Additionner les éléments

- Numéroté et additionner les éléments sur la liste commune jusqu'à ce que chacun ait terminé sa liste.
- La liste commune devrait compter au moins 20 éléments. Essayer d'obtenir un résultat pair.
- Il importe de faire en sorte que tous puissent s'exprimer pour assurer que chacun soit satisfait.



Deuxième phase : le vote

- Il faut insister pour que tous participent au vote
- Si le nombre de participants est pair, il faudra décider en groupe comment briser l'égalité
- Pendant la première phase du vote, il est important de **permettre la discussion tant et aussi longtemps que le groupe ne parvient pas à un consensus (vote majoritaire sans opposition)**. Il faut rappeler que ce processus permet d'établir un ordre de priorité de tous les éléments à implanter dans la cour, à plus ou moins long terme

Il y aura trois rondes

Ronde 1

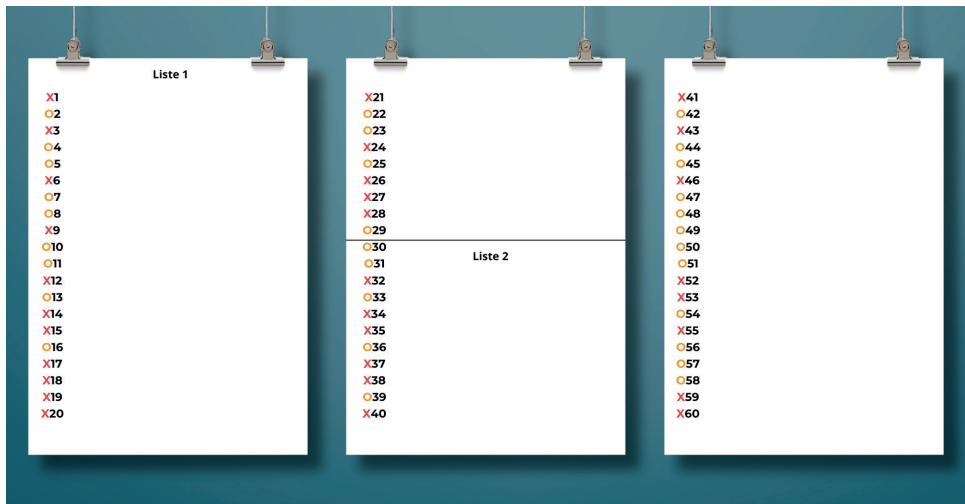
Diviser la liste en deux et comparer le premier élément de la première moitié avec le premier de la deuxième.

Exemple : Soit une liste de 60 éléments. La première partie contient les éléments 1 à 30, la seconde, 31 à 60. On compare alors 1 avec 31, 2 avec 32, 3 avec 33, etc.

Pendant cette ronde, l'animateur demande à tous les participants qui avaient inscrit les deux éléments comparés à justifier leurs choix. Pour faciliter la prise de décision, il peut demander de proposer le scénario suivant : « Il vous reste juste la somme nécessaire pour décider d'implanter un de ces deux éléments dans la cour cette année, lequel allez-vous prioriser ? »

Le vote se fait à main levée sur chaque paire d'éléments, jusqu'à obtention d'un consensus. Cela implique que l'animateur écoute chaque point de vue et le soumet à une critique constructive pour le rendre acceptable et accepté par chacun. Le rôle de l'animateur est important dans ce processus. Il doit faciliter et synthétiser les échanges, distribuer les prises de parole, veiller à ce que chacun s'exprime librement, maîtriser les temps de parole et garder les discussions sur la bonne voie sans perdre de vue l'objectif.

Sur la feuille, l'animateur apposera un X à l'élément priorisé et un O à l'autre.



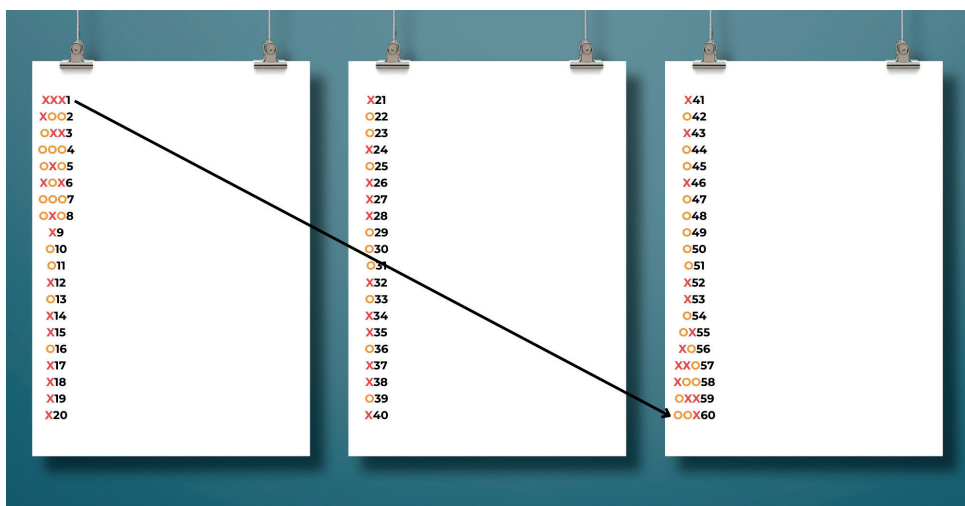
Ronde 2

Durant cette ronde, les participants ne pourront plus argumenter. Les votes se feront à main levée, rapidement. On utilisera le même processus qu'à la ronde 1, mais dans un ordre différent : le choix se fera entre le 1 et le 2, le 3 et le 4, le 5 et le 6, etc.



Ronde 3

Même processus qu'à la ronde 2, mais en couplant le 1 et 60, le 2 et 59, le 3 et le 58, etc.



Liste des éléments retenus et priorisés, à implanter sur une période de trois ans.

À la fin du processus, il y aura quatre types de signes :

- XXX désignera les éléments les plus importants. Ils devraient être les premiers inclus dans la conception de l'espace de jeu;
- XXO désignera les éléments suivants dans l'ordre de priorité;
- XOO désignera les éléments de troisième ordre;
- OOO désignera des éléments valables, mais moins prioritaires.

Ce processus permet de prioriser les éléments à implanter selon le budget et l'espace. Certains, de première priorité (XXX), feront partie des premières phases de l'aménagement, tandis que d'autres (OOO) pourront être reportés à des phases ultérieures.

Conseil : La clé de la réussite quand on emploie cette méthode est :

- D'avoir un groupe composé de personnes d'horizons variés pouvant exprimer une grande variété de points de vue;
- De maintenir l'intérêt de tout le groupe pour assurer la coopération;
- D'encourager tous les participants à s'exprimer pour émettre leurs opinions.

Concevoir des espaces de jeu extérieurs pour les enfants est agréable, mais demande un énorme travail de planification. Le travail de groupe et la participation de chacun devraient permettre de créer une cour qui répond bien aux besoins réels des enfants et qui est le reflet de la culture du milieu.