

# CLÉ DANS LA PORTE

## FIGHE D'ACTIVITÉ



### CONSIGNES :

Vous avez 20 minutes pour remplir la grille.

Choisir un projet connu qui est terminé ou qui se termine bientôt et que vous souhaitez poursuivre.

Assignez-vous les rôles :

- Animation
- Prise de note
- Gardien du temps



# CLÉ DANS LA PORTE

## FIGHE D'ACTIVITÉ



### PROJET:

Impacts visés – qu'est-ce qu'on a voulu changer?

Ce qui a changé – Réussites

Ce qui représente un défi

Conditions essentielles à la réalisation du projet (partenariats, compétences, etc.)



# CLÉ DANS LA PORTE

## FIGHE D'ACTIVITÉ



**SI ON METTAIT LA CLÉ DANS LA PORTE DEMAIN MATIN...**

Qu'est-ce qu'on a créé qui <b>DEMEURERA SANS</b> notre démarche?	
Éléments qui perdureront	Quelles conditions le permettent?

Qu'est-ce qu'on a créé qui <b>NE DEMEURERA PAS</b> de notre démarche?	
Éléments qui ne perdureront pas	Qu'est-ce qui explique ça?



# CLÉ DANS LA PORTE

## FIGHE D'ACTIVITÉ



**SI ON METTAIT LA CLÉ DANS LA PORTE DEMAIN MATIN...**

**Quels impacts doivent absolument perdurer?**

**Quels seraient les désavantages de maintenir le projet dans sa forme actuelle?**

**Que gagnerait-on à réfléchir ce projet différemment pour sa pérennité?**

**Questions:**

