

# Prends ta place, prends la parole !

**30 activités pour faciliter la prise de parole**



# Prends ta place, prends la parole !

*Parce qu'il n'est pas toujours facile de s'intégrer dans un groupe quand on ne connaît personne,*

*Parce que c'est plus facile de faire connaissance en jouant,*

*Parce que quand on est détendu, on apprend de manière plus efficace,*

*Parce qu'on hésite moins à s'adresser à son voisin quand on joue,*

*Parce que la prise de parole paraît moins effrayante dans un jeu que dans une assemblée statique,*

*Parce que le jeu mobilise tous les sens et permet d'ajouter la dimension physique à la réflexion,*

*Nous vous proposons 30 activités ludiques pour se présenter, coopérer, et évaluer vos actions.*

*A vous de jouer !*

*Toute l'équipe de formation de l'ACE*

# Sommaire

## Se présenter

|                         |    |
|-------------------------|----|
| La ficelle              | 4  |
| Au bout du rouleau      | 5  |
| Zip-zap                 | 6  |
| Acrostiche              | 7  |
| La ronde des pancartes  | 8  |
| Le serpent musical      | 9  |
| Qualificatifs rimés     | 10 |
| La toile d'araignée     | 11 |
| La tornade des prénoms  | 12 |
| Le nom du cow-boy       | 13 |
| La pancarte dans le dos | 14 |
| La famille tomate       | 15 |
| Le bouquet de la mariée | 16 |
| Les cris des animaux    | 17 |
| Comme vous voulez       | 18 |
| Bingo                   | 19 |

## Coopérer

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Les dents de la mer             | 20 |
| Les chats                       | 21 |
| Le jeu de l'enveloppe           | 22 |
| Cherchons ensemble              | 25 |
| La conférence de presse         | 28 |
| Photolangage                    | 30 |
| Le métaplan                     | 31 |
| Les 6 chapeaux d'Edward de Bono | 32 |
| Question suivante               | 35 |

## Evaluer

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Bonnes nouvelles, mauvaises nouvelles | 37 |
| Les symboles métaphoriques            | 39 |

# Se présenter

## La ficelle

*Objectif : se présenter*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : une bobine de ficelle et des ciseaux*

*Déroulement :*

*Tout le monde est en cercle. On donne comme consigne à chaque personne de se couper un bout de ficelle d'une longueur quelconque. Quand tout le monde a son bout de ficelle, on commence à se présenter : la personne qui parle enroule son bout de fil sur son doigt et doit parler tant qu'il lui reste du fil. La prochaine personne doit commencer sa présentation par le dernier mot prononcé par la personne précédente.*

# Se présenter

## Au bout du rouleau

*Objectif : se présenter*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : un rouleau de papier de toilette*

*Déroulement :*

*Tout le monde est en cercle. On dit qu'on part en voyage pour deux jours et qu'il faut se prendre la quantité de papier de toilette nécessaire pour ces deux jours. Chaque personne se coupe un bout de papier de toilette d'une longueur quelconque. Quand tout le monde a son bout, on commence à se présenter : la personne qui parle dit une chose par carré découpé.*

# Se présenter

## Zip-Zap

*Objectif : apprendre les prénoms*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : aucun*

*Déroulement :*

*Tout le monde est en cercle. Une personne est au centre. Tout le monde se nomme une fois. La personne au centre pointe un des joueurs du cercle et lui dit zip ou zap. S'il dit zip, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa gauche. S'il dit zap, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa droite. Si la personne pointée échoue (ne se souvient plus du nom ou se trompe), elle remplace la personne dans le centre, et la personne dans le centre réintègre le cercle. Si la personne au centre dit "zip-zap", tous les joueurs du cercle changent de place et reforment un nouveau cercle.*

# Se présenter

## Acrostiche

*Objectif : se présenter*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : papier cartonné, crayons pour tout le monde*

*Déroulement :*

*Chaque personne reçoit une fiche cartonnée sur laquelle il écrit son prénom verticalement. Pour chaque lettre de son prénom, il va trouver un mot qui le caractérise, en rapport avec quelque chose qu'il a fait, qu'il aime faire, qu'il déteste. (Ex : Lisa : Lecture - Italie - Sagesse - Arrogance)*

# Se présenter

## La ronde des pancartes

*Objectif : apprendre les prénoms*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : papiers cartonnés, crayon, ficelle*

**Déroulement :**

*Tout le monde est en cercle. Chaque personne reçoit une petite pancarte (10X15 cm environ) avec son nom et une ficelle assez longue pour passer la pancarte autour du cou. Chacun se nomme puis va porter sa pancarte au milieu du cercle. Quand toutes les pancartes sont au milieu, une personne va en chercher une. Elle doit identifier correctement la personne dont le nom est écrit sur la pancarte. Si elle réussit, elle rend la pancarte à son propriétaire, dont c'est alors le tour d'aller chercher une pancarte au milieu. Si elle échoue, elle remet la pancarte au milieu, en pioche une autre et s'essaie encore une fois.*



# Se présenter

## Le serpent musical

*Objectif : se présenter*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : lecteur CD, radio-cassette pour passer de la musique, une chaise*

*Déroulement :*

*Tout le monde se nomme une fois, puis on fait jouer la musique et tout le monde tourne en cercle autour d'une chaise. Quand la musique s'arrête, la personne la plus près de la chaise se nomme et s'assoit sur la chaise. On fait de nouveau jouer la musique. Quand elle s'arrête de nouveau, la personne la plus proche s'assoit sur les genoux de la personne assise sur la chaise. Pour y rester, elle doit nommer correctement la personne assise sur la chaise, puis elle se nomme. Chaque fois que la musique s'arrête, la personne la plus près s'assoit au bout du "serpent" et doit nommer correctement toutes les personnes, de la première qui s'est assise sur la chaise jusqu'à la dernière, puis se nommer. Si elle échoue, elle doit continuer à tourner autour du serpent.*

# Se présenter

## Qualificatifs rimés

*Objectif : apprendre les prénoms*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : aucun*

### *Déroulement :*

*Tout le monde est en cercle. Chaque personne se nomme, puis ajoute à son nom un qualificatif qui rime. La personne suivante dit le nom et le qualificatif de la personne précédente, puis se nomme et dit un qualificatif qui rime. Ex. : la première personne dit : Anne, la banane. La 2e personne dit : Anne, la banane, Julie, jolie. La 3e personne dit : Anne, la banane, Julie, jolie, Andrée, le bébé, etc.*

# Se présenter

## La toile d'araignée

*Objectif : apprendre les prénoms*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : Balle de laine (roulée en boule, pas en écheveau) : il faut très long de fil.*

**Déroulement :**

*Tout le monde est en cercle. Une personne a la balle de laine. Elle la lance à une autre personne en disant le nom de l'autre et en gardant en main le bout de laine. Cette 2e personne attrape la balle de laine, tient le fil d'une main et lance la balle à un autre joueur en disant son nom, et ainsi de suite. À la fin, toute la balle est déroulée et on se retrouve avec une belle toile d'araignée reliant tous les joueurs.*

# Se présenter

## La tornade des prénoms

*Objectif : apprendre les prénoms*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : aucun*

*Déroulement :*

*Les personnes se placent en cercle et il y en a une au centre. L'animateur dit 2-3 prénoms et les personnes nommées doivent changer de place entre elles sans que celui du centre prenne leur place. Dans ce cas, la personne qui est sans place, doit rester au centre et essayer de voler la place d'une autre personne le tour suivant. Parfois l'animateur annonce une tornade et à ce moment, toutes les personnes doivent changer de place. Il est bon de marquer au sol l'emplacement des personnes (ou se servir de chaises ou de tapis), pour éviter le désordre lors des déplacements.*

# Se présenter

## Le nom du cow-boy

*Objectif : apprendre les prénoms*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : aucun*

*Déroulement :*

*Les joueurs se placent en cercle. Un cow-boy est au milieu. Il tourne sur lui-même et s'arrête devant le joueur de son choix et le vise avec son doigt en faisant "pow". Ce joueur se dépêche de s'accroupir. Puis, le joueur de gauche et celui de droite se retournent l'un vers l'autre. Ils doivent viser et crier "pow" en ajoutant le nom de leur "victime". Le plus rapide des deux devient le cow-boy.*

# Se présenter

## La pancarte dans le dos

*Objectif : (re)faire connaissance*

*Nombre de participants : max. 20*

*Matériel : papier, crayon, scotch*

**Déroulement :**

*Chaque personne a une feuille de papier cartonnée scotchée (fixée) dans le dos. Les autres personnes doivent écrire sur ce papier quelque chose sur cette personne (une qualité, un défaut, quelque chose qui la caractérise). A la fin, chaque personne découvre ce qui a été écrit sur elle, et commente ce qui a été écrit en grand groupe.*

# Se présenter

## La famille Tomate

**Objectif :** faire des groupes (de 6 personnes)

**Nombre de participants :** 30

**Matériel :** 30 feuilles cartonnées, 5 chaises

### **Préparation :**

Choisir 5 légumes (ex. : tomate, radis, brocolis, carotte, navet). Le nom de chaque légume sera le nom de famille. Pour chaque légume, on a un grand-père, une grand-mère, un papa, une maman, une fille et un garçon. Par exemple, on écrit sur 6 cartons : Grand-père Tomate, Grand-mère Tomate, Papa Tomate, Maman Tomate, Fille Tomate et Garçon Tomate. On procède de la même façon pour les autres légumes.

### **Déroulement :**

On place les chaises et on détermine l'ordre dans lequel la famille doit s'asseoir, par exemple, le grand-père, puis la grand-mère, puis le papa, puis la maman, ensuite le garçon et enfin la fille. Chaque jeune choisit au hasard un carton sans le regarder. Les grands-pères doivent aller s'asseoir sur les chaises et dire leur nom de famille (par exemple : Tomate) pour rassembler leur famille. La grand-mère s'assoit sur les genoux du grand-père, le papa sur ceux de la grand-mère, la maman sur ceux du papa, et ainsi de suite. Quand on le joue sans avoir pour but de former des groupes de 6 personnes, la famille gagnante est la première à s'être rassemblée dans le bon ordre.

# Se présenter

## Le bouquet de la mariée

*Objectif : faire des groupes*

*Nombre de participants : 30*

*Matériel :*

*Prévoir 5 ballons de même couleur (pour des groupes de 5) et des ballons de différentes couleurs. Par exemple : 6 couleurs différentes, pour des groupes de 5, avec au total 30 personnes*

*Déroulement :*

*Gonfler les ballons. Un animateur a tous les ballons devant lui et tourne le dos aux participants qui se tiennent en groupe derrière lui. L'animateur lance ensuite les ballons un par un derrière lui, comme le fait une mariée qui lance son bouquet. Le participant qui a attrapé un ballon sort du groupe. Les personnes qui ont attrapé des ballons de même couleur sont dans le même groupe.*



# Se présenter

## Les cris des animaux

*Objectif : faire des groupes (4 groupes de 6 personnes)*

*Nombre de participants : 24*

*Matériel : 24 cartons d'environ 6 X 6 cm*

### *Préparation :*

*Choisir 4 animaux dont le cri est facile à imiter (ex. : loup, chat, coq, canard, chien, poule, cheval, âne, mouton, vache, hibou). On dessine ou on écrit sur 6 cartons un animal. On procède de la même façon pour les autres animaux. Sur place, garder seulement le nombre de carton pour le nombre de jeunes qu'on a en commençant par éliminer un carton de chaque animal pour équilibrer les groupes d'animaux.*

### *Déroulement :*

*Chaque personne choisit au hasard un carton sans le regarder. On fait ensuite la pénombre dans la salle et les participants doivent se disperser. Au signal, ils doivent faire le cri de leur animal et chercher au son leurs semblables.*

# Se présenter

## Comme vous voulez !

*Objectif : se rencontrer d'une façon non formelle, donner le ton d'une formation où l'humour à sa place*

*Nombre de participants : 8 à 40*

*Lieu/environnement : intérieur ou extérieur*

*Pièges à éviter : la dérision, la vulgarité*

*Matériel nécessaire : aucun*

*Durée totale : 20 minutes (maximum)*

*Consignes de départ : Dites bonjour comme vous voulez !*

*Déplacez-vous à quatre pattes ou debout dans un espace délimité. A chaque rencontre, présentez-vous comme bon vous semble : caresses, cris d'animaux, grognements, bruits de machine, grimaces, etc.*

*Ce type de présentation peut être le moyen de partager son humeur du matin.*

*Exploitation de l'exercice : proposer un partage court de ce qui fait sens*

# Se présenter

## Bingo

*Objectif : se présenter, faire connaissance*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel nécessaire : autant de cartes Bingo qu'il y a de participants*

*Préparation :*

*L'animateur prépare les cartes Bingo.*

*Déroulement :*

*L'animateur distribue à chaque personne une carte Bingo. Les participants se déplacent dans la salle et doivent trouver une personne pour signer une case de leur carte qui lui correspond. Le titulaire de la carte n'a pas le droit de signer sa propre carte Bingo. Le premier qui a une ligne de signatures a gagné. Il dit « Bingo » !*

# Coopérer

## Les dents de la mer

*Objectifs* : obtenir la cohésion du groupe. Favoriser la découverte d'une stratégie collective ou individuelle face à un problème

*Nombre de participants* : max. 30

*Matériel* : aucun

*Consignes de départ* : divisez-vous en deux groupes à peu près égaux. D'un côté ceux qui veulent dîner à Paris ce soir, de l'autre ceux qui veulent dîner à New York. La zone du milieu représente l'océan, c'est là que le requin rôde (le requin est désigné d'avance), à son signal, le cri « dents de la mer », tous les nageurs doivent quitter leur plage et traverser l'océan à la course en mimant un style de nage.

*Description de l'exercice* : lorsqu'un nageur est attrapé, le requin le serre dans ses bras et le soulève trois fois en criant « dents de la mer ». Le nageur devient alors requin et aide le requin principal à attraper des nageurs.

# Coopérer

## Les chats

*Objectifs : Obtenir cohésion et coopération. Inciter les participants à trouver des stratégies individuelles et collectives.*

*Nombre de participants : max. 20*

*Matériel : aucun*

*Consignes de départ : Le premier chat est désigné au hasard. Les souris ne doivent pas se faire toucher par le chat, sinon elles deviennent chat à leur tour. Deux souris collées ensemble deviennent « fromage » que le chat ne peut plus toucher. Il est interdit de rester fromage. Ainsi, si plus de la moitié des souris sont « fromages », l'animateur fait fondre le fromage en comptant d'un à dix.*

*Description de l'exercice : la solidarité et l'entraide face aux dangers que représente le chat doivent inciter les souris à se regrouper rapidement pour devenir fromage. Les souris peuvent avoir une tâche à remplir qui les oblige à circuler : construire une maison, stocker des provisions.*

*Exploitation de l'exercice : laisser découvrir que la sécurité totale engendre la stagnation et la fin de l'espèce. Alors que la solidarité face aux prédateurs peut affamer ce dernier.*

# Coopérer

## Le jeu de l'enveloppe

*Objectif : Chercher des solutions à plusieurs problèmes.*

*Nombre de participants : max. 20*

*Matériel : des enveloppes, du papier, des crayons*

*Préparation :*

*Avant la réunion définir 4 ou 5 problèmes que vous souhaitez voir résoudre par le groupe. Les écrire de manière claire, chacun sur la face d'une enveloppe.*

*Déroulement :*

- Diviser le groupe en autant d'équipes qu'il y a de problèmes à résoudre (donc autant que d'enveloppes). Distribuer une enveloppe par équipe.*
- Demander à chaque équipe d'étudier le problème, sans chercher à le résoudre, mais pour définir des critères d'évaluation (par exemple : équilibre des finances, réalisme, facilité de mise en œuvre, participation des parents, etc.). Ces critères serviront à évaluer les solutions qui seront proposées par la suite. Donner un temps limité pour cela, et demander à chaque équipe d'écrire ces critères sur une feuille à part, mise de côté jusqu'au retour de l'enveloppe.*
- Chaque équipe passe son enveloppe à une autre équipe. Demander à chaque équipe d'étudier le problème et de proposer une solution acceptable. Annoncer un temps limité. Demander à chaque équipe d'écrire*

# Coopérer

## Le jeu de l'enveloppe (suite)

sa solution sur une petite carte, et de la glisser dans l'enveloppe.

- Puis chaque enveloppe passe à une autre équipe (par commodité, on pourra faire une permutation circulaire). Chaque équipe étudie le nouveau problème et propose sa solution (sans regarder à l'intérieur de l'enveloppe), qu'elle met à son tour dans l'enveloppe. On répète ainsi le processus jusqu'à ce que l'enveloppe revienne à l'équipe de départ, celle qui a défini les critères d'évaluation des solutions.
- Les enveloppes sont ouvertes et l'équipe en charge du problème découvre les solutions proposées. En utilisant les critères de jugement définis au début, elle distribue un total de 100 points selon les qualités de chaque solution. Les points sont inscrits au dos de chaque carte.
- Demander à chaque équipe de lire l'énoncé du problème (qui est sur l'enveloppe) puis les solutions dans l'ordre croissant de points, en finissant avec la meilleure solution.
- Ensuite, toutes les cartes sont mises au centre de la salle. Demander à chaque équipe de récupérer ses cartes. L'équipe avec le plus de points a gagné.

### Exploitations possibles :

- Participants insupportables  
*Objectif*: dans une réunion, comment gérer les comportements dérangeants de certains participants

# Coopérer

## *Le jeu de l'enveloppe (suite et fin)*

*Sujets inscrits sur les enveloppes* : types de comportements dérangeants (conversations parallèles, attaques personnelles contre l'animateur, etc.)

*Réponses recherchées* : liste d'idées pour diminuer ou éviter l'impact

*négatif des comportements dérangeants.*

- *Présentation du mouvement*

*Objectif* : présenter l'ACE à différents interlocuteurs

*Sujets inscrits sur les enveloppes* : les différents interlocuteurs (parents, prêtre, paroissiens, mairie, mécènes, grand public)

*Réponses recherchées* : une liste des caractéristiques du mouvement à mieux mettre en valeur



# Coopérer

## Cherchons ensemble

*Objectif : Imaginer des solutions à plusieurs problèmes.*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : des petites cartes cartonnées, des crayons*

**Préparation :**

- Définir clairement le sujet
- Concevoir la question qui servira de point de départ
- Préparation des cartes : écrire sur des petites cartes, différentes opinions sur le sujet choisi. Le moment venu, ces cartes seront discrètement mêlées aux cartes générées par les participants. (Ecrire une opinion par carte. Ne pas hésiter à mélanger des opinions positives, négatives, raisonnables, déraisonnables,..).
- Préparer en moyenne 2 cartes par participant
- Trouver un nom original au jeu (ex : Stop aux réunion foireuses ! , Equipes efficaces, Plaintes, Ils ne sont pas comme nous, Violence sur le lieu du travail, etc.)

**Déroulement :**

- Le sujet est clairement présenté et énoncé
- Donner à chaque participant 4 cartes vierges. Demander d'écrire sur

# Coopérer

## Cherchons ensemble (suite)

chaque carte une opinion (ou suggestion) sur le sujet. Après 5 minutes, rassembler les cartes et les mélanger (introduire discrètement les cartes préparées à l'avance).

- Redistribuer au hasard 3 cartes à chaque participant. Demander à chacun d'étudier ses cartes et de les classer selon son ordre de préférence. Pendant ce temps, étaler les cartes restantes sur une grande table, côté écrit sur le dessus.
- Demander à chacun de venir autour de la table et d'échanger la ou les cartes qui ne lui conviennent pas, en les remplaçant par d'autres qu'il prend sur la table. Donner 2 minutes pour cela, seul et en silence.
- Pendant les 2 minutes suivantes, chacun a la possibilité d'améliorer sa « main » en échangeant des cartes avec d'autres personnes, selon les règles suivantes :
  - on doit toujours avoir 3 cartes
  - on peut échanger autant de cartes que l'on veut mais au moins une ;
  - on échange une carte par une carte
  - on ne peut échanger de cartes avec celles qui sont sur la table ;
  - on peut utiliser le hasard : « Je tire une de tes cartes, tu tires l'une des miennes. »
- Demander aux participants de former des équipes ayant une opinion similaire. Il n'y a pas de limitation à la taille des équipes formées (de 1 à ...).

# Coopérer

## Cherchons ensemble (suite et fin)

- Chaque équipe, après une discussion de 4 à 5 minutes, ne garde que 3 cartes sur lesquelles tous s'accordent. Les autres cartes sont mises de côté.
  - Demander ensuite à chaque équipe de préparer en 5-6 minutes un poster qui reflète les idées des 3 cartes, sans utiliser de texte ou de nombres.
  - Demander à chaque équipe de lire les 3 cartes qu'elle a retenues et de présenter son poster.
  - On peut éventuellement faire des commentaires sur chaque présentation, désigner la meilleure équipe par un vote secret ou par un groupe de juges.  
(prêtre, paroissiens, mairie, mécènes, grand public)
- Réponses recherchées* : une liste des caractéristiques du mouvement à mieux mettre en valeur

# Coopérer

## La conférence de presse

*Objectif : interroger un intervenant*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : petites cartes cartonnées, des crayons*

**Préparation :**

- *Avant la réunion, discuter du sujet avec le spécialiste. Diviser avec lui le sujet en 4 ou 5 sous-sujets d'égale longueur. Définir précisément avec lui ces sous-sujets.*
- *Préparer autant de cartes qu'il y a de sous-sujets pour chaque participant.*
- *Préparer pour chaque sous-sujet, une boîte.*

**Déroulement :**

- *Au début de la réunion, annoncer le sujet et sa division en sous-sujets.*
- *Donner à chaque participant autant de fiches qu'il y a de sous-sujets.*
- *Demander aux participants d'écrire une question concernant chaque sous-sujet sur une fiche séparée. Ce doit être une question pour laquelle le participant souhaite une réponse du spécialiste. Après 5 minutes, chaque participant met ses cartes dans différentes boîtes, chacune portant le nom d'un sous-sujet.*
- *Diviser les participants en autant d'équipes qu'il y a de sous-sujets.*

# Coopérer

## La conférence de presse (suite)

- Donner à chaque équipe toutes les fiches concernant un sous-sujet, et lui demander d'étudier les questions, d'éliminer celles qui sont redondantes, d'ajouter celles qui pourraient manquer, et de les mettre dans un ordre logique.
- Après un temps défini, rassembler tous les participants et faire asseoir le spécialiste en face d'eux. Désigner une première équipe, qui se comportera comme des reporters lors d'une conférence de presse en utilisant leurs fiches questions. Pendant que le spécialiste répond à ces questions, demander aux autres équipes de prendre des notes.
- A la fin d'une période de temps définie, interrompre la conférence. Demander à chaque équipe (autre que celle des reporters) de préparer un résumé des points essentiels énoncés par le spécialiste. L'équipe de reporters n'écrit pas de résumé, mais met au point une check-list pour évaluer les résumés des autres équipes.
- Après un certain temps, demander à chaque équipe de lire son résumé. Demander à l'équipe de reporters de déterminer le meilleur résumé.
- Répéter la même procédure sur chaque sous-sujet. Féliciter à la fin l'équipe dont les résumés ont été le plus souvent choisis.

# Coopérer

## Photolangage

*Objectif : faciliter l'expression sur un thème*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : des photographies (les photos doivent être suffisamment suggestives et polysémiques. A cet égard, le noir et blanc favorise la projection)*

*Préparation :*

- *Sélectionner un grand nombre de photographies que vous étalerez sur une table*
- *Les photos peuvent être sélectionnées sur l'espace PICASA, une banque de données de 150 vues :*  
*<http://picasaweb.google.fr/fmullewh/BanqueDImagesOuPhotolangageFrancoisMULLER#>*

*Déroulement :*

*La séquence s'organise autour de 4 temps :*

- *présentation de l'objectif et du déroulement*
- *choix individuel*
- *travail en groupe autour des choix individuels*
- *analyse des travaux*

*Toutes exposées sur les tables, les photos font d'abord l'objet d'un tour de table avec déplacement des personnes, puis d'un choix sur la base d'une consigne, enfin d'une explicitation du choix. C'est une étape essentielle pour confronter les diverses représentations sur une consigne donnée.*

# Coopérer

## Le Métaplan

*Objectif : permettre à un groupe d'exprimer ses représentations sur un thème et faciliter la prise de parole de chaque membre du groupe*

*Nombre de participants : pas plus de 20 personnes*

*Matériel : 3 cartons par participants, un endroit pour les afficher, des marqueurs*

*Déroulement :*

- *Temps de travail individuel (10 minutes) :*

*Poser une question (ex : La ressaisie de vie, c'est quoi pour vous ?). Dites le par le biais de 3 idées, mots ou expressions que vous indiquerez sur les cartons qui vous ont été remis.*

- *Phase de restitution (45 minutes) :*

*Chaque participant affiche ses cartons, en les rapprochant de ceux dont le sens lui semble voisin.*

- *Temps d'échange collectif (35 minutes) :*

*Finalisation des sous-groupes de cartons qui se sont formés*

# Coopérer

## Les 6 chapeaux d'Edward de Bono

*Objectif : traiter les problèmes en évitant les problèmes de censure des idées nouvelles, dérangeantes ou inhabituelles.*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : des chapeaux de couleur (blanc, rouge, noir, jaune, vert, bleu)*

*Méthode :*

*Quand il s'agit d'utiliser la méthode lors d'une réunion, le principe est de faire l'effort d'endosser tous les modes de pensée à tour de rôle (ou de les reconnaître chez les autres intervenants). Une séquence d'utilisation des chapeaux est déterminée à l'avance selon le problème à traiter (ex : on pense en chapeau blanc d'abord, ensuite en rouge, puis en noir, etc.) ; chacun des intervenants doit utiliser le mode de pensée relié au chapeau déterminé par la séquence.*

*Ce système crée un climat de discussion cordial et créatif et facilite la contribution de chacun. Cela permet à tous d'être sur la même longueur d'onde en même temps et les idées des uns provoquent les idées des autres.*

*Cette méthode centralise l'énergie créatrice de l'équipe, rarement sollicitée. On peut résoudre les problèmes plus rapidement en concentrant sa pensée sur la tâche à accomplir. Les idées nouvelles sont alors protégées de la critique immédiate et peuvent donc se développer. Cette méthode est donc beaucoup plus productive que la méthode d'argumentation critique habituelle.*



# Coopérer

## Les 6 chapeaux d'Edward de Bono (suite)

**Déroulement :**

Chaque participant prend un « chapeau » d'une couleur particulière, lui assignant ou lui reconnaissant un rôle. Ce chapeau peut changer durant la réunion. Il peut aussi être identique à celui d'autres participants.

**Les différents chapeaux :**

### Chapeau blanc

La neutralité : lorsqu'il porte le chapeau blanc, le penseur énonce des faits purement et simplement. La personne alimente le groupe en chiffres et en informations. C'est l'image de la froideur de l'ordinateur et de celle du papier. C'est le goût de la simplicité : le minimalisme.

### Chapeau rouge

La critique émotionnelle : avec le chapeau rouge, le penseur rapporte ses informations teintées d'émotions, de sentiments, d'intuitions et de pressentiments. Il n'a pas à se justifier auprès des autres chapeaux. C'est le feu, la passion, l'intuition.

### Chapeau noir

La critique négative : lorsqu'il porte le chapeau noir, le penseur fait des objections en soulignant les dangers et risques qui attendent la concrétisation de l'idée. C'est l'avocat du diable ! C'est la prudence, le jugement négatif.

### Chapeau jaune

La critique positive : lorsqu'il porte le chapeau jaune, le penseur admet ses rêves et ses idées les plus folles. Ses commentaires sont constructifs et tentent de mettre en action les idées suggérées par les autres membres du groupe. C'est le soleil et l'optimisme.

# Coopérer

## *Les 6 chapeaux d'Edward de Bono (suite et fin)*

### Chapeau vert

La créativité : lorsqu'il porte le chapeau vert, le penseur provoque, recherche des solutions de rechange. Il s'inspire de la pensée latérale, d'une façon différente de considérer un problème. Il sort des sentiers battus et propose des idées neuves. C'est la fertilité des plantes, la semence des idées.

### Chapeau bleu

L'organisation : c'est le meneur de jeu, l'animateur de la réunion qui canalise les idées et les échanges entre les autres chapeaux. C'est le bleu du ciel qui englobe tout.

# Coopérer

## Question suivante

*Objectif : Retenir des informations.*

*Nombre de participants : max. 10 à 200*

*Matériel : petites cartes cartonnées, des crayons, les documents que l'on souhaite voir apprendre par les participants*

*Préparation :*

- *Avant la réunion préparer des cartes comprenant des questions en rapport avec les documents distribués. Au dos de chaque carte écrire une réponse à une question. La réponse ne correspond pas forcément à la question de la carte.*
- *Préparer autant de documents qu'il y a de groupes*

*Déroulement :*

- *Diviser le groupe en équipes d'apprentissage (si il y a 20 personnes, on peut avoir 5 équipes de 4 membres chacun). Dans chaque équipe, demander aux participants de se donner un numéro (par exemple de 1 à 4).*
- *Pendant 10 minutes, laisser chaque participant s'imprégner du contenu des documents.*
- *Distribuer à chaque équipe un jeu de cartes.*
- *Demander à un joueur de prendre une question au milieu de la pile, de la lire à haute voix, et de donner la réponse. A ce moment, n'importe*

# Coopérer

## Question suivante (suite)

quel joueur peut lancer un défi (s'il pense que la réponse n'est pas correcte) et proposer la réponse correcte. Les joueurs vérifient la réponse en retournant la carte. Le joueur initial gagne 1 point si sa réponse est correcte, et 0 point si sa réponse est incorrecte. Le challenger gagne 1 point si son défi est validé, et 0 point s'il est invalidé. Le jeu se poursuit ainsi, les joueurs à tour de rôle choisissant une question dans la pile, la lisant à haute voix et y répondant.

- En plus (ou à la place) des cartes questions, vous pouvez demander aux joueurs de générer eux-mêmes des cartes questions. Pour cela, à la fin d'une session d'apprentissage en coopération, donner 5 à 10 minutes aux équipes pour concevoir un jeu de questions et de réponses, en leur fournissant un paquet de cartes vierges. Battre ensuite toutes les cartes ensemble et en distribuer un nombre égal à chaque groupe de compétiteurs. Certains compétiteurs peuvent tirer une carte qu'ils ont eux-mêmes créée. Cela augmente le plaisir du jeu.

# Evaluer

## Bonnes nouvelles, mauvaises nouvelles

*Objectif : évaluer en groupe une formation ou une action*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : petites cartes cartonnées, des crayons*

### *Préparation :*

- *Avant l'évaluation, déterminer le sujet à évaluer et définir 5 à 10 critères d'évaluation.*
- *Ecrire un même critère au dos de deux cartes. Il y a ainsi pour chaque critère une carte « Bonnes nouvelles » et une carte « Mauvaises nouvelles ».*

### *Déroulement :*

- *Spécifier aux participants ce qui va être évalué et les critères d'évaluation.*
- *Diviser les participants en équipes et leur distribuer les cartes.*
- *Bien leur expliquer qu'ils doivent le critère proposé selon l'angle de la bonne nouvelle (en donnant les points positifs) ou de la mauvaise nouvelle (en donnant les points négatifs). Ils ne doivent traiter le critère attribué que selon l'angle qui leur est donné.*
- *Concertation en groupe pour obtenir un certain nombre de réponse pour chaque carte.*

# Evaluer

## Bonnes nouvelles, mauvaises nouvelles (suite)

- Ensuite chaque groupe est interrogé. Celui qui a « bonnes nouvelles » pour un critère lit ses réponses ensuite celui qui a « mauvaises nouvelles » lit les siennes.

### Conseil :

Pour que personne ne soit frustré, proposer une feuille d'évaluation individuelle que les participants vous auront remis avant la fin de la formation.

### Exploitations possibles :

- Evaluer une formation

*Situation* : en fin de formation

*Critères possibles* : organisation générale, qualité des supports d'apprentissage, diversité des méthodes d'apprentissage, facilité de réinvestissement sur le terrain, ambiance générale, qualité des interventions, etc.

- Evaluer un outils de formation

*Situation* : distribution à un petit groupe « test » avant impression

*Critères possibles* : vision d'ensemble, qualité des textes, qualités des dessins, adéquation avec le public visé, cohérent avec la pédagogie du mouvement, cohérent avec les objectifs de l'année, cohérent avec le résultat attendu, rapport qualité/prix

# Evaluer

## Les symboles métaphoriques

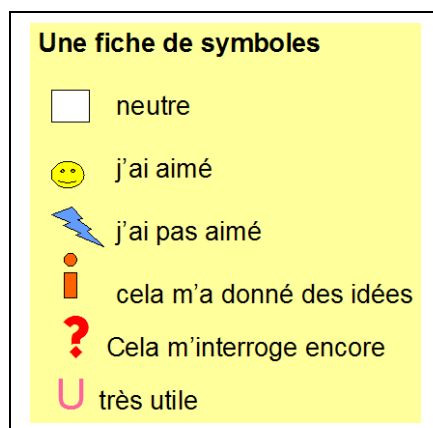
*Objectif : évaluer en groupe une formation ou une action*

*Nombre de participants : illimité*

*Matériel : petites cartes cartonnées, des crayons*

**Préparation :**

- *Faire une liste des thèmes, techniques et outils travaillés lors de la formation*
- *Préparer 6 affiches avec chacune un des symboles ci-dessous placés en haut de l'affiche.*



**Déroulement :**

*Proposer aux participants d'écrire les items proposés dans la liste sur les 6 affiches comprenant les symboles.*

**Pour le formateur :**

- *J'ai aimé / j'ai aimé*

*sert à exprimer la satisfaction. Il informe le formateur sur « ce qui a*

# Evaluer

## Les symboles métaphoriques (suite)

marché » et permet de réguler ses propres pratiques pour d'autres sessions.

- *Cela m'a donné des idées / cela m'a été utile*

sert à mesurer les acquisitions. Il précise les domaines qui ont fait l'objet d'acquisitions et de réinvestissements dans le domaine professionnel.

- *Cela m'interroge encore*

sert à envisager la suite de la formation. Il fournit des indications sur les besoins en formation et les ressources à développer en auto-formation.



*Fédération nationale de l'Action Catholique des Enfants*

*63 avenue de la république*

*BP 700*

*92542 Montrouge cedex*

*E-mail : [contact@ace.asso.fr](mailto:contact@ace.asso.fr)*

*Site Internet : [www.ace.asso.fr](http://www.ace.asso.fr)*