

La Volte

Collectif d'éducation populaire

CVRH
Animation ludique de
collectif [Compte-rendu de
formation]
9-10 mai 2019



CADRE DE CONFIANCE

- INTERDICTION DE LA VIOLENCE
- PARLER EN "JE" ET 1 PERSONNE A LA FOIS
- ETRE A L'ECOUTE
- EVITER LES JUGEMENTS DE VALEURS
- PARTICIPER LIBREMENT
- AVOIR LE DROIT A L'ERREUR
- RESPECTER LA CONFIDENTIALITE DES ECHANGES
- "LES DERANGEMENTS ONT LA PRIORITE"

PROGRAMME JOUR 1

9^h00 ACCUEIL
CADRE DE CONFIANCE

9^h25 JEUX DE PRESENTATION
BRISE GLACE

10^h30 DEROULE & METHODE

10^h40 LE BLVD SON ☕

11^h15 BONNIFIONS NOS REUNIONS.
& CARTE EMPATHIE ✉

13^h30 POSTURE 10Y

15^h00 ARPENTAGE 📖

PROGRAMME JOUR 2

9^h00 Ouverture

9^h15 POSTURE ANIMATEUR & Co.
ET PROCESSUS.

10^h00 CODEV ? !

12^h30 10Y

13^h30 DYNAMISEUR

14^h00 MISES EN SITUATION

15^h00 EVALUATION ☑
THEORIE & PRATIQUE ☑

16^h30 FIN BON WEEK-END 😊

Jour 1



Accueil et Cadre de confiance

Intentions/Objectifs

- ✓ Expliciter les règles de jeu de la formation pour que chacun les valide.
- ✓ Proposer au groupe un cadre qui lui permet de participer en toute sécurité.

Consignes déroulé

- ✓ Présentation des formateur-trice / facilitateur-trices.
- ✓ Proposition du cadre de confiance.
- ✓ Réaction du groupe.
- ✓ Valider collectivement ce cadre.

Description de l'outil utilisé

Objectif:

- Afficher les règles pour pouvoir y faire référence tout au long de la formation.

Matériel nécessaire :

- Affiche du Cadre de confiance.
- Affiche du déroulé de la formation.

Contenu :

- Interdit de la violence.
- Libre implication, faire valoir sa souveraineté personnelle.
- Droit à l'erreur.
- Parole en « je » et une personne à la fois.
- Écoute.
- Priorité à l'expression des dérangements.
- Évitement des jugements.
- Confidentialité des échanges.
- Autres outils possibles.

Durée :

15 minutes

Discussions :

- Expliciter les règles à l'oral.
- Le cadre pourrait être co-construit par le groupe.

Se rencontrer et se connaître

Intentions/Objectifs

- ✓ Briser la glace et susciter la rencontre.
- ✓ Se connaître autrement que par nos statuts et rôles sociaux.
- ✓ Créer les conditions de l'équivalence par le jeu.
- ✓ Révéler et prendre en considération les énergies individuelles et collectives.

Consignes déroulé

Trois grands types d'animation peuvent être proposés :

1. Brise glace pour se rencontrer.
2. Jeux et exercice divers pour apprendre à se connaître (dont en premier lieu les prénoms).
3. Météo et tour d'ouverture pour révéler énergie et l'état d'esprit du groupe.

L'ordre et la prépondérance accordée à ces 3 types d'animation dépendent du contexte, de la taille du groupe et du temps que nous voulons bien accorder à faire connaissance...

Description des outils utilisés

Météo et Tour d'ouverture

Intérêts : Se dire « comment ça va » ; partager l'état émotionnel et énergétique avec lequel chacun•e arrive pour ce temps de réunion ; prendre en considération les énergies de chacun•e et adapter le cas échéant le déroulé de la réunion. Se recentrer sur l'objet de notre rencontre.

Consigne : Multiples ! *Météo* (en se positionnant dans l'espace ou en se classant sur un thermomètre virtuel, via un photo langage, ...) ou *Tour d'ouverture* classique (une prise de parole par personne) permettant à chacun•e d'exprimer "*comment ie me sens ici et maintenant?*".

Jeux de prénoms

Intérêts : Connaître et mémoriser les prénoms des personnes présentes de manière ludique.

Consignes:

Associer son prénom à un geste: se mettre debout et en cercle. On fait un premier tour. Puis chacun•e répète son prénom-geste et passe la parole en annonçant le prénom-geste d'une autre personne. Et ainsi de suite... On peut enfin tenter un "cumul circulaire", chacun tentant de répéter tous les prénoms-gestes énoncés successivement...

Variante :

Le Zip Zap : En cercle, une personne au centre désigne un membre du cercle en lui disant "zip" (gauche) ou "zap" (droite). Celle-ci doit alors donner le prénom de la personne se trouvant à sa gauche ou à sa droite. On peut complexifier le jeu en changeant régulièrement le positionnement du cercle et en énonçant des "zip-zip" (la deuxième personne située à ma gauche) ou "zap-zap" (idem à droite).

Exercices de regroupements, classements et positionnements

Intérêt : partager des informations « basiques » au sein d'un grand groupe; éviter les tours de table fastidieux.

Consigne : les participants sont invités à se regrouper dans l'espace par [au choix] : *organisation dont ils-elles sont membres / métier / nombre d'enfant / etc...* La liste des items possibles est infinie, tout dépend de ce que l'on désire connaître du groupe !

Variantes: « les classements ». La consigne est identique mis à part qu'il s'agit de se classer (par âge, par niveau de revenu (!), etc. On peut aussi demander aux participant•es de se positionner dans l'espace (selon leur lieu de vie, de travail, etc.).

Change de place

Intérêts: se connaître « différemment ». Que chacun•e puisse poser des questions au groupe (et pas seulement les animateur•trices). Mêler l'anecdotique avec des éléments « plus « sérieux ».

Consignes: Disposer un cercle de chaises. Une chaise en moins que le nombre de participant•es. Une personne debout au milieu donne une consigne du type : « *que tous ceux-elles qui (portent des chaussettes, ont des enfants, sont bénévoles dans une asso, ...) changent de places* ». La personne qui se retrouve sans chaise annonce alors une nouvelle consigne.

Variante: Il est possible de préparer en avance des « antisèches », de sorte que celui-elle qui se retrouve sans inspiration au milieu du cercle peut piocher dedans. Cela permet de garantir un certain dynamisme mais aussi, le cas échéant, d'orienter le jeu vers ce qu'il nous semble intéressant d'apprendre des un•es et des autres.

Autres outils possibles

Présentations croisées (dirigées), portraits chinois, portraits croisés, "speed-dating" (thématisés), bingo, blason, etc.

Points de vigilance

- comment impulser le changement ? Accepter d'exprimer son besoin (ici d'interconnaissance).
- trouver des points communs ! > définir ce point commun afin qu'il ne soit pas stigmatisant > légitimité.
- Attention aux contacts physiques (c'est bien pour briser la glace mais tout le monde n'est pas à l'aise avec cela).

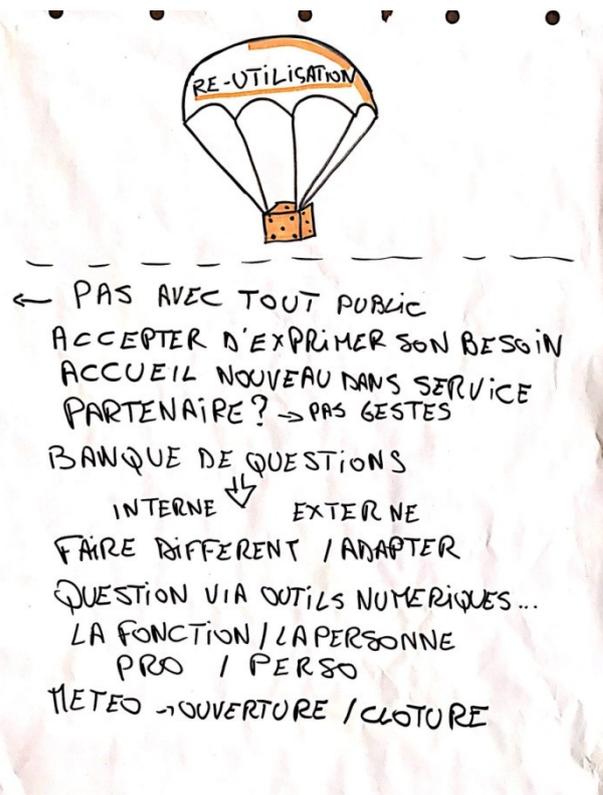
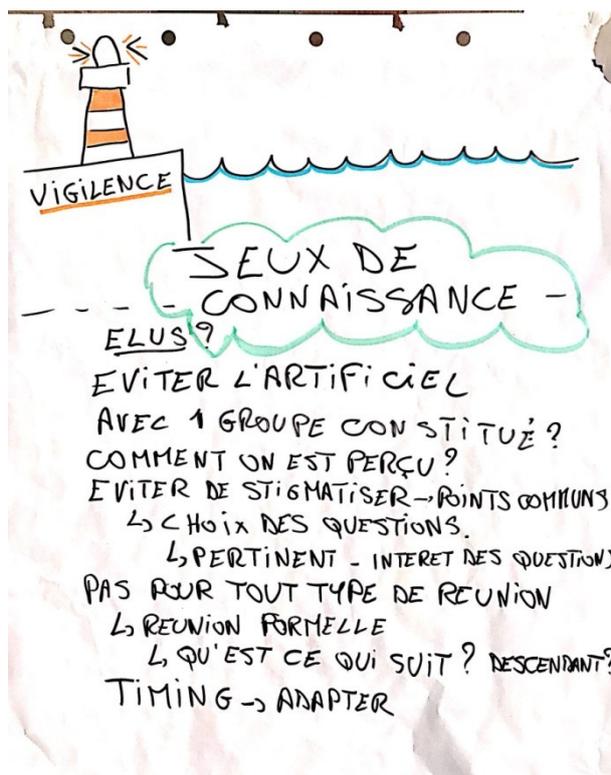
Retours / Analyse

« Ludique, interactif et efficace (pour retenir les prénoms). Les gestes aident à la mémoire visuelle (pour certains, pas pour tous).

La météo est aussi pertinente en clôture.

Les regroupements ne laissent pas suffisamment le temps de tout retenir. Un côté « artificiel » : quel élément il est intéressant d'apprendre ? D'où la nécessité de prendre le temps de penser aux questions en fonction du public.

Pas forcément approprié à tout contexte / tout public ? »



Entrer dans le sujet

Intentions/Objectifs

- ✓ Entrer dans le sujet, prendre le temps de faire le lien entre son vécu personnel et la thématique de travail.

Description de l'outil utilisé : le blason

Objectif:

Faire émerger du vécu, des représentations et des attentes.

Matériel nécessaire :

- Feuilles.
- Crayons.

Déroulement :

Un modèle de blason est présenté : forme et éléments à compléter. Ici :

- le jeu auquel j'ai aimé jouer étant petit•e.
- le dernier jeu auquel j'ai joué (à dessiner).
- le jeu auquel je déteste jouer et pourquoi.
- pourquoi je suis là aujourd'hui / la question que je me pose concernant les jeux.

Chacun•e dispose alors d'un temps déterminé pour dessiner et compléter son blason. Puis une exploitation/ présentation de ce travail peut être réalisé de différentes manières (présentation classique ou croisée, exposition, jeu à partir de certain•es éléments du blason, etc.)

Durée :

Environ 30 minutes.

Exploitation : les questions que nous nous posons sur l'animation ludique :
« Comment bousculer, mettre du participatif ? Mettre en œuvre de nouvelles idées (formats, méthodes,...)

Est-ce que jouer c'est travailler ?

N'est-ce pas un effet de mode ? On se sent obligé•es de...

Comment rendre plus attractive, intéressante une séquence de travail ?

Comment intégrer une séquence de jeu dans une journée classique (éviter le côté artificiel ou cheveu sur la soupe) ?

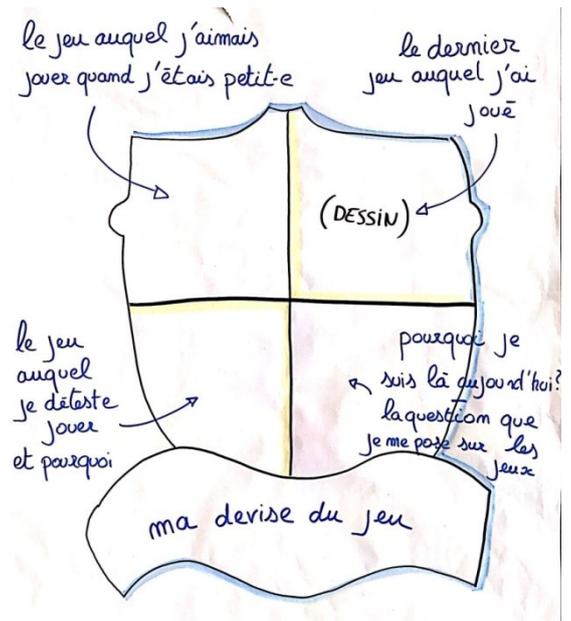
Comment intégrer du jeu dans nos pratiques professionnelles (quel objectif ? Quel avantage ?)

Quelles méthodes d'animation pouvons-nous utiliser pour travailler la cohésion d'équipe ?

Est-ce qu'on n'a pas passé l'âge de jouer ?

Comment faire que la forme reste au service du fond ?

Besoin de clefs pour cibler les jeux aux différents publics !



La Volte

Collectif d'éducation populaire

Comment proposer du ludique pour améliorer l'efficacité tout en restant crédible ? »

Autres outils possibles

- *Le Pense Écoute.*
- *Les groupes d'interview mutuelle.*
- *La Banque de questions.*
- *Doutes et certitudes.*

Ressources

<http://collectif-lavolte.org/ressources-pedagogiques/>

Points de vigilance

- Définir ce qui nous semble important, pertinent de partager en grand groupe.



Intentions/Objectifs

- ✓ Identifier les caractéristiques des situations d'animation de collectifs menées ou vécues par le groupe.
- ✓ En faire sortir ce qui est satisfaisant ou non satisfaisant.

Description de l'outil utilisé

Objectifs:

- Pour analyser un problème.
- Pour imaginer des solutions nouvelles.

Matériel nécessaire :

- Paper Board.
- Petits papiers.
- Feutres.

Déroulement :

- Définir clairement le sujet et concevoir la question de point de départ.
- Recherche personnelle, chaque personne écrit 4 cartes (l'animateur du jeu prépare une banque de carte jusqu'à 3 par participant, pour vérifier son sujet et accompagner le groupe dans sa réflexion).
- Re-distribution au hasard de 3 cartes, puis échange avec la pioche jusqu'à obtention d'une main satisfaisante.
- Échange avec d'autres personnes.
- Formation des équipes et sélection de 3 cartes parmi toutes celles du groupe.
- Réalisation d'un poster par équipe sans écrire ni mot, ni chiffre (représentation graphique et schématisation).
- Présentation des 3 cartes et des posters.

Durée :

20 à 40 minutes.

Discussions :

Autres outils possibles

- *Les Groupes d'interview mutuelle.*

Bibliographie

- Modèles de jeux de formation, les jeux cadre de Thiagi.
- www.mieux-apprendre.com

Connaitre son public

Intentions/Objectifs

- ✓ Prendre le temps de connaître et de comprendre ses publics.
- ✓ Distinguer différents publics et leurs caractéristiques afin de pouvoir adapter nos propositions en termes d'action, de communication, etc.
- ✓ Identifier des leviers d'actions pertinents grâce à une connaissance plus fine des caractéristiques de ces publics (aspirations, craintes, besoins).

Description de l'outil utilisé : la carte d'empathie

Objectif:

- Se mettre à la place de son public.
- Essayer d'avoir une description objective de son public.
- Partir des faits pour retarder les suppositions.
- Identifier les caractéristiques des différents publics auxquels ont à faire les participants.

Matériel nécessaire :

- Dessin de la carte d'empathie sur Paper Board.
- Éventuellement une carte d'empathie A4 par personne.

Déroulement :

- Définition de l'objectif poursuivit en remplissant la carte.
- Chaque personne réfléchit individuellement aux éléments qu'elle souhaite apporter à la carte, en suivant l'ordre de numérotation.
- Mise en commun des éléments sur les feuilles de paper board.
- Utiliser une carte par type de public.

Durée :

20 min à 1h.

Autres outils possibles

- *L'Enquête sensible ou de conscientisation.*

<https://www.scoplepave.org/enquetes-sensibles-30>

Bibliographie

- Dave Gray, Jouer pour Innover (Ed. Broché).

Carte d'empathie

Date: _____

Version: _____

1 La personne

- qui souhaitons-nous comprendre?
- sa situation
- son rôle

2 Ce qu'elle a besoin de faire

- que doit-elle faire de manière différente?
- quelles tâches souhaiter-t-elle pouvoir réaliser?
- comment saura-t-elle qu'elle a réussi?

3 Ce qu'elle voit

- marché / offres
- environnement immédiat
- ce que font les autres
- lectures, films, vidéos

4 Ce qu'elle dit

- ce que nous avons entendu dire par cette personne
- ce qu'elle pourrait dire

5 Ce qu'elle fait

- au quotidien
- comportement observé
- ce qu'elle pourrait faire

6 Ce qu'elle entend

- ce que disent les autres
- ce que disent ses amis,
- ce que disent ses collègues
- les on-dit

7 Ce qu'elle pense et ressent

PROBLÈMES

- peurs
- frustrations
- obstacles

ASPIRATIONS

- souhaits
- rêves

Quelles autres pensées pourraient influencer son comportement?

Source Dave Gray / xplane.com Traduction: Philippe Boutkoza / neuristiquement.com

Intentions/Objectifs

- ✓ S'approprier de manière collective et critique du savoir froid.
- ✓ Eclairer la pratique par la théorie (et inversement).
- ✓ Découvrir et s'approprier différents types de jeux et ainsi, nourrir sa boîte à outils.
- ✓ Identifier des bonnes pratiques et les pièges à éviter en animation.

Description de l'outil utilisé : l'arpentage

Objectifs:

L'arpentage est une méthode de lecture collective et critique inventée au XIXème siècle par des collectifs ouvriers. Elle permet de s'approprier des contenus a priori difficiles, de dédramatiser le rapport à la lecture et à la compréhension d'ouvrages dits compliqués, et d'encourager chacun.e à exprimer son avis et ses sensations au sujet de ces ouvrages.

Matériel nécessaire :

- Livres, articles, ...

Déroulement :

- Un temps pour choisir le(s) support(s) à arpenter.
- Un temps de lecture individuelle.
- Un temps de restitution.

Généralement, nous nous appuyons sur cinq grands types de questions de restitution :

> **Ressentis** : comment je me suis sentis dans la lecture ?

> **Compréhension** : Ce que j'ai compris ? Pas compris ? Quels sont les questions que cela me pose ?

> **Appropriation critique**: je prends/je laisse ; Ce que j'en retiens pour la suite ; Qu'es-ce que j'ai appris ? Avec quoi suis-je en accord, en désaccord ?

> **Liens avec l'expérience** : a quoi cela a fait écho dans mon vécu ? Mon expérience, mon métier, ma pratique.

> **Se projeter** : qu'est-ce que cela me donne envie de faire ?

Durée :

De 1h30 à 4h voire plus.

Retours / Analyse

« C'est efficace pour avoir une visions globale en peu de temps mais cela ne remplace pas la lecture individuelle.

Cela pourrait être réutilisé dans nos contextes professionnels (rapports parlementaires, évolutions règlementaires, etc.). Mais attention au risque de passer à coté d'un détail important (solution : être au moins 2 à lire la même partie !).

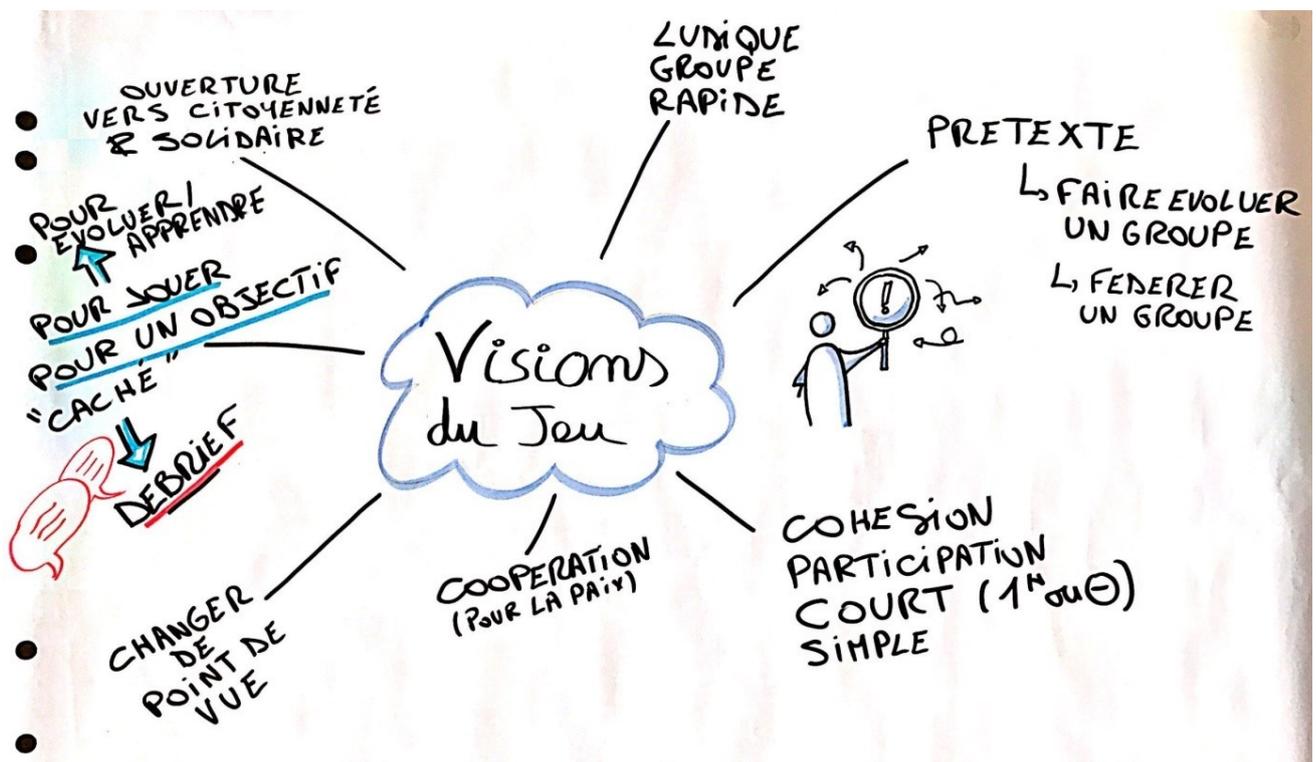
La Volte

Collectif d'éducation populaire

Plus facile ou confortable de restituer dans l'ordre de pagination (NB : à la Volte, nous préférons généralement nous en affranchir afin d'identifier d'autres logiques d'enchaînement des idées). »

Ressources :

- <http://collectif-lavolte.org/ressources-pedagogiques/> & les Ateliers d'arpentage à la Cave Poésie : <http://www.cave-poesie.com/ateliers-darpentage/>
- <http://la-trouvaille.org/arpentage/>



La Volte

Collectif d'éducation populaire



Boîte à outils

- "Les petits avions" → se connaître
- "Soleil & crème Solaine" → bouger
- "Pacman" → coopérer
- "Dessis-noi et je dessime" → les pièges de la communication
- "To be or not to be" → être créatif (via la pine)
- "Résumé de lecture" → synthétiser
- "Instruction à un jugement" → évaluer
- "Comment dépenser 100€" → dynamique de groupe
- "De 5 en 5" → trouver un consensus

Scanned with CamScanner

Typologies du Jeu



- APPRENTISSAGE
- CONSENSUS
- SEUX D'ACTEURS / IMPROVISATION → JEUX DE ROLE
- BRÛSES GLACE
- SE RENCONTRE
- ENERGISANTS
- CONFIANCE
- COOPERATIF vs. COMPETITIF
- TRES BREF → POUR DEBRIEF
- TIETAPHORE
- COMMUNICATION → VERBAL / NON VERBAL
- JEU CADRE → CONTENU
- POUR REUNION → PRESENTATION / EVALUATION / DECISION
- OBSTACLE
- GROUPE
- SURPRISE
- SPORTIFS
- CREATION / INNOVATION

Scanned with CamScanner



Trucs et Astuces

Juger de la complexité. Définir : objectifs, nombre de participants, ... Préparation (matériel, salle, ...)

Créer un imaginaire ... Raconter une histoire
 Tester dans un cadre de confiance et de sécurité. Débrief. Clarté des consignes des règles.
 Définir les rôles. Temps court.

Simple, adaptable. ressortir le positif. Faire le lien avec le réel.

Pièges à éviter

- gagnants vs. perdants
- positivisme
- stigmatisation
- ne pas maîtriser la méthode.
- le fond > la forme

Scanned with CamScanner



Impulser le changement

Intentions/Objectifs

- ✓ Se projeter comme moteur du changement.
- ✓ Identifier des leviers du changement (dans nos pratiques de travail collectif).

Description des outils utilisés

- ✓ **Le positionnement en croix**

Objectifs :

Faire émerger de la matière incarnée sur des sujets complexes. Permettre à chacun.e de s'exprimer sans nécessairement prendre la parole. S'exprimer selon les différentes dimensions d'une problématique (2 axes à la différence d'un débat mouvant qui ne propose qu'un seul axe).

Déroulement:

Définir deux axes formant ainsi 4 zones de positionnement possibles et inviter les participant.es à se positionner dans l'espace ainsi formé selon plusieurs affirmations successives liées à une thématique globale. Il est possible de mettre de la nuance dans son positionnement. Une fois positionné.es, proposer à ceux-elles qui le souhaitent d'explicitier leur positionnement (généralement, nous offrons d'abord la parole à ceux-elles se trouvant en minorité).

Exemples d'axes : Dac' - Pas d'ac' / Cap' - Pas cap' ; c'est violent - ce n'est pas violent / je fais - je fais pas.

- ✓ **Le Bocal à poisson**

Objectifs:

Permettre l'expression de tou.tes sans que cela soit la cohue. Lancer un débat avec des « expert.es » tout en laissant la place à chacun.e de pouvoir s'exprimer (en prenant la place des expert.es).

Déroulement :

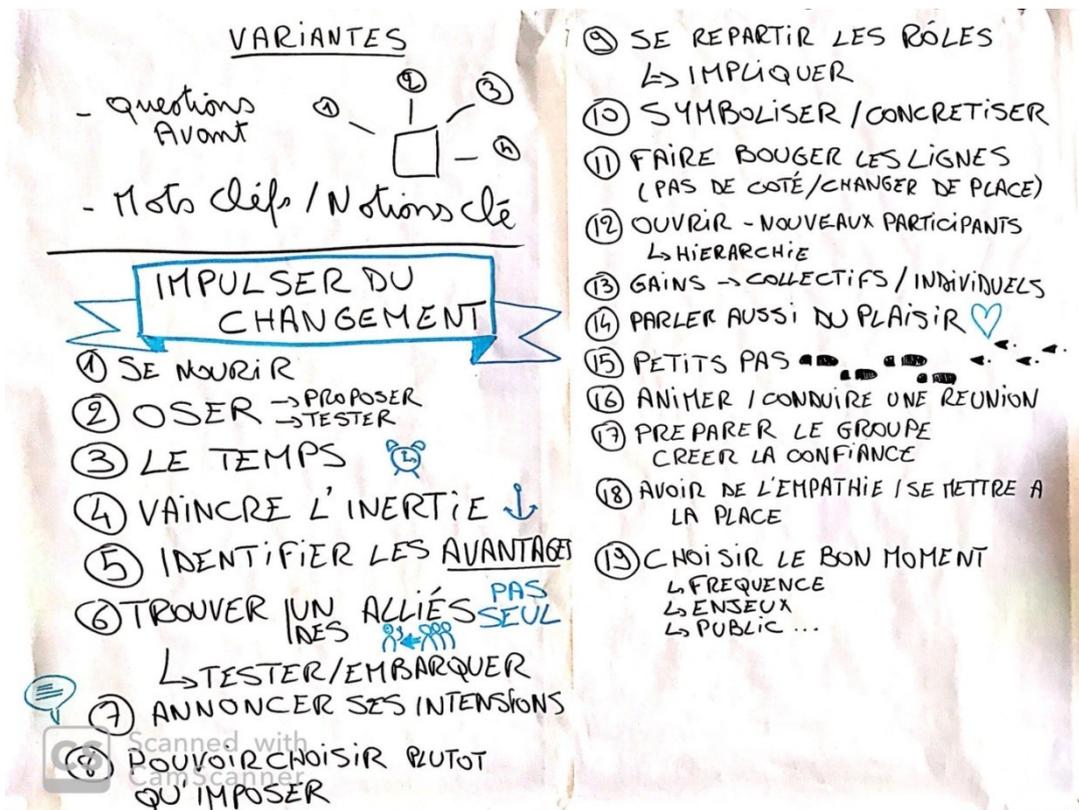
De trois à cinq personnes sont regroupées au centre (=les poissons) pour discuter et débattre. Les autres sont positionnés autour et réduits au silence. Lorsqu'un des « spectateur.trices » souhaite prendre part au débat, il vient prendre la place de l'un des poissons (en lui faisant un signe, comme une légère tape sur l'épaule).

Variante : On peut limiter la durée et/ou le nombre de prises de paroles ; faire en sorte que les poissons soient des « rapporteurs » de temps de discussions préalables

Durée :

Les éléments de stratégie pour impulser le changement dans vos réunions :

- Continuer à se nourrir.
- Oser tester, proposer des méthodes nouvelles de réunion.
- Se trouver des allié•es parmi ses collègues, tester avec eux les propositions avant la réunion.
- Se donner du temps pour ancrer le changement et vaincre l'inertie.
- Annoncer ses intentions, ses objectifs y compris méthodologiques.
- Donner la possibilité de choisir plutôt que d'imposer.
- Se répartir les rôles (Animateur/facilitateur, maître du temps, secrétaire...).
- Oser le pas de côté et la stratégie des petits pas.
- Mettre l'accent sur les gains probables (répartition du temps de parole, efficacité, plaisir).
- Préparer le groupe, créer de la confiance.
- Choisir le bon moment (fréquence, enjeux, public...).
- Se mettre à la place des participants, faire preuve d'empathie.
- Evaluer, célébrer la fin de réunion.



La Volte

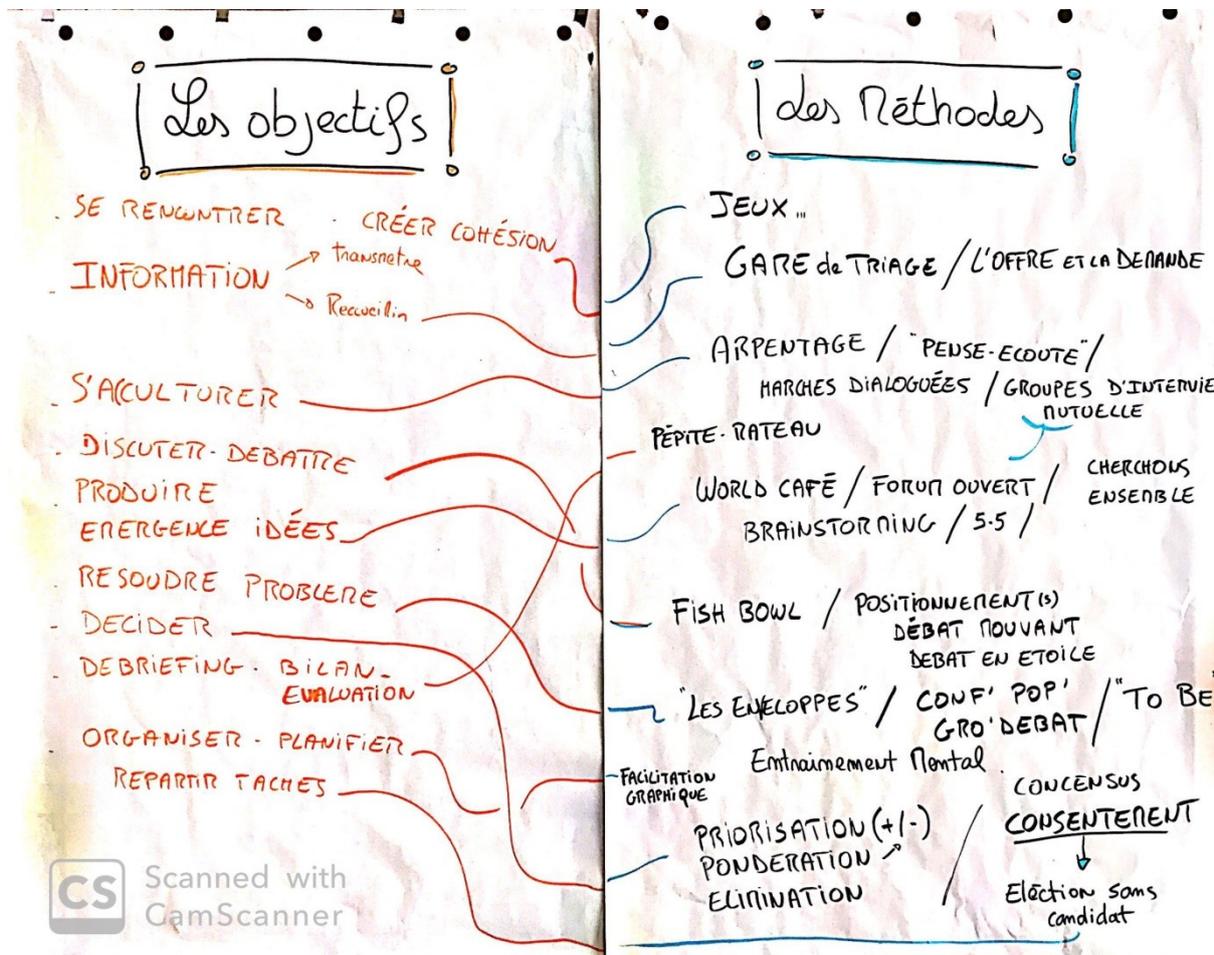
Collectif d'éducation populaire



Jour 2



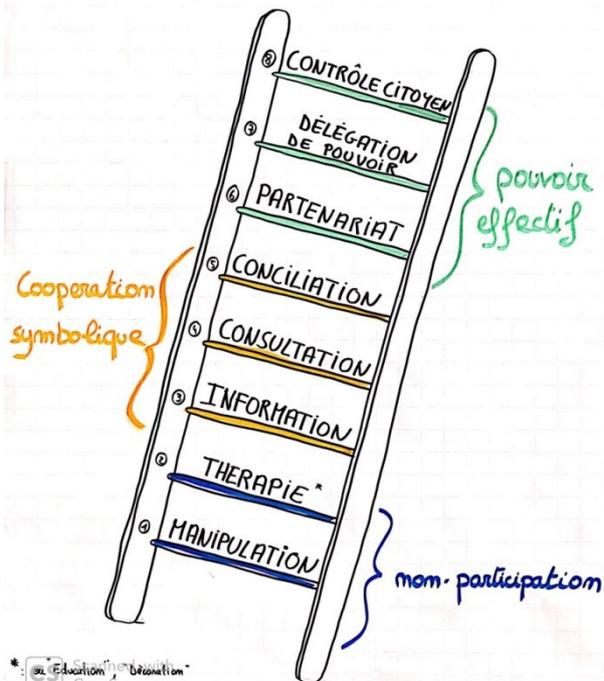
De l'objectif à l'outil



La Volte

Collectif d'éducation populaire

L'échelle de la participation de S. Arnstein



LEVIERS



- * ABSURDE / INVERSE
- * TAILLE DE GROUPE
- * L'IDEAL / TOMBER BARRIÈRES
- * VARIER SUPPORTS
- * EVITER PREFERENCE
- * LIMITER PRISES DE PAROLES
- * EMPATHIE / SE METTRE A LA PLACE
- * RÔLES
- * CIBLER OBJECTIFS.

CS Scanned with CamScanner

Construire un dispositif

Intentions/Objectifs

- ✓ S'exercer à créer un dispositif d'animation.
- ✓ Faire le lien entre théorie, principes et pratiques.
- ✓ Bénéficier d'une entraide critique bienveillante.

Description de l'outil utilisé, librement inspiré du co-développement :

Objectifs:

- Se projeter dans l'animation d'un temps collectif.
- Construire un déroulé d'intervention, le bonifier grâce aux retours de se pairs.

Déroulement :

1. Choisir une situation prétexte et faire un diagnostic. Soit définir :

> *Qui ?* Qui sont les participant•es ? D'où viennent-ils ? Se connaissent-ils ? Ont-ils l'habitude de travailler ensemble ? Il y a-t-il des hiérarchies ?

> *Quand ?* Moment, fréquence, durée.

> *Quoi ?* Contexte, objectif(s) et enjeux.

> *Contraintes ?* Temps, ressources, matériel,...

2. Former des groupes de 3. Chacun va présenter sa situation (Pitch) aux deux autres puis recevoir des retours spontanés (questions, suggestions, conseils,...).

3. Nourris des retours, construire son déroulé d'intervention en détaillant le plus précisément possible les différentes séquences (objectif, durée, méthode, consignes, rôles, matériel, variables,...)

4. Retour en groupe de 3 pour présenter son déroulé et, à nouveau, bénéficier de retours bienveillants et critiques.

Durée :

De 60 à 120 minutes

Bibliographie

Payette, A. et Champagne, C. Le groupe de codéveloppement professionnel, Sainte-Foy, (Les Presses de l'Université du Québec, 1997)

La Volte

Collectif d'éducation populaire

Retours / Analyse

« C'est utile et constructif de travailler sur des cas réels.

Exposer ses idées aide à clarifier et structurer sa pensée.

Le retour de ses pairs (regard extérieur) est utile et enrichissant.

Un enrichissement mutuel.

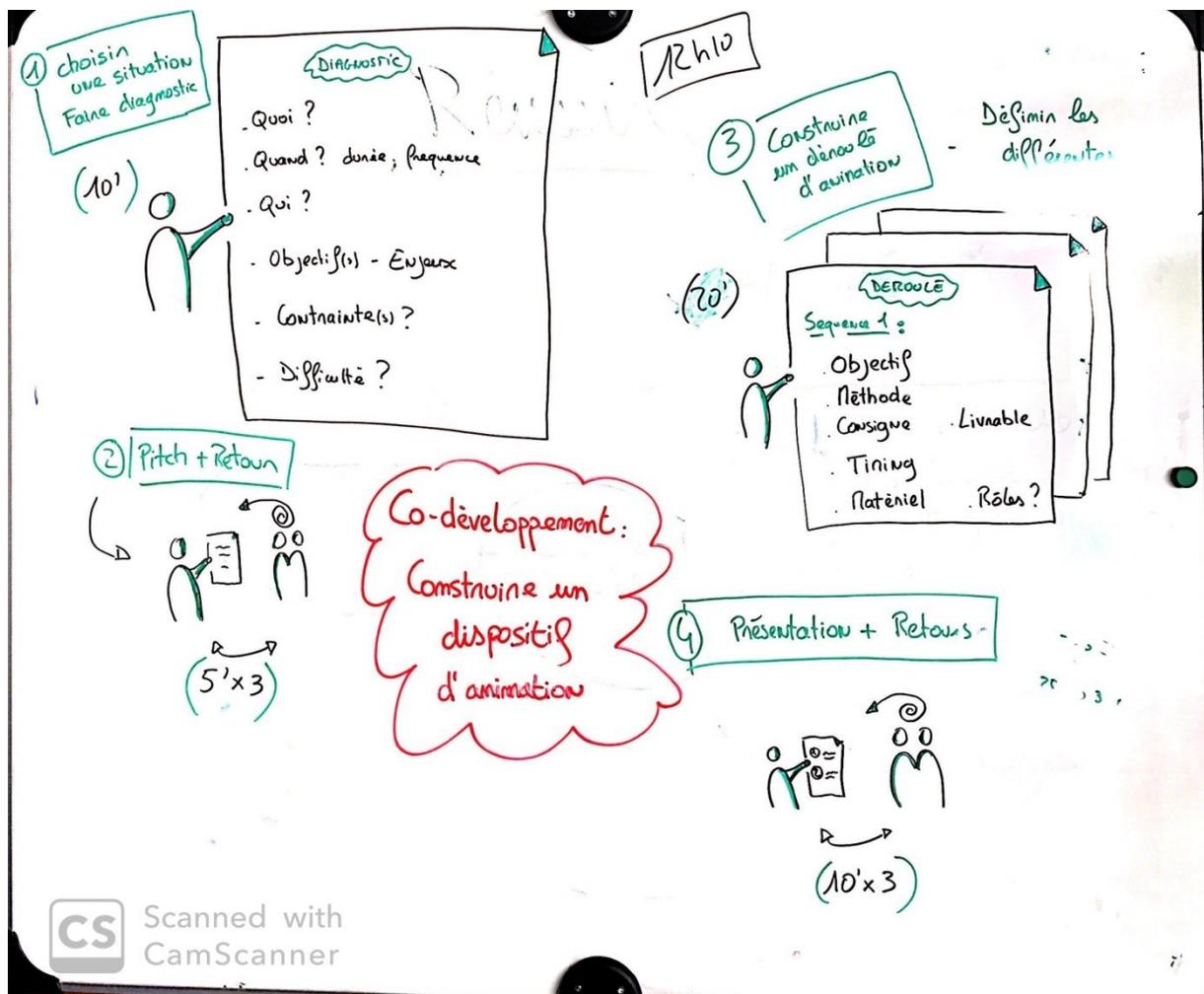
Contribuer à nourrir des réunions différentes, avec des objectifs différents, ça nourrit également pour le futur.

Il est facilitant d'avoir un cadre prédéfini pour structurer son déroulé d'animation.

La méthode nécessite d'avoir une culture commune... ou pas (c'est la diversité de points de vue qui permet d'analyser une situation avec des points de vue différents)

La méthode est une invitation à véritablement préparer nos réunions. Ne pas se contenter de faire un Ordre du Jour et ne plus faire seul • e (même s'il faut trouver le temps pour faire cela !)

Réutilisation possible avec mes collègues (pour formaliser un projet) »



Se mettre en situation, travailler sa posture

Intentions/Objectifs

- ✓ Se tester en situation de menée ou d'énoncé de consigne dans un cadre sécurisé.
- ✓ Identifier ses tics de langage ou de posture.
- ✓ Identifier les freins à la compréhension de consignes.

Consignes déroulé

- ✓ Durant 10 minutes préparer sa consigne (à partir d'une séquence préparée lors du CODEV ou d'un jeu que l'on veut tester).
- ✓ Par groupe de 3 chacun énonce ses consignes durant 5 minutes.
- ✓ Le groupe fait des retours en termes de compréhension, tics de langage et posture corporelle.
- ✓ En grand groupe lister les freins à la compréhension de consignes, les éléments de posture d'animation qui nécessite vigilance.

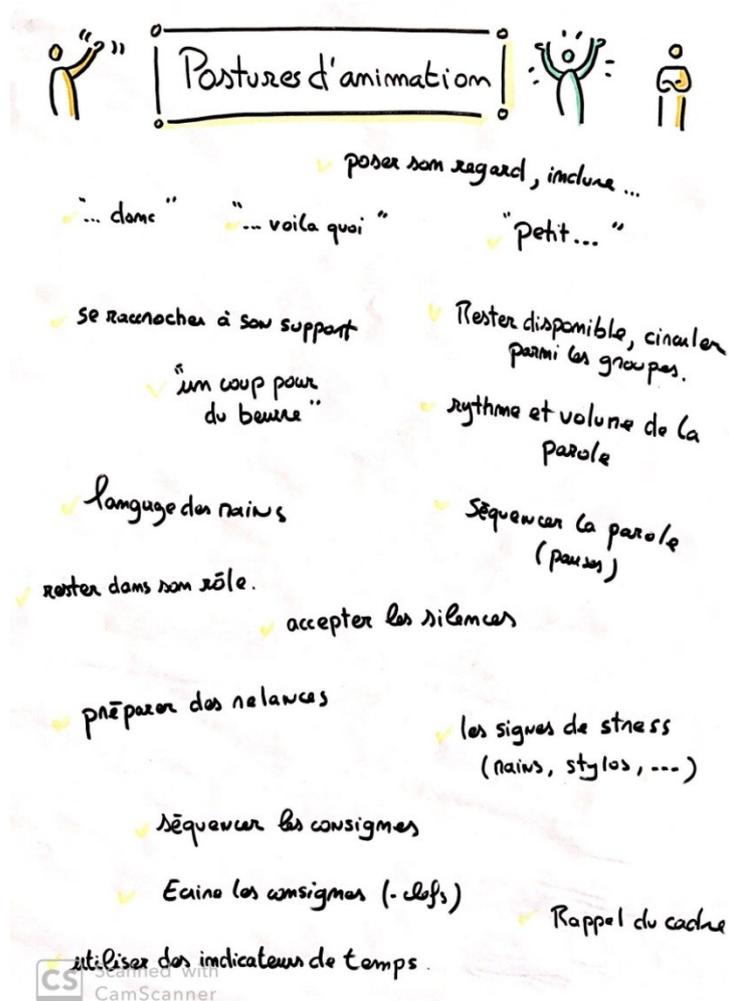
Description de l'outil utilisé

Matériel nécessaire :

- Livre et recueil de méthodes
- Papier brouillon
- Stylos

Durée :

1,5 heure



Evaluer/faire un bilan

Intentions/Objectifs

- ✓ Favoriser l'expression critique des participants.
- ✓ Identifier des pistes d'amélioration.

Consignes déroulé

- ✓ Circulez librement dans l'espace afin de nourrir les différentes espaces d'évaluation et de bilan.

Description des outils utilisés

Les 6 chapeaux de De Bono

Objectifs :

La méthode des 6 chapeaux a été inventée par Edward De Bono en 1987 pour optimiser nos processus de pensée individuels et collectifs.

De Bono constate que nos habitudes de réflexion tendent à ce qu'il nomme « la pensée spaghetti » : différentes façons de penser s'affrontent en permanence, chaque personne incarnant une polarité de point de vue, parfois rendue systématique par son histoire, ses facilités ou encore sa place dans le groupe.

Toutes ces énergies sont utiles à la réflexion, mais parce qu'elles s'interfèrent, elles sont sous-utilisées et génèrent tensions, perte de temps et d'énergie.

Le risque étant d'enfermer petit à petit les individus dans des archétypes (Mr créatif, Mme optimiste, Mr avocat du diable), et les groupes dans des modes de pensées limitant.

La méthode des 6 chapeaux invite à reconnaître et optimiser la production de valeur de chacun de ces modes pensées, en s'entraînant individuellement et collectivement à penser « de manière latérale ».

Simple à mettre en œuvre, elle peut s'adapter à un large éventail de problématiques (résolution de problèmes, évaluation, régulation de conflits, analyse de pratique, etc.), de type de groupe (enfants, militants, chef d'entreprises) ou de situation de travail (réflexion individuelle, réunions collectives, travail à distance...). Elle consiste à structurer notre pensée autour d'un sujet, en adoptant, étapes par étapes des façons de penser différentes et complémentaires, chacune étant incarnée par un chapeau de couleur différente :

[Blanc] : la neutralité

[Bleu] : l'organisation de la pensée

[Vert] : la Créativité

[Rouge] : les Emotions

[Noir] : la Critique négative

La Volte

Collectif d'éducation populaire

[Jaune : la Critique positive

Durée : de 45 à 75 minutes (la méthode est intense, éviter de la faire durer trop longtemps !). Le but n'étant pas la recherche de l'exhaustivité mais plutôt d'obtenir une vision à 360° d'un sujet.

Méthode :

- Selon la problématique, définir un enchaînement logique des chapeaux, une durée et des questions-clefs.
- Ouvrir (cadre, objectif et séquence) et clôturer (synthèse et suites) par un chapeau bleu.
- Ce n'est pas une méthode de débat. Chacun·e est libre et souverain de ses contributions. Eviter ainsi la censure d'idées ou de propositions nouvelles.
- Ce n'est pas un mode de prise de décision mais cela peut aider en amont à la décision (faire émerger propositions, avantages et inconvénients,...)

Variantes :

- en réunion, l'appel imprévu à un chapeau permet d'ouvrir d'autres voies de réflexion et de regarder un sujet sous un angle nouveau.
- sur un temps de discussion/débat, proposer à chaque participant·es (ou à chaque sous-groupe) d'adopter un chapeau spécifique (un tel sera Mr ou Mme optimiste, un autre Mr ou Mme créativité, etc.).
- en mode voltée : il s'agit de traiter différents sujets simultanément. A chaque changement de chapeau, les sous-groupes changent également de sujet de travail. Ceci permet à tou·tes de nourrir l'ensemble des thématiques traités.

Discussions :

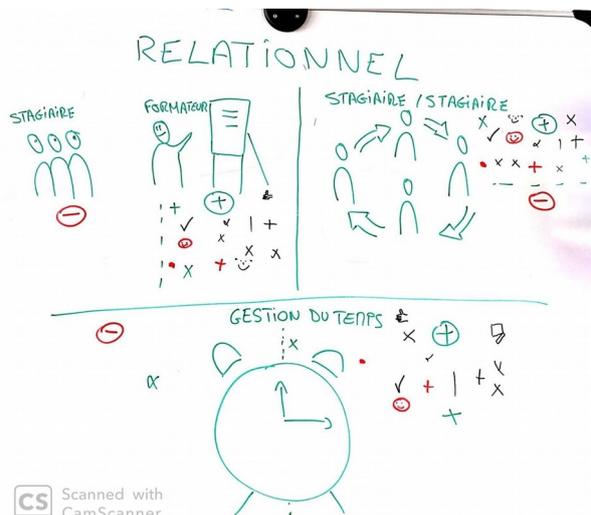
- Ajouter le jeu causes communes
- Puis ajouter le jeu de l'enveloppe pour recherche de pistes d'améliorations

Autres outils possibles

- Cible
- Thermomètres
- Pas plus haut que le bord!
- Pépite Râteau

Bibliographie

Points de vigilance



La Volte

Collectif d'éducation populaire

Chapeau Jaune : critiques positives

Contexte & Objectifs

- des objectifs clairs malgré des contextes parfois très différents

Rôle animation

- Bonne disponibilité
- Brainstorming sur la posture de l'animateur
- Consignes développées et « timées »
- Bien à la fois dans l'exemple donné et le fait de mettre en situation

Méthodes & Outils

- beaucoup d'outils expérimentés
- Temps descendants de la matinée du 2ème jour
- Présentation des outils
- Présentation de la richesse des outils
- Beaucoup d'outils présentés
- Aide au choix de l'outil
- Top mais aurai nécessité plus de temps pour tester
- Travail sur objectifs et jeux réutilisables
- le Codev
- les jeux de rencontre
- les jeux et energisers
- prise en compte des remarques des stagiaires
- la mise en relation des objectifs de la réunion avec les méthodes et outils (matinée du 2ème jour)

Dispositif

- Très complet sur la palette d'outils dispos, intérêt du liant avec les objectifs recherchés
- exercice du codev et mise en situation.
- bonne visibilité des outils et de leur application.
- très varié

Chapeau Noir : critiques négatives

Contexte, objectifs et animation Réseaux

- Animation réseau à développer.
- le moins bien abordé
- les objectifs de certaines activités auraient du/pe être mieux explicités
- de nombreux objectifs à atteindre
- nourrir le réseau
- sortir le mot « réseau » des objectifs et rester sur l'animation ludique en général.
- encore compliqué sur les ressources du réseau « animation »
- l'aspect animation de réseau n'a pas été abordé

Rôle animation

- rôle d'animation de réseau non abordé
- tout repose sur la compte-rendu de la Volte en attente
- rôle animateur pas assez développé (surtout réseau)
- le 2ème matin, manque rappel des outils utilisés la veille pour se les rappeler.
- Comment expliquer en amont des méthodes utilisées (motiver les participants)

Méthode de travail et outils

- survolés
- outils survolés
- pas assez d'exercices pratiques
- pas perçu l'intérêt du « blason ». Même interrogation sur capacité à intéresser aux jeux (sensibilités différentes)
- mode de prise de parole (« parole au centre ») à varier.
- beaucoup d'outils présentés
- interrogation sur capacité à retrouver le descriptif des techniques et des jeux (Compte-rendu et Site)

Élaborer dispositif

- Peu d'éléments sur les productions

La Volte

Collectif d'éducation populaire

Chapeau Vert : créativité. Propositions d'amélioration

- allonger la durée de la formation
- prendre le temps d'une mise en situation complète
- séparer en 2 la séquence descendante du matin
- séquence objectifs/méthodes : présentation + expérimentation de certains outils
- Formation qui nécessite une suite... je partage !
- détailler d'avantage certains outils de base avec mise en situation
- co-animation formateur externe+ formateur interne
- réaliser cette formation en 2 fois 2 jours avec 1 mois d'écart. Les 3ème et 4ème jour seraient consacrés à jouer une séquence pour chaque participant vers le groupe entier.
- supprimer la séquence débat (fish bowl) ou prendre un vrai sujet de débat.
- mise en situation : aller au delà des consignes.
- rallonger la formation, peut-être en 2 modules, en rajoutant une séquence collective ou les formateurs proposent des solutions (méthodes) aux problèmes posés par les stagiaires.

Chapeau Bleu : synthèse ... nos prochains pas !

- créer une séquence avec 1 ou 2 jeux
- pleins de nouvelles idées pour les réunions à venir
- à développer au niveau du CODIR
- Faire du CIDOV à 20
- Prête à tester certaines choses
- lire certaines théories en intégralités
- appliquer certaines activités
- Utiliser le 5 à 5
- refaire du codev allégé à 3
- utiliser d'abord en interne à comme essai
- y'a plus qu'a mettre en pratique !
- les techniques vues en mise en situation cet aprem
- utiliser une ou plusieurs méthodes en réunion restreinte puis en plénière
- expérimenter un concept par un dessin, un schéma = à tester !
- utiliser un outil lors de ma prochaine réunion
- méthode codev pour expliciter une animation
- en parler dans mon CODIR
- Beaucoup à faire. Du temps à dédier. Un site à découvrir. Un livre à acquérir



La Volte

Collectif d'éducation populaire

MEDIAGRAPHIE



Livre

- Modèles de jeux de formation, les jeux-cadre de Thiagi, Bruno Hourst, Sivasailam Thiagarajan, ed. Eyrolles, 2017
- Jeux à thème de Thiagi, 42 activités interactives pour la formation , Bruno Hourst, Sivasailam Thiagarajan, ed. Eyrolles, 2018
- Jeux pour acteurs et non acteurs, Augusto Boal, ed. La découverte, 2004

Sites

Outils pédagogiques

- <https://www.mieux-apprendre.com> Site de partage de jeux de Thiagi, les consignes sont moins complètes que dans les livres mais suffisantes pour se tester.
- <http://collectif-lavolte.org/ressources-pedagogiques/>
- <http://universite-du-nous.org>
- <http://institut-territoires-cooperatifs.fr/portfolio/transmission/>
- <https://etreserasmus.eu/?PagePrincipale>

Photolangages

- <http://www.yapaka.be/page/photolangage>
- <https://red.educagri.fr/outils/photo-langage/>
- <http://francois.muller.free.fr/tendances/espaces/ressources/photolangage.htm>

Recueils de documents

- <http://www.resonanceasbl.be/-Les-fiches-techniques->
- <https://www.starting-block.org/outils>
- <https://www.kbs-frb.be/fr/Virtual-Library/2006/294864>
- <https://docplayer.fr/4799903-Jeux-de-cooperation-sci-service-civil-international-t-r-a-v-a-i-l-l-e-r-p-o-u-r-l-a-p-a-i-x-graines-de-paix-pour-veiller-des-reflexes-de-paix.html>

La Volte

Collectif d'éducation populaire

Contacts

> Jérôme de Daran - collectif la Volte.

Jerome.de-daran@collectif-lavolte.org

06 02 09 66 45

> Michaël GUEDJ - collectif la Volte.

michael.guedj@protonmail.com

06 84 48 75 85

www.collectif-lavolte.org

