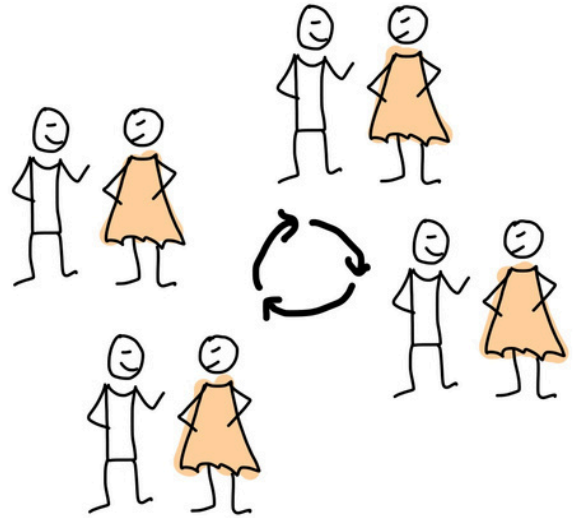


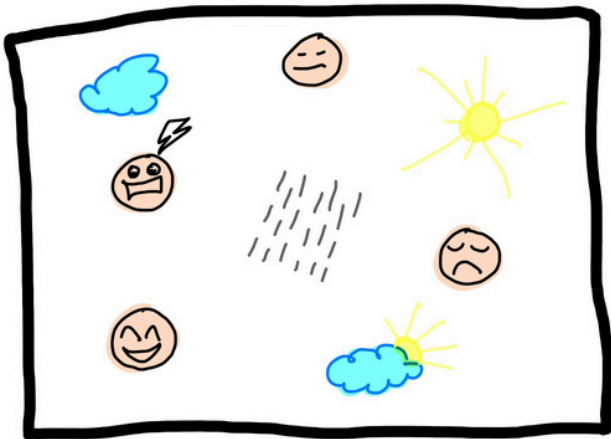


## SPEED - MEETING

Quelle est la réalisation professionnelle dont vous êtes le plus fier.e ?



Triste  
Préoccupée  
Serein.e  
Stressée

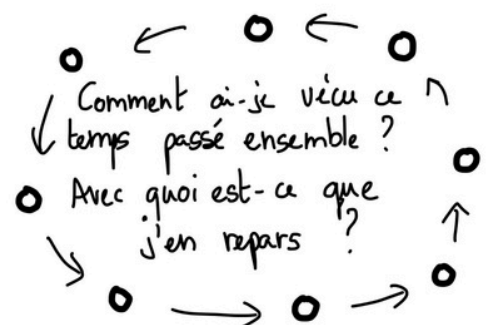


Joyeux.se  
Inquiet.e  
Curieux.se

## INCLUSION



## CLÔTURE



## Speed-meeting

Les participants sont invités à répondre à une série de questions (posées à l'oral ou affichées sur un diaporama) en binôme, en un temps imparti (une à deux minutes par question). Chacun change d'interlocuteur entre chaque question.

Il s'agit d'une activité dynamique qui peut se pratiquer debout ou assis en fonction des conditions matérielles.

Le choix des questions a ici toute son importance et dépend de l'objectif poursuivi par l'organisateur :

- Permettre aux participants de faire connaissance et de créer une dynamique de groupe (brise glace).
- Introduire un sujet qui sera développé par la suite en permettant aux participants de partager leurs préconceptions le concernant.
- Réactiver des connaissances.
- Partager son opinion avant l'ouverture d'un débat, en facilitant la prise de parole de tous.

### Variantes :

- Varier la taille des sous-groupes : deux, trois, quatre...
- Varier le temps d'échange par question : une, deux, trois, cinq minutes...
- Debout, assis face à face, assis autour d'une table, en se tournant vers son voisin de droite ou de gauche dans un amphi...

## Tours d'inclusion et de clôture

Le **tour d'inclusion** est un temps de transition qui permet à tous les membres d'un groupe d'échanger concernant deux sujets :

1) Son état émotionnel : comment est-ce que je me sens en ce début de journée ou avant de commencer telle activité ?

2) Son niveau de disponibilité : existe-t-il des éléments extérieurs à ce qui va nous occuper aujourd'hui qui pourraient compromettre mon engagement et ma participation ? (par exemple : un coup de fil urgent en attente, des préoccupations familiales ou professionnelles, un état de santé fragile, une obligation de quitter le groupe plus tôt que prévu...). Chacun est évidemment libre de partager ou de garder privé ce qu'il souhaite. Il n'y a aucune obligation.

Ce temps permet bien souvent à chacun de se centrer sur ce qui fera l'objet des échanges et de laisser de côté ses préoccupations extérieures. Il évite également les parasitages et limite la désorganisation qui découle des allées et venues intempestives.

Le **tour de clôture** permet à chacun de partager avec le groupe comment il a vécu ce temps passé ensemble et de dire avec quoi il en repart.

## Temps de réflexion individuel

Proposer aux participants de réfléchir à une question pendant quelques minutes individuellement avant de partager le fruit de leur réflexion en binôme ou en grand groupe.

Cela permet à tous ceux qui n'ont jamais réfléchi au sujet de rassembler leurs idées et de les mettre en forme avant de les exposer à un public plus large.

Il est également possible de proposer un premier temps de réflexion en binôme ou en trinôme.

Prendre la parole en public peut s'avérer stressant pour de nombreuses personnes. Un premier temps seul ou à deux permet de réfléchir à la question et de partager son opinion, même si ce n'est pas devant tout le monde.

Lorsqu'il s'agit pour les participants de donner leur avis pour trancher une décision ou affirmer une position, prendre le temps de la réflexion individuelle offre également un temps de centrage qui permet de remettre en perspective toutes les options ou tous les avis exprimés avant de s'exprimer.

## Accueillir les émotions

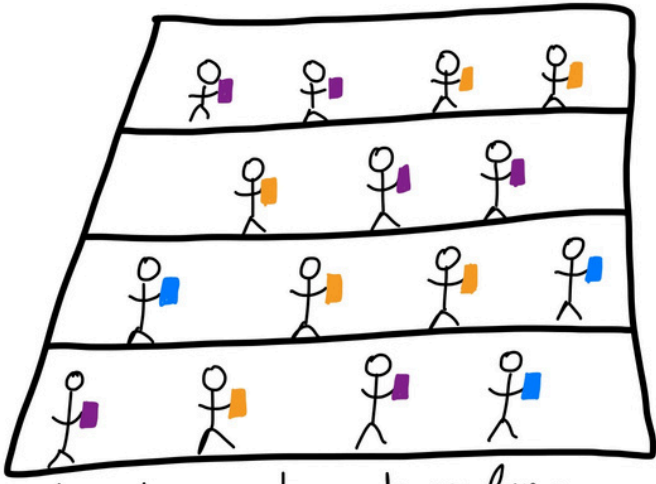
En état de stress, les zones du cerveau impliquées dans le raisonnement complexe se mettent en veille. Les participants, envahis par des émotions désagréables (inquiétude, peur, voire panique), peuvent déployer diverses stratégies pour éviter d'avoir à se confronter à une situation déstabilisante : bavardage, remise en question du cadre proposé, inhibition...

Pour apprendre et nous impliquer dans des activités nouvelles, nous avons besoin d'être suffisamment stimulés, tout en nous sentant capables d'aborder les défis qui nous sont proposés.

Proposer une météo des émotions favorise l'apaisement. Il en existe plusieurs variantes :

- Chacun partage avec les autres comment il se sent en grand groupe, en petit groupe ou en binôme.
- Chacun indique sur un tableau quel est son état émotionnel parmi en série de propositions (mots ou images).
- Chacun partage son état émotionnel au moyen d'un seul mot, d'un geste, d'un dessin ou d'une expression.

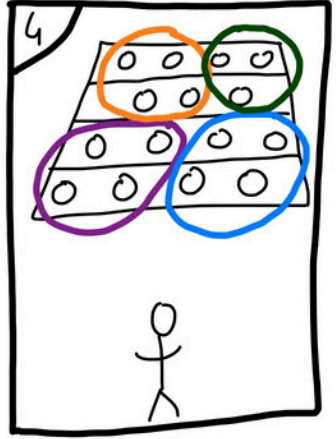
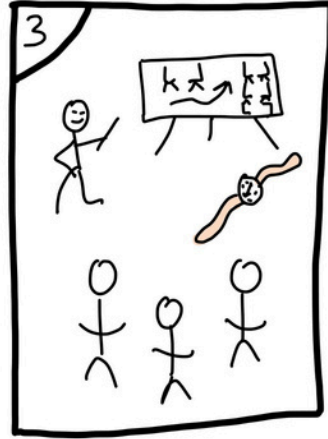
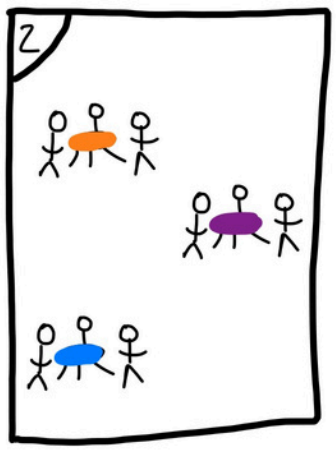
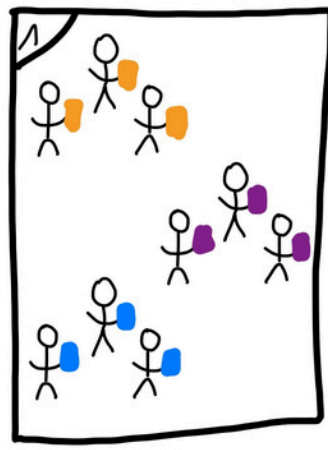
La météo des émotions peut être organisée chaque fois que nécessaire, pas obligatoirement au début d'un regroupement.



Jeu des cartons de couleurs

**QUESTION**

- Réponse n°1
- Réponse n°2
- Réponse n°3



QUESTION

Echange Synthèse

**WORLD CAFE**

2 Partage

Changement Note: présentation

3 Question

Echange Synthèse

4 Partage ...

1 RÉGULATION

2 TRANSMISSION

Balle

3 TEMPS

## Techniques pour constituer des groupes

En fonction du nombre de participants à un évènement, constituer des sous-groupes peut s'avérer plus ou moins fastidieux.

Voici différentes manières de mixer les groupes en étant efficace :

- 1) Distribuer à chacun une carte à jouer ou un carton de couleur à son arrivée. Au moment de former les groupes, les personnes d'une même catégorie sont invitées à se trouver et se rassembler. Les participants peuvent également s'installer dans la salle en fonction de leur catégorie, en étant guidés par les organisateurs.
- 2) Les participants sont invités à s'installer autour de tables ou sur des chaises disposées en îlots (sous-groupes de quatre ou plus).
- 3) Il ne faut pas hésiter à demander aux participants de bouger les chaises ou les tables en leur présentant sur un diaporama la configuration à laquelle aboutir et en leur donnant un temps limité. Il s'en suivra un brouhaha certain mais la bonne volonté des participants permet le plus souvent une réorganisation en un temps record.
- 4) Lorsqu'il n'est pas possible de changer la configuration de la salle, former des groupes en demandant au gens de se tourner vers leurs voisins de devant ou de derrière.

## Jeu des cartons de couleurs

A l'occasion d'un évènement rassemblant un grand nombre de participants, ceux-ci ne se sentent pas toujours à l'aise pour prendre la parole devant tout le monde.

Plusieurs techniques permettent à tous de donner leur avis sans pour autant trop s'exposer.

- 1) Chaque participant se voit remettre un jeu de quatre cartons de couleurs différentes. Une question est posée et chacun doit brandir le carton dont la couleur correspond à la réponse qu'il souhaite proposer ou qu'il estime correcte.
- 2) Les participants sont invités à répondre à une question à main levée.
- 3) Les participants expriment leur avis (nuage de mots, questions, réponses, quiz...) en utilisant une application sur leur téléphone : wooclap, mentimeter, googledocs...
- 4) Les participants décident de leur réponse en sous-groupe avant qu'un porte-parole rapporte l'opinion du groupe à toute l'assemblée présente.

## Balle de parole

Vous connaissez peut-être le bâton de parole qui permet de réguler les échanges au sein d'un groupe :

- 1) Seule la personne qui tient le bâton entre les mains est autorisée à s'exprimer.
- 2) Elle peut transmettre le bâton à son voisin à l'issue de sa prise de parole ou à toute autre personne présente (en fonction de la consigne retenue).
- 3) Le temps de parole peut être limité et chronométré pour que tout le monde ait le temps de s'exprimer.

Avez-vous déjà utilisé une balle ? Ni trop petite, ni trop volumineuse. Plutôt souple. La circulation de la parole prend ainsi un tour nouveau : plus ludique, invitant à des transmissions avec des personnes qui ne sont pas nécessairement assises à côté de soi, anti-stress lorsque l'on a la balle en main.

Cet outil peut également être utilisé pour se transmettre la parole dans des groupes importants ou dans des sous-groupes.

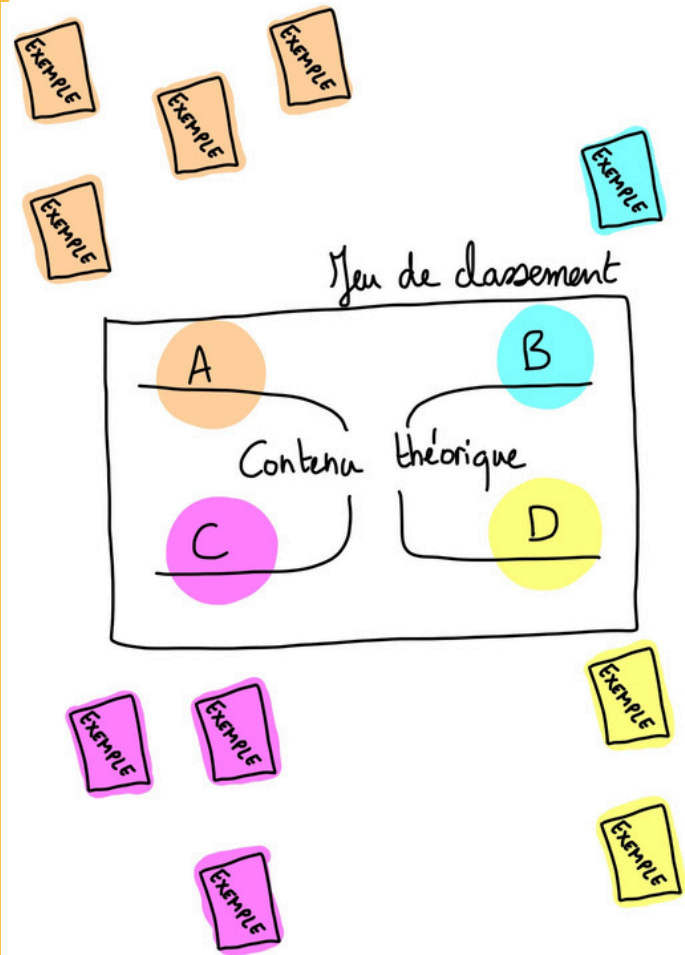
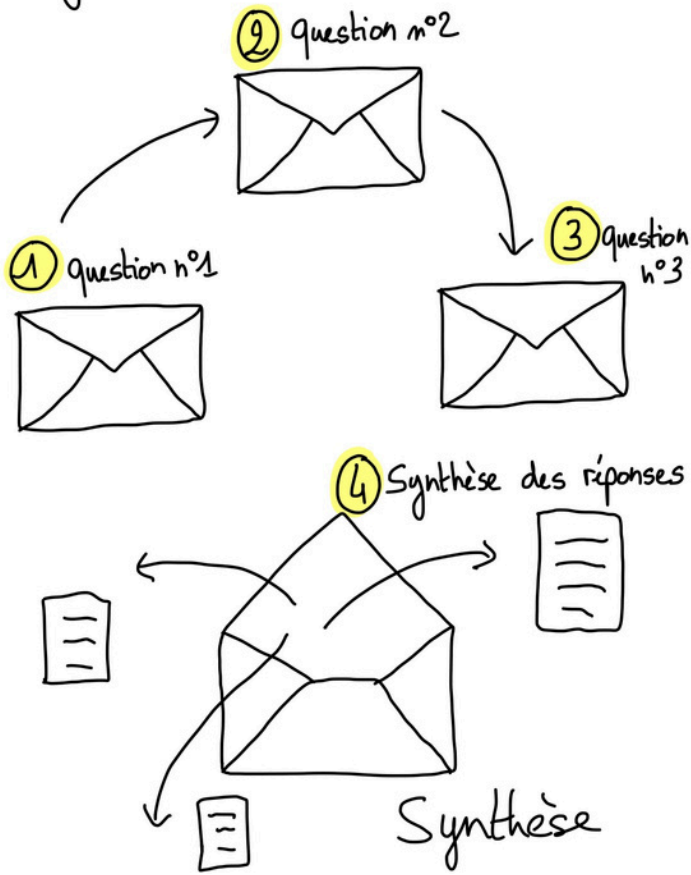
## World café

Le world café est une technique d'animation qui permet la circulation de la parole dans les grands groupes.

- 1) La salle est organisée en îlots de trois à cinq places assises autour d'une table ou debout face à un tableau.
- 2) Du matériel pour écrire ou dessiner est mis à disposition (feuilles, stylos).
- 3) Une première question est posée à l'assemblée. Les participants échangent au sein de leur groupe et formalisent une réponse écrite (texte, schéma, dessin) en un temps imparti (ex : 5, 10, 15 minutes).
- 4) A l'issue du temps imparti, les participants se répartissent sur d'autres tables/tableaux, à l'exception de l'un d'entre eux qui restent au même endroit : l'hôte.
- 5) Un nouveau temps d'échange permet à l'hôte de présenter la réflexion/synthèse élaborée à l'étape précédente. S'en suit un temps d'échange en réaction au sein du nouveau sous-groupe.
- 6) Les synthèses sont affichées. Puis une nouvelle question est posée, qui donne lieu à un nouveau temps d'échange et de synthèse.
- 7) L'affichage de toutes les productions permet ensuite à tous d'en prendre connaissance.

Cet exercice permet de réorganiser les sous-groupes à chaque étape et de favoriser les échanges. A vous de déterminer le nombre de questions successives.

# Jeu de l'enveloppe



# Questions à foison

- ① Sous-groupes
- ② Présentation (+/- 10 min.)
- ③ Echange + question factuelle + question de réflexion
- ④ Choix d'une question + réflexion + réponses
- ⑤ Idem 4
- ⑥ Présentation (+/- 10 min.)
- ⑦ Répétition 3, 4, 5

# Cherchons ensemble

- ① Question → 

A	B
C	D
- ② Mélange des propositions

A	L	i	C	H
F	J	B	G	D
O	M	E	K	N
- ③ Choix
- ④ Echanges
- ⑤ Sélection & Synthèse (schéma)
- ⑥ Présentations
- ⑦ Débriefing

## Jeu de classement

Le jeu de classement a pour objectif d'accompagner les participants dans l'appropriation d'un modèle théorique ou de notions abstraites en les illustrant par des exemples concrets.

- 1) Un premier temps est consacré à la présentation d'un contenu théorique sous la forme d'une synthèse proposant plusieurs catégories.
- 2) Chaque catégorie est attribuée à une table disposée dans la salle et des cartes proposant des exemples concrets sont distribués à des binômes de participants.
- 3) Ceux-ci sont ensuite invités à classer les cartes en les disposant sur les tables qui correspondent à la catégorie à laquelle appartient l'exemple figurant sur la carte.

Ce jeu peut se pratiquer en version statique, sur une table. Mais le fait de permettre aux participants de circuler dans la salle favorise l'engagement. Pratiqué en binôme ou en sous-groupe, il permet également le débat et la réflexion critique.

Une variante serait de proposer des exemples de différentes notions ou concepts (figurées par des mots-clés sur les tables).

## Jeu de l'enveloppe

Ce jeu a pour objectif de trouver des solutions ou des réponses à des problèmes ou des questions. Il permet à tout le monde de participer aux échanges et de donner son avis lorsque le groupe est important.

- 1) Partager l'assemblée en groupes de trois à cinq participants.
- 2) Chaque groupe reçoit une enveloppe sur laquelle une question est inscrite.
- 3) Pendant un temps imposé (ex : 5, 10, 15 minutes), chaque groupe imagine des réponses et les inscrit sur un papier, qu'il glisse dans l'enveloppe à l'issue du temps imparti.
- 4) Les enveloppes sont transmises au groupe suivant. Sans regarder à l'intérieur, celui-ci doit imaginer ses propres réponses.
- 5) Lors du dernier tour, tous les groupes ont traité toutes les questions sauf une. Ce dernier temps est un temps de synthèse. Il s'agit de sortir de l'enveloppe toutes les propositions des autres groupes et de réaliser une synthèse qui sera ensuite présentée devant toute l'assemblée.

## Cherchons ensemble

Cette activité permet aux membres d'un groupe, même très important, de partager leur opinion sur un sujet en interagissant avec beaucoup d'autres personnes.

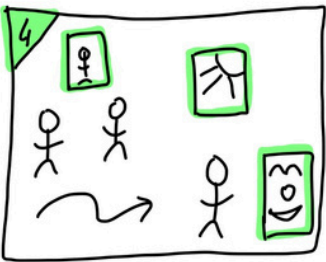
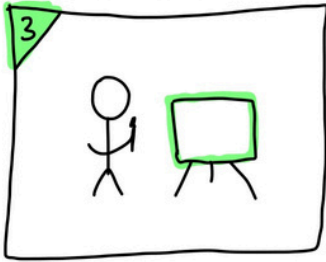
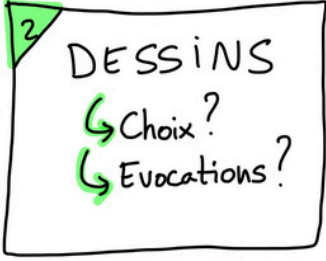
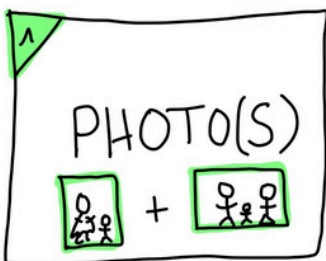
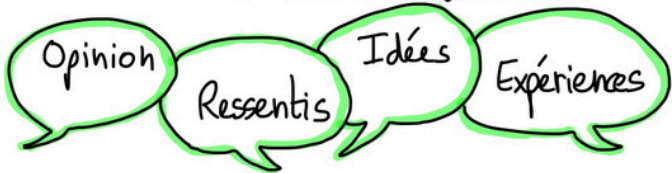
- 1) Une question est posée aux participants, qui doivent y répondre par écrit sur quatre papiers qui leur sont donnés. Attention : une seule proposition par papier. Ecrire lisiblement.
- 2) Les propositions des participants peuvent être mélangées avec d'autres propositions venant des organisateurs.
- 3) Toutes les propositions sont réparties sur des tables au sein de la salle. Les participants sont invités à sélectionner trois propositions avec lesquelles ils sont en accord, mais n'ont pas le droit de choisir celles qu'ils ont rédigées à l'étape précédente.
- 4) Les participants doivent ensuite échanger au moins deux propositions avec deux participants différents.
- 5) Des groupes sont constitués. Les propositions sont mises en commun. Quatre seulement doivent être conservées et mises en forme sur un poster (schéma, dessin).
- 6) Présentation de chaque poster devant toute l'assemblée.
- 7) Debriefing de l'activité.

## Questions à foison

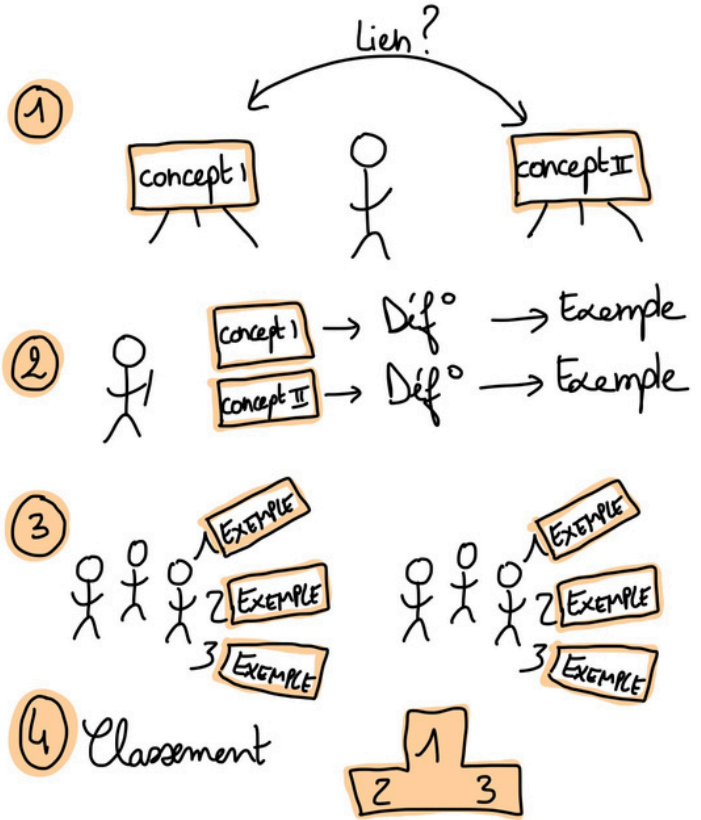
Cette technique d'animation permet de garder les participants concentrés lors de présentations un peu longues (ou théoriques).

- 1) Les participants sont répartis en sous-groupes.
- 2) L'intervenant présente le premier segment du contenu (environ 10/15 minutes).
- 3) Chaque sous-groupe échange concernant le contenu pendant 5/10 minutes puis prépare deux questions : une question factuelle et une question ouverte de réflexion en lien avec le contenu.
- 4) Une équipe est choisie pour poser sa question factuelle. Chaque équipe propose sa réponse après un temps de réflexion en sous-groupe.
- 5) Une autre équipe est invitée à poser sa question ouverte. Nouveau temps de réflexion en sous-groupe et de présentation devant toute l'assemblée.
- 6) L'intervenant présente un nouveau segment de son contenu.
- 7) Répétition du processus.

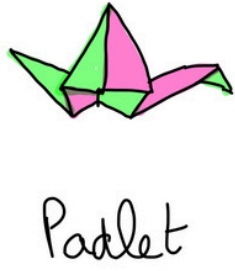
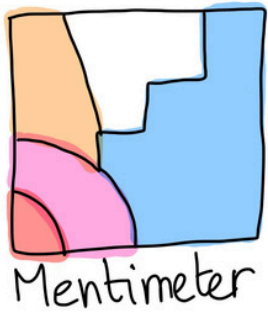
# Techniques projectives



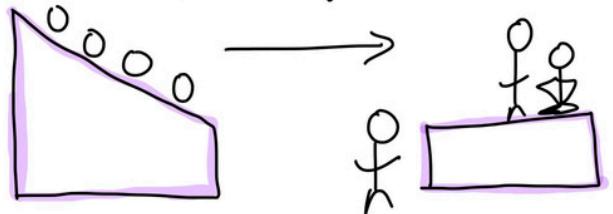
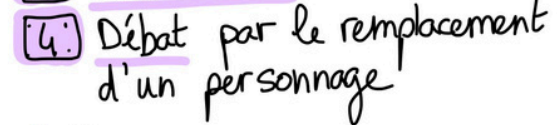
# Chasse à l'exemple



# OUTILS NUMERIQUES



# Théâtre-forum



## Chasse à l'exemple

Cette technique d'animation est particulièrement indiquée lorsque le contenu présenté fait appel à des notions ou concepts abstraits.

- 1) L'intervenant présente le cadre général où évoluent les concepts et les relations qui existent entre eux.
- 2) L'intervenant définit chaque concept (définition, origine, utilité, mode d'emploi) et donne un ou deux exemples.
- 3) Les participants sont répartis en sous-groupes. Ils cherchent d'autres exemples venant illustrer chaque concept.
- 4) Les exemples sont classés en fonction de leur pertinence. Commentaires de l'intervenant.

## Techniques projectives

L'utilisation de supports à partir desquels les participants sont invités à partager leurs ressentis, leur opinion ou des idées est une technique souvent très efficace pour libérer la parole.

Le principe de cette démarche est de proposer un support visuel aux participants, et de leur demander de partager leur expérience/ressenti/opinion en s'appuyant sur ce que le support leur évoque.

- 1) Exposer une photo en lien avec un sujet (ex : la famille, la culture, la colonisation, l'injustice...) et demander aux participants d'exprimer ce qu'elle leur évoque.
- 2) Déposer des photos ou des dessins (Dixit) par terre ou sur des tables et demander aux participants d'en choisir un.e en réponse à une question (exemple : comment avez-vous vécu la projection de ce film ?). En sous-groupe ou devant l'assemblée, chacun explique son choix en faisant le lien entre son vécu et le support choisi.
- 3) Proposer aux participants de dessiner la scène du film ou l'un des propos de l'exposé qui les a le plus touché ou interpellé. En binôme, sous-groupe ou devant toute l'assemblée, chacun présente son dessin en expliquant son ressenti.
- 4) Des photos/dessins/peintures/productions des participants sont affichés sur les murs de la salle. Les participants circulent pour les découvrir et choisissent celle ou celui qui traduit le mieux ce qu'ils pensent ou ressentent. Partage en grand ou petit groupe.

## Théâtre-forum

Le théâtre-forum est une technique d'intervention sociale conçue par Augusto Boal au Brésil. Son principe est d'organiser un débat avec une assemblée en utilisant l'outil théâtral. A l'origine, le théâtre-forum avait pour visée de mettre en lumière une situation faisant intervenir un oppresseur et un opprimé (sur la scène sociale ou privée).

### Démarche :

Les organisateurs imaginent une scène impliquant plusieurs personnages figurant la situation (exemple : une adolescente rentre de l'école et dit à sa mère qu'elle aimerait s'engager dans des études d'arts pour devenir peintre. La mère appelle le père pour en discuter. Celui-ci refuse catégoriquement en disant qu'il s'agit d'un métier sans avenir).

Une fois la scène jouée une première fois, les organisateurs se tournent vers l'assemblée pour leur demander ce qu'ils en pensent. Dès qu'une personne se manifeste, elle est invitée à remplacer l'un des acteurs pour donner son avis en rejouant la scène et la faire évoluer dans le sens qui lui semble le plus pertinent. L'activité se poursuit selon le même principe chaque fois qu'un membre de l'assemblée souhaite s'exprimer. Il s'agit d'une technique particulièrement puissante lorsqu'elle permet d'aborder des sujets importants pour la communauté et de favoriser l'engagement et le passage à l'action.

## Outils numériques

La plupart d'entre nous étant muni de téléphones portables, nous pouvons utiliser différentes applications pour faire intervenir les participants à un événement, en particulier lorsqu'ils sont nombreux. L'avantage est qu'ils peuvent tous donner leur avis ou interagir avec l'intervenant sans forcément prendre la parole devant toute l'assemblée.

Vous pouvez demander au groupe de former des binômes/trinômes et de n'utiliser qu'un seul smartphone : cela permettra à tout le monde de participer si certains ne sont pas équipés et favorisera les échanges. Certaines applications sont payantes mais toutes ont des fonctionnalités gratuites intéressantes à exploiter.

- 1) Mentimeter : nuage de mots-clés, quiz, mur de questions, QCM...
- 2) Padlet : mur de post-it virtuel
- 3) Learningapps : quiz, QCM, activités d'apprentissage diverses...
- 4) Quizlet : jeu de réactivation d'informations