

cc logo Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International (CC BY-NC 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.fr>

Vous êtes autorisé à :

Partager — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats
Adapter — remixer, transformer et créer à partir du matériel

Selon les conditions suivantes :

Attribution — Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Œuvre.

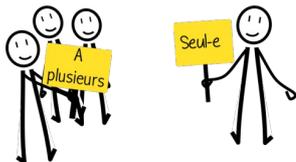
Pas d'Utilisation Commerciale — Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Œuvre, tout ou partie du matériel la composant.

Qu'est-ce que PÉPITES & COOPÉRATION ?

PÉPITES & COOPÉRATION décrit des outils d'intelligence collective facilitant la mobilisation de tous les participants pour tout type de rencontres et de réunions. Chaque carte présente les objectifs d'utilisation principaux, la démarche, la durée et le nombre de personnes maximum.

Cette boîte à outils se compose de 71 cartes dont une carte d'empathie permettant de se questionner sur les participants pour réussir sa rencontre.

Vous pouvez utiliser cet outil



Pour valoriser toute la diversité des connaissances, des compétences et des idées des personnes.

Pour faciliter la créativité, le dialogue, l'analyse de situations, le lancement d'actions, l'évaluation de projets, la régulation d'équipe etc.

D'autres supports vous attendent sur notre site www.pepitesetcooperation.fr

INDIVIDUELLEMENT

- **Découvrir les cartes** : imaginer dans quelles situations vous pouvez les utiliser, les associer.
- **Créer le scénario d'une rencontre** : démarrage, phase de production, conclusion. Pour une ou plusieurs rencontres avec les mêmes participants.

À PLUSIEURS

- **Créer un scénario en petit groupe** de 2 à 5 personnes. Le groupe échange sur l'objectif de la rencontre et le public. Puis, 5 cartes sont distribuées par personne. Les cartes non distribuées servent de pioche. Chacun choisit 2 cartes. Il est possible d'échanger des cartes de sa main avec celle de la pioche.

Lorsque chaque personne a choisi ses 2 cartes, chacun les pose sur la trame du scénario. L'échange s'installe autour de la présentation des outils. Les participants se concertent pour construire le scénario. Il n'est pas obligatoire d'utiliser toutes les cartes posées pour créer le scénario.

- **Créer un scénario en grand groupe** avec plus de 10 personnes. Créer des groupes de 3 à 5 personnes. Chaque groupe construit et présente son scénario à partir des règles ci-dessus : les cartes sont rassemblées sur un panneau. Un échange se fait alors sur les différents choix possibles pour garder le meilleur des idées.

- **Ces règles sont des inspirations.** A vous de les modifier ou d'en créer à votre convenance !

LES CARTES

NOM DE L'OUTIL

FACILITATION GRAPHIQUE

OBJECTIFS PRIORITAIRES

NUMERO DE LA CARTE

REBELOTE

Partir de ses expériences
Faire émerger des observations
Produire des idées, créer
Analyser des situations
Revenir à la situation
ÉVALUER

52

INTÉRÊT

SUPPORT À TÉLÉCHARGER

DÉMARCHE PAS À PAS

DURÉE PARTICIPANTS

ÉVALUER UNE ACTION EN FONCTION DE CRITÈRES

Le groupe identifie quatre critères d'évaluation et les associe à une couleur du jeu de cartes. 4 cartes (une de chaque couleur) et un prend connaissance sans les dévoiler aux autres.

Le plus jeune commence et dévoile une information sur son évaluation en fonction du critère associé.

Le joueur suivant joue sa carte. Si la carte est plus forte, il exprime une opinion particulièrement appréciée, si elle est moins forte, il exprime un point à améliorer, une question.

Quand chacun a joué sa première carte, celui qui a la plus haute valeur remporte le pli et commence le second tour.

Le jeu continue jusqu'à ce que chacun ait joué toutes ses cartes.

30 x 40 mm

10 - 30 - 75 - 75

Pépites - + - Coopération

LE SCÉNARIO

QUESTIONS PRÉALABLES

Quel résultat concret attendez-vous à la fin de ce temps ?

Qui est votre public (carte d'empathie) ?

Quelle dynamique collective voulez-vous faire vivre ?

SCENARIO (réunion, rencontre, présentiel formation...)	CONCLUSION
<p>DEMARRAGE</p>	<p>PRODUCTION</p>
<p>CONCLUSION</p>	

Pépites - + - Coopération

OBJECTIFS & NUMÉROS DES CARTES

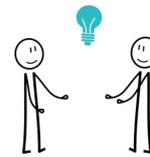
BRISER LA GLACE	2-3-5-11-13-14-23-33 36-41-43-56-58-66-71
PARTAGER DES EXPÉRIENCES	2-3-23-24-29-33-34-37 46-47-48-55-59-62-66 67-68-69
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS	6-7-8-10-12-13-16-19 25-27-35-39-42-46 50-51-54-58
DÉBATTRE	6-13-15-17-19-20-22-32 38-40-51-60-61-64-65-69
PRODUIRE DES IDÉES CRÉER	1-4-6-7-8-9-10-15-16-17 18-20-22-26-27-28-30-31 32-35-38-39-40-44-49-50 53-54-55-57-58-59-61-63 64-65-68-69-70



Pépites-⁺Coopération

OBJECTIFS & NUMÉROS DES CARTES

ANALYSER DES SITUATIONS	1-4-7-12-16-17-19-21-24 25-26-30-31-32-39-40-44 45-46-49-50-52-53-55-57 59-63-64-67-68-70
MAINTENIR L'ATTENTION	11-14
PRENDRE DES DÉCISIONS	15-18-20-28-31-65
ÉVALUER	11-21-24-29-34-42-45 52-60-62-65-67



Pépites-⁺Coopération

CARTE D'EMPATHIE

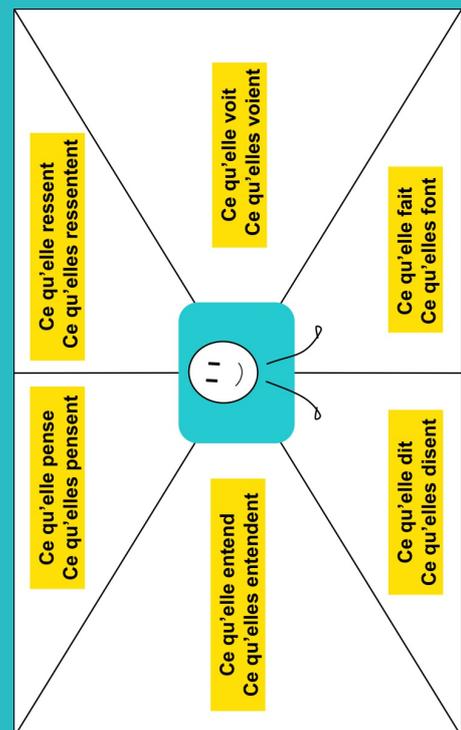
COMPRENDRE LES PERSONNES PARTICIPANT À LA RENCONTRE

Animer des rencontres ou des réunions, c'est adapter sa démarche aux personnes présentes. La carte d'empathie permet de focaliser son attention sur une personne ou un groupe de personnes, en se questionnant sur leurs émotions.

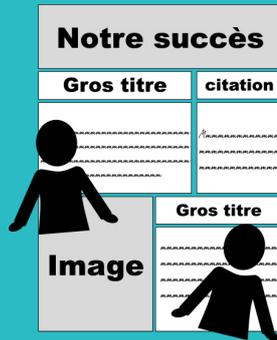
Se mettre à la place des participants en nommant ce qu'ils pensent, voient, disent, font, ressentent, entendent, permet de se questionner sur leurs frustrations et craintes, sur leurs envies et besoins, avant et pendant la rencontre.

PENSER L'AUTRE EST
UN FACTEUR DE RÉUSSITE
POUR MIEUX CONSTRUIRE LES RENCONTRES.

Pépites-⁺Coopération



A LA UNE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites Coopération

1

IDENTIFIER LES DIFFÉRENTS ÉLÉMENTS D'UN SUCCÈS

5

- L'animateur invite les participants à imaginer le meilleur scénario possible face à une situation à améliorer. Chaque sous-groupe va créer la "Une" d'un journal.
- L'animateur présente les différentes catégories à représenter sur l'affiche.
- Le bandeau décrit le grand succès qui pourrait être atteint. Les gros titres exposent le contenu du succès. Les encadrés identifient les aspects pertinents à relever. Les citations sont des témoignages des acteurs ayant participé au projet. Les images illustrent le contenu.
- Chaque groupe alimente les différentes catégories de son affiche.
- Chaque équipe présente son affiche et explique ses choix.

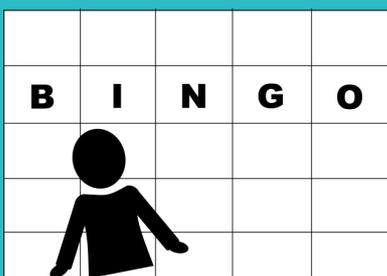


20 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE BINGO



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites Coopération

2

QUESTIONNER ET DÉCOUVRIR L'AUTRE

5

- L'animateur écrit des caractéristiques sur chacune des cases de la feuille de bingo (ex: j'ai voyagé dans au moins 2 pays européens, j'ai 2 frères.) Il distribue cette feuille de bingo à chaque participant.
- Au signal, chacun découvre les différents items de la grille et essaie de trouver un membre du groupe qui possède une de ces caractéristiques, en respectant les règles.
- A chaque rencontre on ne peut poser que 2 questions maximum.
- Lorsqu'une personne interrogée possède une caractéristique, elle signe la case concernée.
- La première personne qui arrive à trouver une ligne (horizontale, verticale, diagonale) de 5 prénoms crie « BINGO ».
- Après vérification de la grille, l'animateur désigne le vainqueur du Bingo.

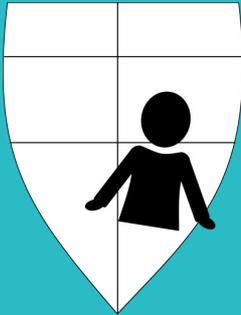


20 à 40 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE BLASON



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

3

CE QUE JE SUIS, CE QUE JE PENSE EN BLASON ^S

- L'animateur présente les thèmes des catégories du blason.
- Chaque participant ou chaque groupe reçoit un blason et le remplit.
- Les blasons sont présentés à l'ensemble des participants.
- L'animateur peut proposer un temps d'échange sur un ou plusieurs thèmes.



10 à 20 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LES BOÎTES DE PANDORE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

4

COMPILER DES IDÉES SANS INFLUENCE

- L'animateur et/ou les participants formulent différentes thématiques sous forme de questions claires. Chaque question est écrite sur une enveloppe.
- Des sous-groupes sont constitués en fonction du nombre d'enveloppes. Une enveloppe est distribuée par groupe.
- Chaque groupe glisse dans l'enveloppe un carton.
- Après le temps imparti, les groupes échangent leurs enveloppes. Ils alimentent l'enveloppe reçue sans consulter son contenu.
- Les enveloppes passent dans tous les groupes.
- Le dernier groupe dépouille l'enveloppe, en retire les doublons et fait la synthèse de la réflexion qu'il présentera aux autres groupes.

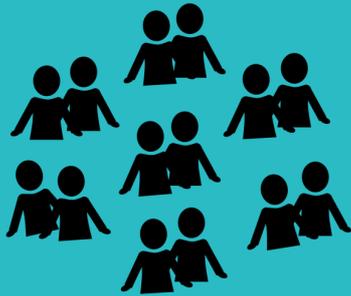


15 à 20 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

BONJOUR DE 0 A 10



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁴Coopération

5

SE RENCONTRER, FAIRE CONNAISSANCE

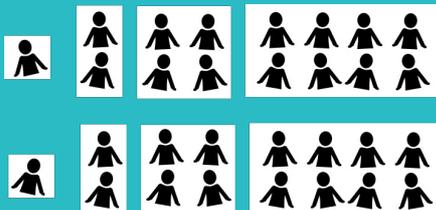
- L'animateur annonce au groupe les règles de déplacement.
- Occuper tout l'espace et éviter de tourner en rond, garder un contact visuel avec les autres membres du groupe, garder le silence et une certaine distance pour éviter les « collisions », respecter la bulle de chacun.
- Les participants se baladent à la vitesse définie par l'animateur : 10 = courir, 5 = vitesse normale, 0 = arrêt.
- Lorsque l'animateur dit 0, chaque participant doit se poster devant un autre et faire connaissance en fonction de la question ou de la thématique annoncée par l'animateur (dire son âge, sa fonction, sa ville d'origine, ses loisirs...).
- L'animateur recommence plusieurs fois en veillant à varier les vitesses et les thèmes à chaque tour.



20 à 40 mn

< 10 < 30 < 75 + 75

BOULE DE NEIGE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁴Coopération

6

DE L'INSPIRATION INDIVIDUELLE AU CHOIX COLLECTIF

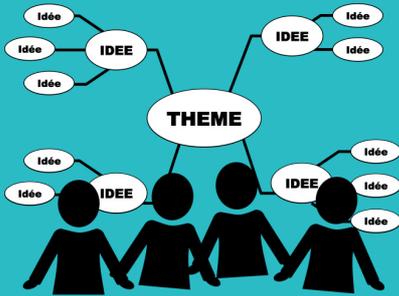
- A partir d'un thème, chaque participant note 5 mots ou idées.
- Les participants se regroupent par deux et retiennent 5 mots ou idées sur les 10.
- Chaque duo rencontre un autre duo et retiennent sur l'ensemble 5 mots ou idées sur les 10.
- Chaque quatuor rencontre un autre groupe de 4. Ces groupes de 8 construisent une définition commune à partir des 10 mots ou idées.
- Présentation des productions à l'ensemble des groupes.



10 à 30 mn

< 10 < 30 < 75 + 75

BRAINMAPPING



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁵Coopération

7

STRUCTURER LES IDÉES VISUELLEMENT

- Le groupe identifie une thématique sous forme d'une question. Individuellement, chacun y répond en notant une idée par post-it.
- L'animateur reprend les post-it et les répartit entre des sous-groupes qu'il constitue.
- Chaque groupe découvre les idées et les regroupe en grandes catégories qu'il organise de façon visuelle en suivant les consignes.
- Mettre la question traitée au centre et décliner sous forme de branche les grandes catégories à partir de la question centrale.
- Varier la grosseur des branches en fonction de l'importance des idées, utiliser une couleur par catégorie, illustrer par des dessins et flécher les liens entre les idées.
- Chaque groupe présente sa production finale.

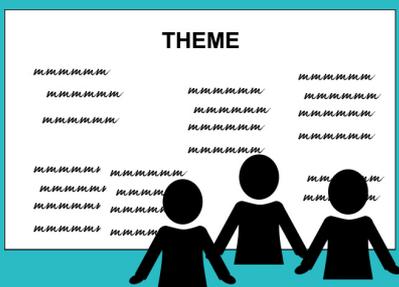


25 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

BRAINSTORMING



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁵Coopération

8

DÉVELOPPER UN THÈME PAR ASSOCIATION D'IDÉES

- Donner les règles CQFD : Censure abolie, Quantité plutôt que qualité, Farfelu bienvenu, Démultiplié.
- Écrire le thème ou la question au centre du tableau.
- Chaque participant écrit chacune de ses idées sur un carton.
- 1er tour : Chacun fait part d'une idée. Elle est écrite au tableau.
- 2ème tour : Les participants donnent chacun leur tour de nouvelles idées.
- Les idées sont regroupées au fur et à mesure par association.
- On continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'idées ou lorsque le temps imparti est fini.



20 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

BRAINSTORMING ANALOGIQUE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

9

DE LA QUESTION LOUFOQUE À LA VRAIE QUESTION

- L'animateur définit préalablement une question problème. Exemple : comment motiver les participants à s'impliquer dans les activités ?
- Il la transpose dans un contexte différent. Exemple : comment donner envie à des prétendants d'épouser Cruella D'enfer ?
- L'animateur explique au groupe qu'il va leur poser une question loufoque et que celle-ci prendra tout son sens par la suite.
- Il lance un brainstorming en insistant sur le fait que les idées les plus folles sont les bienvenues.
- A la fin du temps imparti, ou s'il n'y a plus de proposition, l'animateur dévoile la question problème.
- Le groupe reprend les propositions du brainstorming et les transpose en pistes d'action à la situation problème.

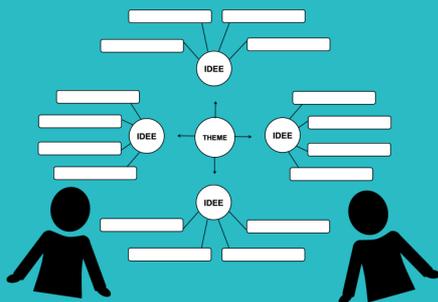


30 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

BULLER



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

10

DÉGAGER LA COMPRÉHENSION D'UN CONCEPT

5

- L'animateur constitue des groupes de 5 à 6 participants et remet à chaque groupe une grande feuille sur laquelle figure au centre, dans une bulle, le concept à travailler.
- Chaque groupe propose 4 mots permettant de définir le concept et les écrit dans des bulles reliées au mot central.
- Ils déclinent ensuite chacun de ces mots en 4 mots, eux-mêmes inscrits et reliés dans de nouvelles bulles.
- Chaque groupe présente le résultat de son travail aux autres.
- L'ensemble des participants procède à une analyse des résultats pour dégager une compréhension commune du concept.

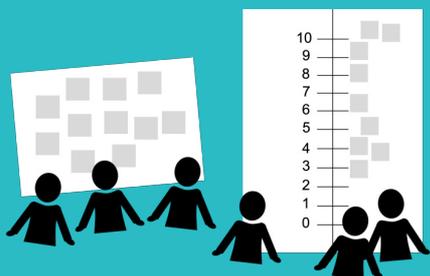


25 à 40 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

CE SERA UN SUCCES SI...



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

11

PRÉPARER L'ÉVALUATION D'UNE RENCONTRE

- Chaque participant réfléchit pendant une minute sur : « cette réunion, rencontre, atelier... sera un succès si... ». Il note sa réponse sur un post-it.
- Chaque participant est invité à venir lire son post-it et à le coller sur une grande feuille.
- Lorsque tous les participants ont posé leur post-it, l'animateur conserve la feuille.
- A la fin de la réunion, de la rencontre... l'animateur affiche la feuille.
- Chaque participant reprend son post-it.
- Une échelle graduée de 0 à 10 est dessinée sur une nouvelle grande feuille. Chacun vient positionner son post-it.
- A la fin, chaque participant explique la position de son post-it.

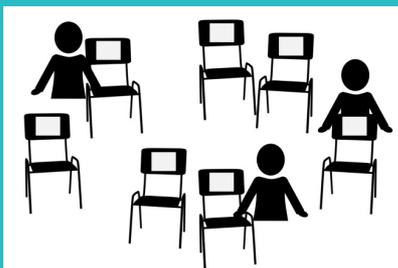


25 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LES CHAISES PARLANTES



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

12

TRAVAILLER SUR LES REPRÉSENTATIONS

- La situation et les protagonistes impliqués sont définis par l'animateur ou le groupe.
- Chaque protagoniste est représenté par une chaise avec un post-it indiquant qui elle représente.
- Les participants disposent les chaises dans l'espace en fonction de la représentation qu'ils se font de la situation (ex : rapprocher les chaises des protagonistes qui ont des liens étroits, etc.).
- Les participants qui le souhaitent se placent derrière une chaise et s'expriment comme s'ils étaient la personne que la chaise représente : les réactions, les constats, les questions, ressentis, attentes par rapport à la situation...

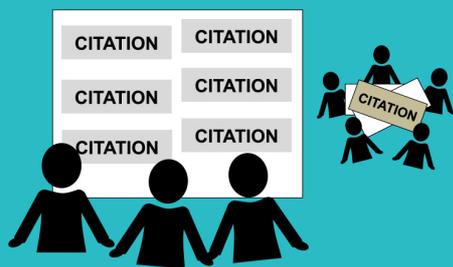


15 à 20 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

CITA-LANGAGE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE

PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

13

ENGAGER UNE RÉFLEXION

- L'animateur affiche une série de citations en lien avec le concept ou la problématique à traiter. Il demande à chaque participant de choisir celle qui l'interpelle le plus.
- Les participants se constituent en sous-groupe de 5 à 6 personnes.
- Chacun présente son choix et expose ses motivations.
- Chaque groupe engage ensuite un débat sur la problématique initiale en tentant d'analyser cet échange d'idées et d'expériences : les points communs, les divergences, les idées...
- Chaque groupe réalise ensuite une synthèse des éléments essentiels qu'il présentera au grand groupe.



20 à 40 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LA CLAQUE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE

PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

14

LANCER LA DYNAMIQUE DU GROUPE

- Les participants sont réunis en cercle.
- L'animateur frappe des mains vers une personne en y associant son regard.
- La personne qui reçoit la claque la relance à une autre personne, en associant son regard, etc.
- On commence par un simple tour de cercle, puis on ouvre les règles : envoi à n'importe quelle personne, inverser le sens, etc.



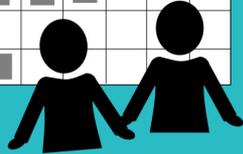
15 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LA COURSE AUX IDEES

	1	2	3	4	5	6	7	...
Point	■	■	■	■	■	■	■	
Point	■	■	■	■	■			
Point	■							
Point	■	■	■					



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPERIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites Coopération

15

PRENDRE UNE DÉCISION ÉCLAIRÉE

5

- Le groupe choisit une problématique et liste différentes propositions.
- Un tableau est affiché. Les lignes représentent les idées. Le nombre de colonne est égal au nombre de participants. Elles représentent les points.
- Au premier tour, chaque participant reçoit deux votes (post-it) qu'il attribuera comme il le souhaite. Lorsqu'il exprime son vote, le participant présente ses arguments et pose ses post-it dans le tableau. Les autres ne peuvent pas réagir.
- A la fin du premier tour, l'animateur élimine un tiers des idées (celles qui ont eu le moins de voix) et propose de débattre autour des idées restantes.
- Il lance un deuxième tour, selon les mêmes principes que le premier.
- La première idée arrivée à la X^{ème} case est celle qui l'emporte.



15 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LA COURSE RELAIS



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPERIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites Coopération

16

VITE, VITE POUR ALLER À L'ESSENTIEL

- L'animateur constitue des équipes de 3 à 5 participants maximum.
- L'animateur présente la thématique de réflexion et les attendus (créer des pistes d'action, définir un concept, identifier les causes...).
- Un temps de réflexion est laissé aux équipes.
- Au signal, le plus rapidement possible, chaque équipe doit : noter une idée sur un post-it, envoyer un de ses membres le coller au tableau, vérifier que l'idée n'a pas déjà été donnée par un autre groupe, revenir à son équipe et passer le relais à un autre membre. Si l'idée a déjà été donnée par une équipe, un nouveau post-it doit être mis.
- Les participants valident ou non les idées.

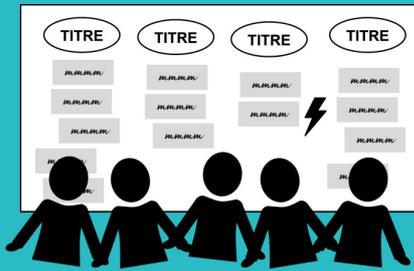


10 à 20 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

CREA-PLAN



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁵Coopération

17

CONSTRUCTION COMMUNE D'UN PLAN D'ACTION

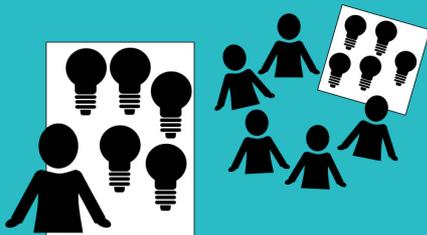
- L'animateur ou le groupe pose une question ouverte et l'écrit. Chaque participant exprime une idée par carte : 2 à 5 cartes par participant. Les cartes sont lues et épinglées sur le panneau, sans aucun tri ni commentaire.
- L'animateur et les participants déplacent les cartes pour les regrouper (idées similaires, chaînes d'argumentation).
- Un titre est donné à chaque contenu composé de plusieurs cartes (groupes thématiques).
- Si un participant s'oppose à un argument, il l'exprime et pose une «carte éclair» à l'endroit souhaité.
- L'animateur et le groupe analysent les différents groupes thématiques au regard des arguments et contre-arguments.
- Ils imaginent ensuite leur mise en perspective.



20 à 30 mn

< 10 < 30 < 75 + 75

DE 5 A 5



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁵Coopération

18

CLASSER DES IDÉES PAR ORDRE D'IMPORTANCE

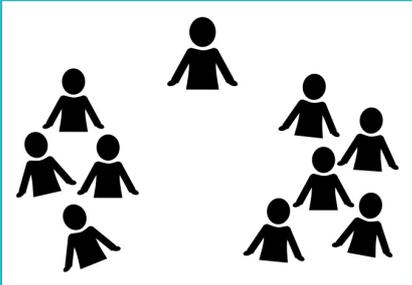
- L'animateur énonce le sujet et laisse 5 mn à chacun pour écrire une liste d'idées sur le sujet.
- Des groupes de 5 sont constitués. Ils ont 5 mn pour rassembler l'ensemble des idées et sélectionner les 5 idées les plus intéressantes.
- Ensemble, chaque groupe donne, à tour de rôle, une idée qui n'a pas déjà été donnée.
- L'animateur note et numérote au tableau les idées jusqu'à avoir une liste de 10 idées.
- Les groupes se reforment et choisissent, dans cette nouvelle liste, l'idée qui sera, selon eux, la plus choisie par les autres (et non celle qu'il préfère).
- L'idée qui remporte le plus de voix est retirée et figure sur la liste finale en n°1.
- Le processus se poursuit jusqu'à avoir identifié les 5 idées les plus importantes.



20 à 45 mn

< 10 < 30 < 75 + 75

DEBAT MOUVANT



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

19

SE POSITIONNER ET ARGUMENTER SON CHOIX

- L'animateur dispose sur les murs des affirmations en lien avec la thématique à débattre.
- Le groupe découvre les propositions. Chacun se positionne sous celle qui « l'interpelle » le plus. Une fois que tout le monde a choisi son affirmation, l'animateur demande à une personne d'expliquer son choix.
- Ensuite, c'est au tour d'une autre personne d'exprimer un argument faisant lien avec ce qui a été dit précédemment.
- A la fin de chaque intervention, si l'argument proposé amène un autre participant à changer de point de vue, il peut changer de place et se positionner sous la même affiche.
- Le débat se poursuit jusqu'à ce que tout le monde ait pu s'exprimer et que chacun se sente en phase avec l'affirmation qu'il défend.

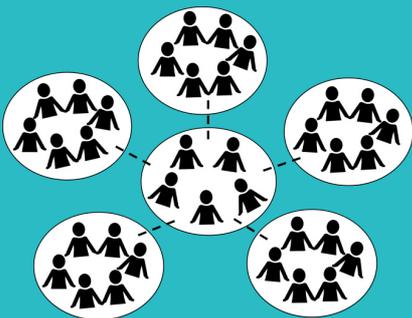


30 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

DEBAT PETALE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

20

DU DÉBAT À LA MISE EN ŒUVRE

- Des tables de 5 à 6 participants sont disposées en cercle. Chaque table représente un pétale de fleur. Au centre figure une table vide (le cœur de la fleur).
- Une proposition construite à arbitrer est écrite au tableau, le plus clairement possible.
- Chaque table a 10 mn pour déterminer les zones d'accords et de désaccords avec la proposition et définir des aménagements. Il peut ne pas y avoir d'accord. Chaque table choisit un représentant.
- Ces représentants vont occuper le cœur de la fleur et ont 10 mn pour parvenir à un accord, ou définir les désaccords ou les marges de manœuvre. Le débat retourne ensuite dans les pétales pour une nouvelle séquence de 10 mn.
- Parfois un troisième tour est nécessaire pour fixer la mise en œuvre.

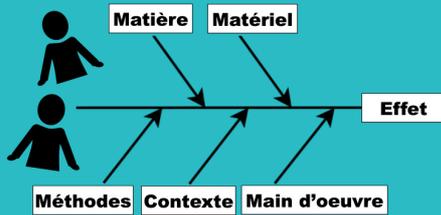


30 à 40 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE DIAGRAMME D'ISHIKAWA



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites 5^e Coopération

21

CATÉGORISER LES CAUSES D'UN PROBLÈME

5

- Un brainstorming est organisé sur les causes d'un problème.
- L'animateur présente les 5 catégories qui aideront à classer ces causes : contexte, main d'œuvre, matériel, méthode, matière.
- L'animateur trace le diagramme d'Ishikawa avec les 5 catégories en forme « d'arêtes de poisson ».
- Les participants donnent toutes leurs idées en les classant dans les différentes catégories.
- Le débat permet de s'accorder sur les causes et leurs classements.

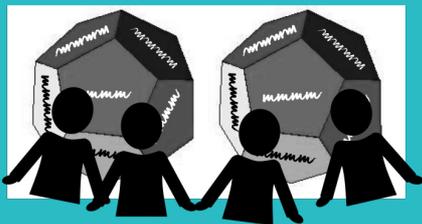


30 à 60 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE DODECAEDRE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites 5^e Coopération

22

ASSOCIER DES MOTS ET DES IDÉES

5

- A partir d'une thématique, 24 mots sont notés sur deux dodécaèdres (dés à 12 faces), un mot par face.
- Les participants sont divisés en sous-groupes.
- Chaque groupe reçoit deux dodécaèdres.
- Chacun leur tour, les membres du groupe lancent les deux dodécaèdres.
- Après chaque lancer, le groupe est invité à générer des idées ou à développer la thématique à partir des mots proposés par chacun des dodécaèdres.
- Les idées des sous-groupes sont mises en commun.

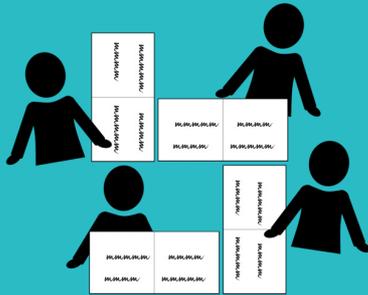


20 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE DOMINO



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  5^{ème} Coopération

23

METTRE EN RÉSEAU SES POINTS COMMUNS

5

- L'animateur présente les deux rubriques du domino (ex : rubrique 1 "ce que j'aime faire", rubrique 2 "ce que j'aime ne pas faire")
- Chaque participant remplit individuellement le sien.
- Un premier participant place son domino et se présente au travers des rubriques proposées.
- Les autres participants recherchent une réponse commune ou proche entre leur domino et celui présenté.
- Le premier participant qui trouve un point commun se présente et place son domino en le rattachant à la rubrique similaire.
- Le jeu prend fin lorsque tous les participants ont placé leur domino.

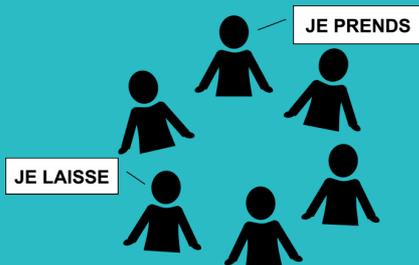


10 à 20 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

DOUTES ET CERTITUDES



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  5^{ème} Coopération

24

PARTAGER SES SENTIMENTS

- L'animateur présente le thème à aborder.
- Les participants disposent de 5 à 10 mn pour noter sous forme de mots-clés les différents doutes et certitudes par rapport à ce thème.
- Il s'ensuit un tour de table sur la base du volontariat où chacun présente ses doutes et certitudes.
- Le participant souhaitant intervenir commence sa prise de parole par un « je prends » (certitude) et conclut par un « je laisse » (doute).
- Les autres participants ne peuvent pas interrompre celui-ci.



20 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

EN AVANT, EN ARRIERE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

25

TRAVAILLER SUR LES REPRÉSENTATIONS COLLECTIVES

- Le groupe se réunit en ligne, au centre de la pièce, face à l'animateur.
- L'animateur distribue à chacun une feuille sur laquelle est écrite une fonction, un métier... Chacun doit s'identifier au personnage.
- L'animateur énonce ensuite des affirmations commençant par « je peux... ». En fonction de la représentation que chacun a de son personnage, il avance d'un pas s'il estime qu'effectivement « il peut » et recule d'un pas s'il pense qu'« il ne peut pas ».
- A la fin des énonciations, chacun évalue sa position spatiale par rapport aux autres.
- L'animateur invite chaque participant à dévoiler son personnage et à analyser son ressenti. Chacun peut être interrogé sur ses choix par les autres participants.



10 à 20 mn

< 10 < 30 < 75 + 75

L'ENVELOPPE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

26

RECHERCHER DES SOLUTIONS À PLUSIEURS PROBLÈMES

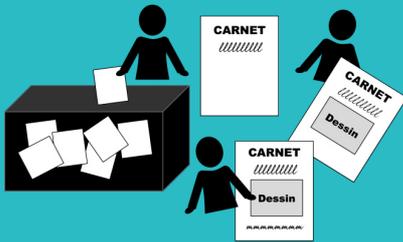
- Sur chaque enveloppe est inscrite clairement une situation problème.
- Chaque groupe en reçoit une. Il étudie la situation problème sans chercher à la résoudre et définit des critères d'évaluation qu'il conserve et qui permettront de classer les solutions proposées par la suite.
- Les enveloppes tournent de groupe en groupe. Chacun glisse dans l'enveloppe sa proposition de solution sans regarder son contenu.
- Le processus se répète jusqu'à ce que chaque équipe retrouve son enveloppe initiale.
- Le groupe ouvre son enveloppe et évalue les propositions au regard des critères qu'il s'était fixé (100 points sont à distribuer).
- Chaque groupe énonce les solutions proposées dans l'ordre croissant des points.



30 à 40 mn

< 10 < 30 < 75 + 75

L'ESQUISSE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁵⁻⁸ Coopération

27

EXPLORER UN CONCEPT EN DESSINS ET EN MOTS

- L'animateur énonce la thématique et distribue un carnet à chaque participant. Chacun note un mot-clé sur la première page du carnet et le dépose dans une urne.
- Chaque participant pioche au hasard un carnet dans l'urne. Il représente ce mot-clé en dessin sur la seconde page. Il donne son carnet à son voisin de gauche. Celui-ci écrit sur la troisième page le mot qui lui semble correspondre au dessin représenté.
- Le participant suivant reçoit le cahier avec un nouveau mot et doit à son tour le représenter en dessin.
- Lorsque chacun retrouve son cahier, le groupe compare les mots de départ et d'arrivée.
- Il opère à une brève explication de la réflexion qui a permis l'émergence de nouveaux mots-clés.

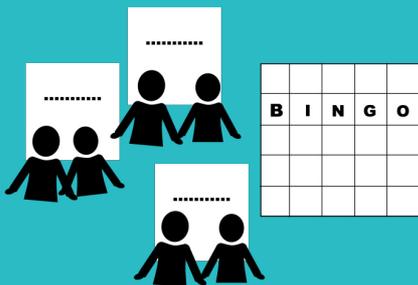


30 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

EURÊKA



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁵⁻⁸ Coopération

28

SE FIXER DES OBJECTIFS DE MISE EN PRATIQUE ^S

- L'animateur forme 3 groupes et affiche 3 panneaux numérotés : le premier de 1 à 15, le deuxième de 16 à 30, le troisième de 31 à 45.
- Chaque groupe reçoit un panneau et note les 15 idées à partir du thème défini. Les panneaux sont affichés.
- Les participants reçoivent chacun une grille de loto numérotée de 1 à 15 à compléter.
- Chaque personne note les 15 idées correspondant aux numéros indiqués sur les tableaux.
- Le premier qui a fini de remplir sa grille dit Eurêka.
- Chacun choisit en fonction de sa grille 3 idées qu'il souhaite garder et mettre en pratique.
- Chaque personne peut présenter au groupe ce qu'elle a retenu.

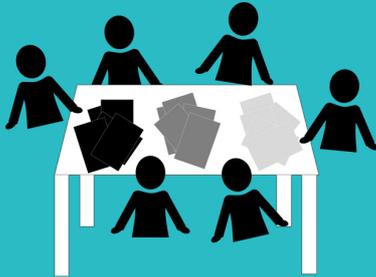


25 à 40 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE FEU TRICOLEURE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁴Coopération

29

VIVRE UNE ÉVALUATION VISUELLE ET COLORÉE

- L'animateur ou le groupe liste les différents temps de l'action. Le titre de chaque temps est écrit sur une affiche.
- L'animateur dispose sur une table centrale des feuilles A5 de 3 couleurs différentes (orange, rouge, vert). La couleur est attribuée en fonction de l'adhésion et du degré de satisfaction du participant.
- Les participants remplissent autant de feuilles qu'ils le souhaitent pour qualifier chaque temps de l'action (une seule idée par feuille).
- Sur chacune des feuilles le participant écrit l'intitulé du temps de l'action et justifie son choix.
- Les participants affichent leurs feuilles colorées près du titre du temps de l'action.

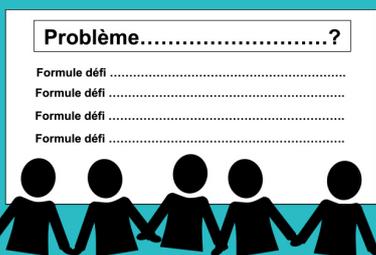


30 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

FORMULE DEFI



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁴Coopération

30

DE LA REFORMULATION AUX PISTES D'ACTION

- Un problème est présenté de façon aussi concise que possible (ex : la participation a nos activités a baissé de 25 % durant la dernière année).
- Tous les participants formulent autrement le problème en utilisant une façon positive et mobilisatrice, sous forme de défi (ex: comment pourrions-nous plus impliquer les participants ?).
- Les participants se réunissent en petits groupes et reformulent le problème en 15 défis.
- Au bout de 4-5 défis, l'animateur peut faire tourner les défis des groupes pour nourrir l'inspiration.
- Chaque groupe présente ses défis et les plus inspirants sont choisis.
- Ce sera le début pour créer une nouvelle activité permettant d'explorer ces défis.



10 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

GO - NO GO



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

31

PRENDRE UNE DÉCISION ÉCLAIRÉE

5

- A partir d'une ou plusieurs problématiques, chaque participant liste des propositions et remplit une fiche par proposition.
- La fiche est composée de deux colonnes : GO et NO-GO.
- GO : c'est pertinent parce que, il faudrait toutefois que, ce qu'il faudrait mettre en valeur et NO GO : ce n'est pas pertinent parce que.
- En petits groupe, chacun partage ses réponses et tente de se mettre d'accord (sans obligation) sur les propositions. Un participant prend des notes reproduites sur une affiche GO – NO GO.
- En grand groupe, pour chaque proposition les convergences et les désaccords sont ressortis.
- L'animateur propose de conclure : GO ou NO GO pour chaque proposition en rappelant les préoccupations et les bonifications.

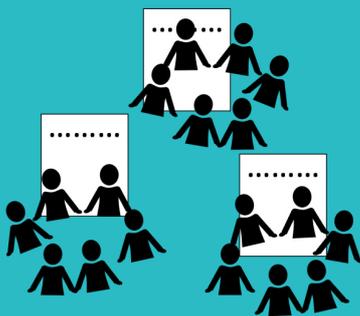


30 à 60 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE GRO-DEBAT



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

32

IDENTIFIER LES CAUSES ET SOLUTIONS D'UN PROBLÈME

- Des tables et chaises sont installées dans l'espace. A chaque table correspond un thème, une affirmation ou une question.
- Les participants se baladent et choisissent leur thème. Un thème peut ne pas être traité.
- Il n'y a pas un nombre de personnes limité par thème. S'il y a 10 participants à une table, on organise deux tables.
- Le temps est divisé en 4 séquences de 15 à 30 mn. Chaque séquence a une thématique. «C'est quoi le problème?», «Dans l'idéal ?», «Vos propositions ?» et «La mise en œuvre concrète d'une des propositions».
- Chaque groupe retransmet aux autres sa réflexion, ses propositions et mises en œuvre.

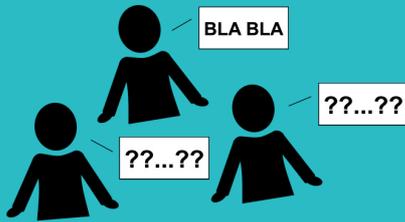


25 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

L'INTERVIEW MUTUELLE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

33

PARTAGER DES EXPÉRIENCES VÉCUES

- A partir d'un thème, des groupes de 3 personnes partagent des expériences vécues.
- Une première personne témoigne, sans se faire interrompre pendant 5 mn. Ensuite, les deux autres posent des questions (5 mn). Chaque personne va témoigner de cette manière. A chaque fois, une personne prend des notes.
- Lorsque tous les participants ont partagé leurs expériences, chaque groupe fait une synthèse qui est présentée au groupe.
- Un échange peut ensuite se mettre en place à partir des synthèses.



30 à 60 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

MA PÉPITE ET MON RATEAU



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

34

REPÉRER ET PARTAGER DES MOMENTS SIGNIFICATIFS

- Chaque participant choisit une « pépite », un moment de la rencontre qui l'a positivement marqué, et un « râteau » : un moment de flottement, une gêne, un malentendu, une frustration etc.
- Chaque personne livre sa pépite et son râteau.
- L'animateur fait ressortir une analyse de l'événement à partir de ces bons et mauvais moments.



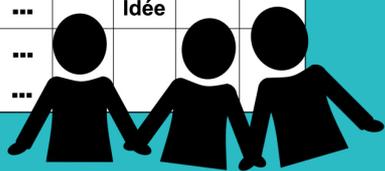
25 à 40 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

MATRICE DE DECOUVERTES

...
...	Idée	Idée	Idée
...		Idée	
...			
...			



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

35

ASSOCIER DES MOTS CLÉS

5

- L'animateur présente le sujet en 2 thèmes.
- En petits groupes, les participants doivent trouver 5 mots sous forme de brainstorming pour chacun des concepts ou mots-clés.
- Pour la mise en commun, l'animateur présente un tableau à double entrée : en horizontal les mots correspondant au premier thème et en vertical ceux associés au second.
- Pour chaque case du tableau, des nouveaux mots sont trouvés en associant les mots des colonnes et des lignes, par association d'idées, en oubliant le plus possible les thèmes du départ.
- Les idées de chaque case sont ensuite reliées au sujet.



25 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

MOI AUSSI



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

36

DÉCOUVRIR LES PARTICULARITÉS ET LES POINTS COMMUNS

- Tous les participants sont assis en cercle.
- Une personne confie au groupe un fait qu'elle estime lui être arrivé à elle seule.
- Si un ou plusieurs participants du groupe ont également vécu cela, ils vont s'asseoir tous ensemble sur les genoux de la personne, puis retournent à leur place.
- Un autre participant raconte, et ainsi de suite pour le reste du groupe.

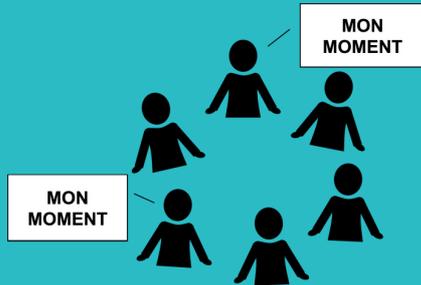


20 à 40 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

MON MOMENT



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

37

REPÉRER ET PARTAGER DES MOMENTS SIGNIFICATIFS

- Chaque participant reprend le déroulement du temps vécu.
- Il repère un moment important, durant lequel il s'est passé un événement significatif pour lui.
- Après un temps de réflexion individuelle, chacun présente oralement son moment significatif et argumente ce choix.

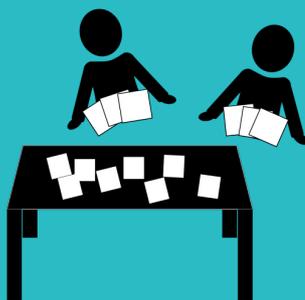


30 à 60 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE MOT A DEFINIR



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

38

CONSTRUIRE UNE DÉFINITION COLLECTIVE

- L'animateur ou le groupe présente le thème ou concept à définir. Il distribue 3 post-it à chaque participant.
- Chacun note 3 idées ou mot-clés. Une idée ou mot-clé par post-it.
- L'animateur ramasse les post-it et les dispose sur une grande table. Il invite les participants à choisir parmi l'ensemble 3 post-it (hormis les siens).
- Les participants se constituent ensuite en groupe de 4 à 5. Ensemble ils sélectionnent, parmi les post-it recueillis, les 3 idées qui leur semblent les plus essentielles.
- Chaque groupe doit présenter sa définition du thème ou concept en y intégrant les trois idées / mots-clés au grand groupe.

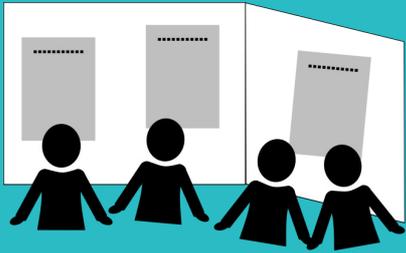


30 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE MUR PARLANT



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

39

MARCHER, REGARDER, ÉCRIRE, PARTAGER

- L'animateur et/ou le groupe, choisit les différentes thématiques et note chacune d'elle sur des affiches.
- L'animateur présente l'intérêt du mur parlant : trouver des exemples concrets, des avantages et des points d'attention, construire des pistes d'action, etc.
- Les participants se déplacent autour des affiches et notent leurs réflexions sur celles-ci, ou sur des post-it qu'ils viennent coller.
- Les différentes réflexions sont mises en commun.

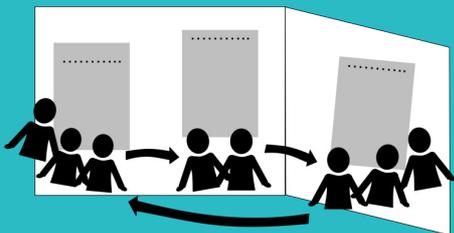


15 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LA NAPPE TOURNANTE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

40

ENRICHIR LES IDÉES DE PLUSIEURS THÉMATIQUES

- Les thématiques sont notées sur des affiches.
- Les participants sont divisés en sous-groupe. Un groupe par thématique.
- Chaque sous-groupe alimente la thématique de leurs idées sur l'affiche.
- Quand le temps est écoulé, on décale les groupes vers la gauche, et on recommence.
- Les thématiques sont alimentées par tous les groupes.
- A la fin, chaque groupe retrouve son affiche de départ, prend connaissance de l'ensemble et présente les éléments essentiels à l'ensemble des trois groupes.



30 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE NOEUD HUMAIN



BRISER LA GLACE

PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  5^{ème} Coopération

41

RÉSoudre ENSEMBLE UN PROBLÈME

- Les participants forment un cercle, épaule contre épaule. Ils tendent leurs bras vers l'avant et ferment les yeux
- Au signal, tous doivent saisir une main dans chacune des leurs, le plus loin possible d'eux.
- Ensemble ils ouvrent les yeux et vérifient que personne ne tient 3 mains, ni les deux mains d'une même personne.
- Les participants doivent reconstituer un cercle, sans se lâcher les mains, sans se faire mal (certains seront de dos, d'autres de face...).
- Après le jeu, l'animateur peut inviter les participants à s'exprimer sur les stratégies mises en place.
- Au-delà de 20 participants, il est conseillé de faire des groupes.



10 à 20 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

NUAGE DE MOTS



BRISER LA GLACE

PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  5^{ème} Coopération

42

PARTAGER DES MOTS CLÉS VISUELLEMENT

5

- Chaque participant, sous forme de brainstorming individuel, rédige une liste de mots-clés à partir de l'action qu'il vient de vivre et de ce qu'elle lui inspire.
- Il crée à partir de cette liste un nuage de mots dont la taille, la couleur, la police de chaque mot correspond à l'importance que le participant accorde à celui-ci à l'issue de l'action.
- Les différentes productions sont ensuite affichées et peuvent être commentées par leur auteur.

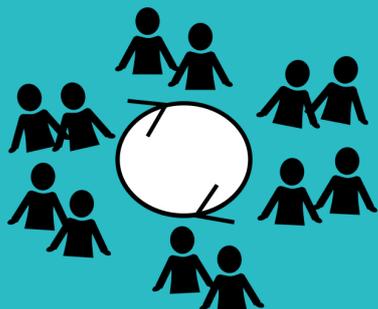


25 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

L'OIGNON



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

43

IDENTIFIER NOS POINTS COMMUNS

- Les participants forment deux cercles égaux, intérieur et extérieur.
- Les participants se retrouvent par binôme en face à face.
- Chaque binôme dispose d'une minute pour trouver un point commun.
- Puis les participants du cercle extérieur se déplacent vers la gauche et on recommence.
- L'animateur peut donner un thème unique ou à chaque fois que le cercle tourne.

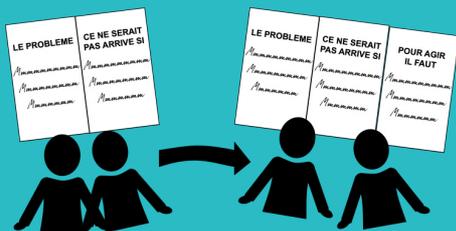


20 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE PAPERBOARD TOURNANT



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

44

IDENTIFIER LES CAUSES ET SOLUTIONS D'UN PROBLÈME ^S

- Une situation problème est exposée clairement.
- Le groupe est divisé en 3. Chaque sous-groupe reçoit une grande feuille où figurent 3 colonnes (A : « Dans cette situation, ce qui a fait problème est... » B : « Ce qui a fait problème n'aurait pas eu lieu si... » C : « pour agir sur le problème, il va falloir désormais... »).
- Chaque groupe a 10 mn pour échanger et remplir A et B.
- Ils se déplacent ensuite vers une autre feuille. Ils ont 8 mn pour prendre connaissance du travail précédent, le compléter, souligner ce qui leur convient et remplir la colonne C. Ils renouvellent cette action pour la dernière feuille.
- Chaque groupe retrouve sa feuille initiale, en fait une synthèse (5 à 10 mn) et la présente aux autres groupes.



30 à 40 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE PAS EN AVANT



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁴⁻⁸ Coopération

45

SE POSITIONNER FACE AUX ÉVALUATIONS DES AUTRES

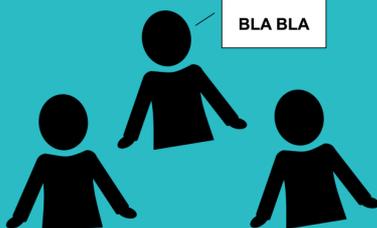
- Le groupe se réunit en position debout et en cercle.
- Un premier participant se propose pour donner un élément du bilan. Pour cela, il avance d'un pas et annonce son argument. Les participants qui sont d'accord avec lui avancent d'un pas, ceux qui sont en désaccord reculent d'un pas et ceux pour qui cela n'importe pas (ou n'ont pas d'avis) restent sur place.
- Le groupe reprend la forme du cercle et un nouveau participant lance un nouvel argument. Le groupe réagit comme précédemment.
- Le bilan prend fin lorsque tous les participants ont parlé ou lorsque tous les éléments du bilan ont été posés.



45 à 60 mn

< 10 < 30 < 75 + 75

PENSE-ÉCOUTE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁴⁻⁸ Coopération

46

ALLER AU BOUT DE SES PENSÉES

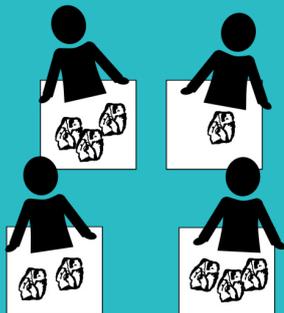
- L'animateur présente la thématique sous forme d'une ou plusieurs questions.
- Les participants constituent des trinômes et répondent chacun leur tour selon les règles suivantes : l'orateur dispose de 3 mn de parole exactement, les blancs sont normaux, les auditeurs n'ont pas le droit à la parole, et au bout des 3 mn, les auditeurs ont 1 mn pour noter les idées émises.
- Une fois que tous les participants se sont exprimés, un deuxième tour est relancé. L'orateur n'a que 2 mn cette fois pour s'exprimer. Il peut reprendre certains arguments proposés par les autres. Les auditeurs restent muets.
- Les différents groupes préparent une synthèse des idées et la présente au grand groupe.



30 à 45 mn

< 10 < 30 < 75 + 75

LES PEPITES



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

47

REPÉRER ET PARTAGER DES MOMENTS SIGNIFICATIFS

- Chaque participant choisit une phrase entendue durant la rencontre, la réunion, l'atelier que ce soit au moment des travaux, en pause, en repas, en aparté...
- Chaque participant livre cette phrase au groupe et peut dire pourquoi cette phrase l'a touché.

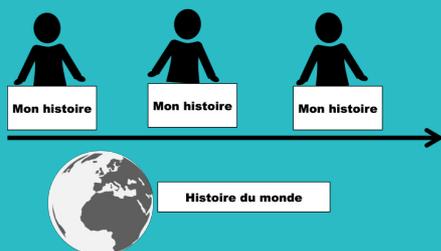


10 à 20 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

PETITE HISTOIRE GRANDE HISTOIRE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

48

RACONTER CE QUI NOUS A CONSTRUIT

S

- Chaque participant du groupe écrit individuellement sur une feuille séparée en 2 lignes : A en haut, et B en bas.
- A : les grands moments de sa vie (ex : « quand je suis tombé du vélo », « quand j'ai rencontré... » etc.). C'est la petite histoire.
- B : les événements qui ont une dimension collective (une coupe du monde, une guerre, une loi, une série « mythique », une grève...). C'est la grande histoire.
- Chacun raconte au groupe 2 éléments de la « grande histoire » et 2 éléments de la « petite histoire » parmi ceux qui l'ont construit et fait ce qu'il est aujourd'hui.
- Chaque participant inscrit sur une grande fresque murale : en haut les événements de sa petite histoire, en bas les événements de la grande histoire.
- Le groupe observe et peut échanger sur la fresque.

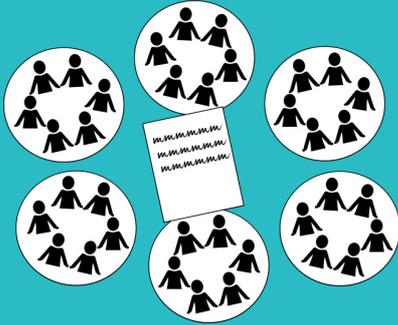


15 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

PHILIPS 6X6



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁴⁻⁶ Coopération

49

ENRICHIR LES IDÉES DE GROUPE EN GROUPE

- Une problématique, un concept, une action est présentée par l'animateur.
- Des groupes de 6 personnes sont formés, chaque groupe désigne un rapporteur.
- Les groupes échangent sur la question posée pendant 6 minutes et font des propositions.
- A l'issue des 6 mn, les rapporteurs présentent le travail de leur groupe (2 mn par rapporteur).
- Les propositions sont écrites par l'animateur sur une grande affiche.
- Les groupes se réunissent à nouveau pour débattre des propositions.
- L'alternance des discussions en petits et grand groupe continue jusqu'au consensus.



15 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

PHOTO-SYNTHESE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites ⁴⁻⁶ Coopération

50

S'EXPRIMER EN PRENANT UNE PHOTO

- L'animateur présente le sujet à transposer en photo.
- Individuellement ou en groupe, les participants, après un temps de réflexion, doivent prendre une ou des photos permettant d'illustrer le sujet. Chaque photo peut être accompagnée d'une légende.
- Les participants présentent leurs photos et expliquent leurs choix.



45 à 60 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

QUALITY-SORT

	Tout à fait d'accord	Un peu d'accord	Pas d'accord	Pas du tout d'accord
1. affirmation	2	1	4	3
2. affirmation	3	1	2	4
3. affirmation	1	2	4	3
4. affirmation	2	3	1	4

BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE

PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

51

DÉBATTRE SUR LES REPRÉSENTATIONS

5

- L'animateur remet à chaque participant un document retraçant au moins 20 affirmations numérotées de 1 à 20.
- Individuellement, chacun classe les différentes affirmations par ordre d'adhésion en respectant les règles.
- 1 pour lesquelles il est tout à fait d'accord, 2 pour lesquelles il est d'accord.
- 3 pour lesquelles il n'est pas d'accord, 4 pour lesquelles il n'est pas du tout d'accord.
- Les affirmations restantes sont celles sur lesquelles il ne se prononce pas.
- Les participants constituent des petits groupes (4 à 5) et échangent autour des différents classements.
- Ils doivent, après concertation, présenter un classement commun au grand groupe.



25 à 40 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

REBELOTE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE

PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

52

ÉVALUER UNE ACTION EN FONCTION DE CRITÈRES

5

- Le groupe identifie quatre critères d'évaluation et les associe à une couleur du jeu de carte.
- Chacun reçoit 4 cartes (une de chaque couleur) et en prend connaissance sans les dévoiler aux autres.
- Le plus jeune commence et dévoile une première carte. Il fait part de son évaluation en fonction du critère associé.
- Le joueur suivant joue sa carte. Si la carte est plus forte, il exprime une opinion positive et souligne ce qu'il a particulièrement apprécié, si elle est moins forte, il exprime un point à améliorer, une nouvelle piste d'action.
- Quand chacun a posé sa première carte, celui qui a la plus haute valeur remporte le pli et commence le second tour.
- Le jeu continue jusqu'à ce que chacun ait joué toutes ses cartes.

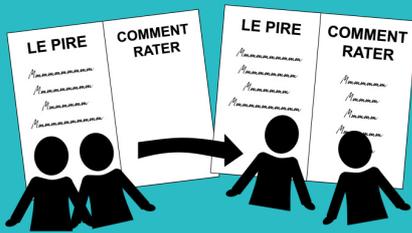


30 à 40 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

SCENARIO CATASTROPHE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites 5^{ème} Coopération

53

IMAGINER LE PIRE POUR VIVRE LE MEILLEUR

S

- Le groupe identifie le sujet à analyser et crée des questions sur ce qui pourrait arriver de pire (ex : Comment être certain de ne pas impliquer l'ensemble des acteurs ?).
- Chaque question est écrite sur une affiche divisée en deux colonnes (A et B).
- A : répondre à la question (ex : pour être sûr de ne pas impliquer les acteurs, il faut... négliger le mailing, ne pas permettre l'échange entre les participants). B : définir les pistes d'action concrètes pour éviter que cela ne se produise .
- En sous-groupes, les participants remplissent la colonne A uniquement (1 idée par ligne). L'affiche est ensuite donnée à un autre groupe qui répond dans la colonne B (une réponse par ligne).
- Chaque groupe présente leurs pistes d'action pour que le pire se transforme en meilleur.

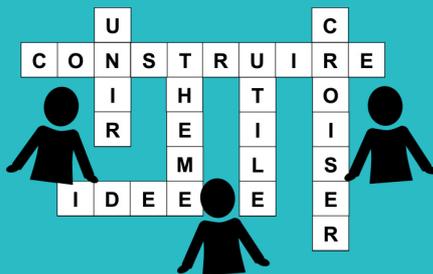


30 à 60 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

SCRABBLONS



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites 5^{ème} Coopération

54

IMBRIQUER DES IDÉES

S

- L'animateur ou le groupe choisit la thématique et place au centre du tableau un mot la synthétisant.
- Chaque participant reçoit 2 lettres de l'alphabet au hasard.
- En fonction des lettres en sa possession, chacun à son tour crée un mot en lien avec la thématique centrale et vient l'imbriquer parmi les mots présents. Chaque mot donné doit intégrer une des lettres en possession du participant.
- La partie se termine lorsque tous les participants ont utilisé leurs lettres.

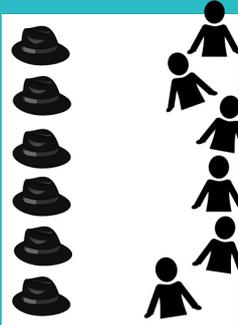


20 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LES 6 CHAPEAUX



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

55

ANALYSER DIFFÉRENTS POINTS DE VUE D'UN PROBLÈME

5

- L'animateur présente les 6 chapeaux : blanc (les faits), rouge (ce que je ressens), noir (danger et risque), jaune (avantage), vert (créativité, alternative), bleu (organisation et canalisation des autres chapeaux).
- Les règles sont fixées par le groupe. Exemple : chacun choisit son chapeau, tout le monde doit utiliser au moins 3 chapeaux, répartition aléatoire ou organisée de l'expression des chapeaux....
- Chacun leur tour, les participants analysent et proposent des solutions en tenant compte de la couleur du chapeau en leur possession.
- L'activité est poursuivie par une synthèse et/ou une prise de décision.

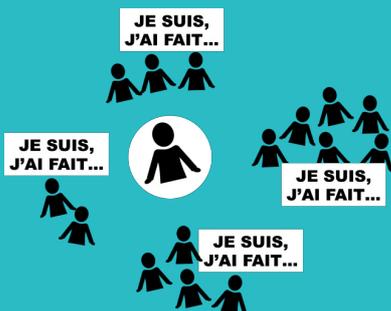


15 à 20 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

SOCIOGRAMME VIVANT



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

56

REPRÉSENTER EN MOUVEMENT LA PHYSIONOMIE D'UN GROUPE

- Les participants sont au milieu de la salle.
- L'animateur pose une première question et précise l'endroit où les personnes doivent aller si elles sont concernées.
- Les questions peuvent être liées à leur lieu d'habitation ou de travail, au niveau d'expérience, à l'âge, à la couleur de vêtement préférée etc.
- Les questions peuvent être aussi liées au thème de la rencontre.



15 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LA SOUPE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

57

SÉLECTIONNER LES MEILLEURS INGRÉDIENTS

5

- Une affiche symbolise la casserole de soupe. La casserole est un projet, un thème.
- Au 1er tour, chaque participant ajoute un élément en le notant sur une feuille.
- La taille du papier détermine l'importance de l'ingrédient (une feuille, une demi-feuille, un quart de feuille).
- A partir du 2ème tour, 3 actions sont possibles.
- les actions : ajouter un ingrédient, modifier un ingrédient en augmentant ou réduisant son importance, supprimer un ingrédient.
- Chaque participant participe une fois au 2ème tour. Les modifications sont discutées avant validation.
- L'activité se poursuit jusqu'à l'accord de tous ou après le nombre de tours définis au préalable.

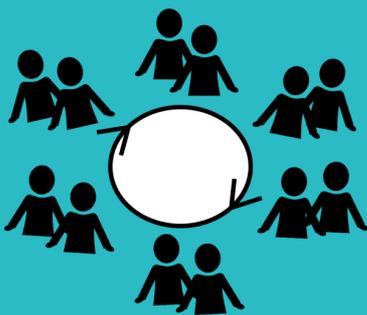


30 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

SPEED-DATING



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

58

ÉCHANGER RAPIDEMENT DES IDÉES EN BINÔME

- Deux cercles de chaises sont mis en place : intérieur et extérieur. Les deux chaises sont face à face.
- L'animateur demande à une moitié du groupe de s'asseoir sur les chaises du cercle intérieur. Puis, la seconde moitié s'installe sur les chaises du cercle extérieur.
- A partir d'un thème, les binômes échangent en face à face pendant 6 mn. Au retentissement d'une cloche, les participants du cercle extérieur se déplacent d'une chaise vers la gauche.
- Selon le temps, il peut y avoir 4 à 6 rondes de parole.
- A la fin des rondes, chaque participant note sur un carton une idée principale retenue à partir des échanges.
- Chacun son tour, les participants se présentent et lisent leur carton.

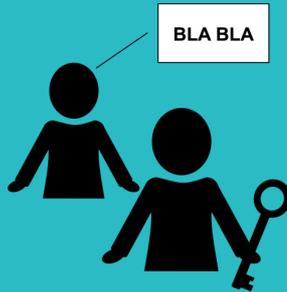


30 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

SUCCESS-STORY



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
 FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
 DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
 MAINTENIR L'ATTENTION
 PRENDRE DES DÉCISIONS
 ÉVALUER

Pépites Coopération

59

REGARDER CE QUI FAIT LA RÉUSSITE D'UNE ACTION

S

- Chaque participant, un groupe ou le groupe entier identifie une action qui a bien fonctionné. Des duos de personnes ou de groupes sont constitués.
- Chacun doit décrire à l'autre l'action avec le plus de détails possibles. Les auditeurs notent les éléments pertinents qui ont contribué à sa réussite. A la fin de la présentation, ils peuvent poser des questions d'éclaircissement pour bien comprendre la situation.
- Les auditeurs listent les éléments qui ont contribué à la réussite de l'action et les notent sur une feuille en forme de clef.
- Les duos se remettent ensemble et partagent les clefs du succès des différentes actions.
- Chacun choisit les clefs de réussite pour améliorer ses pratiques ou résoudre une situation problème.



30 à 40 mn

< 10 < 30 < 75 + 75

TABLEAU EN COULEUR

	item	item	item	item
nom				



BRISER LA GLACE
 PARTAGER DES EXPÉRIENCES
 FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
 DÉBATTRE
 PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
 ANALYSER DES SITUATIONS
 MAINTENIR L'ATTENTION
 PRENDRE DES DÉCISIONS
 ÉVALUER

Pépites Coopération

60

DE NOS DIVERGENCES AU CONSENSUS

S

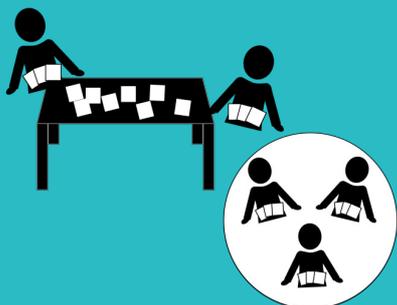
- L'animateur présente le code couleur.
- Vert : tout à fait d'accord, bleu : d'accord, orange : plutôt pas d'accord, rouge : pas du tout d'accord, blanc : je m'abstiens.
- Puis il propose des affirmations sur un thème précis. Chacun choisit son carton couleur.
- L'animateur range ces cartons sur un tableau à double entrée : le nom des participants en horizontal et les items en vertical.
- Lorsque les avis divergent, des sous-groupes rassemblant des points de vue différents sont constitués. Ils doivent trouver une proposition faisant consensus et qu'ils présentent au reste du groupe.
- Les participants se positionnent de nouveau suivant la même procédure. La démarche peut être reconduite en cas de nouveaux désaccords.



30 à 60 mn

< 10 < 30 < 75 + 75

TAPONS LA CARTE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

61

SUSCITER LA RÉFLEXION ET LE DÉBAT

- Une question est formulée par l'animateur ou le groupe. Les participants écrivent une opinion ou suggestion sur 4 cartes.
- L'animateur rassemble les cartes et en redistribue 3 au hasard à chacun. Les cartes restantes (la pioche) sont déposées sur une table.
- 1ère étape : les participants échangent les cartes qui ne leur conviennent pas avec celles de la pioche.
- 2ème étape : chacun améliore son jeu en échangeant ses cartes avec d'autres participants (toujours avoir 3 cartes, échanger une carte par une autre carte).
- 3ème étape : des équipes sont formées (opinions proches). Les cartes sont mises en communs. L'équipe en choisit 3.
- Présentation des productions au groupe.

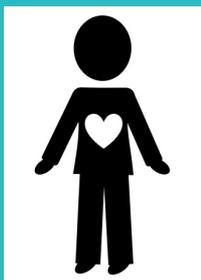


20 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LA TÊTE, LE COEUR, LE CORPS



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

62

CE QUE JE PENSE, CE QUE JE SENS, CE QUE JE VEUX

5

- A la fin d'une rencontre, chacun identifie ce avec quoi il repart sur 3 niveaux : la tête (réflexions, idées), le cœur (motivation, émotions, sentiments), le corps (objectifs, actions).
- Une affiche présente la démarche déclinée en « je pense », « je sens », « je veux ».
- Chaque participant est invité à se prononcer en utilisant ces débuts de phrase.
- On peut aussi proposer à chacun un support individuel reprenant ces éléments pour une évaluation écrite qui peut se mixer à une présentation orale.

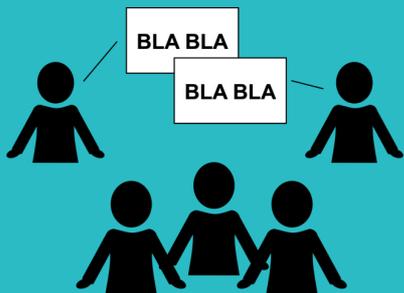


20 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

THEÂTRE ACTION



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

63

ENVISAGER D'AUTRES POINTS DE VUE

- Le groupe choisit une thématique et un contexte.
- Plusieurs personnes se désignent pour jouer la situation. L'animateur peut donner à certains acteurs des consignes de jeu pour orienter le déroulement de l'action.
- Les acteurs commencent à jouer leur saynète devant le public. Quand un comédien ne sait plus comment intervenir, il peut faire appel au public. Un spectateur vient alors le remplacer pour continuer l'action en mettant en œuvre sa proposition.
- Une fois que l'on a fait le tour de la question ou que la situation est résolue, l'animateur propose de clôturer la scène.

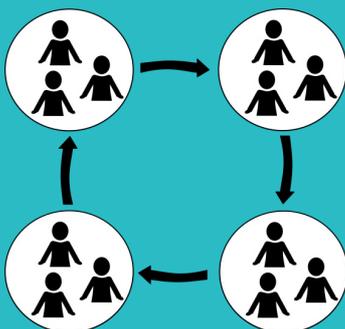


15 à 30 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

TOURNEZ MANÈGE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

64

ENRICHIR DES IDÉES DE GROUPE EN GROUPE

- Le groupe choisit une thématique de réflexion et la formule sous forme de questions.
- Les participants sont répartis en groupes de 3 à 5 maximum. Chaque groupe nomme un secrétaire qui prendra des notes et restera toujours dans ce groupe.
- Les groupes ont 8 minutes pour alimenter la thématique de leurs idées. Ils désignent ensuite l'un d'entre eux pour aller prendre place dans un autre groupe.
- Le secrétaire présente au nouveau venu l'avancée de leur réflexion, le nouveau fait de même. La réflexion est enrichie pendant 5 minutes puis un nouveau volontaire se rend dans un autre groupe. La démarche recommence pendant 3 minutes.
- Chaque secrétaire présente une synthèse de l'ensemble des échanges au grand groupe.

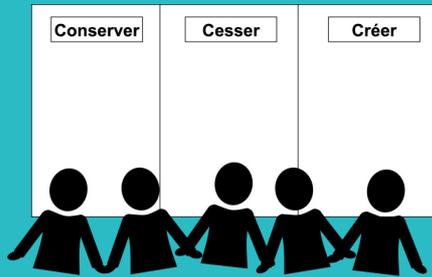


20 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LES 3 C



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

65

AMÉLIORER COLLECTIVEMENT UNE SITUATION

S

- En grand groupe, l'animateur pose une question type « considérant la situation actuelle et où nous voulons aller, que souhaitons-nous... »
- Conserver/bonifier ? Ce qui fonctionne bien et doit toujours être là à l'avenir.
- Cesser/modifier ? Ce qui a été pertinent mais qui l'est moins ou plus dans le contexte actuel.
- Créer ? Ce qui nous manque actuellement et dont on doit se doter pour atteindre nos objectifs partagés.
- A partir de la trame, toutes les idées sont écrites sur une grande affiche. Le groupe identifie ensuite les désaccords pour arriver à une entente. Les éléments qui ne font pas partie des terrains communs sont enlevés.
- Selon le nombre de terrains communs, on peut définir une priorisation.

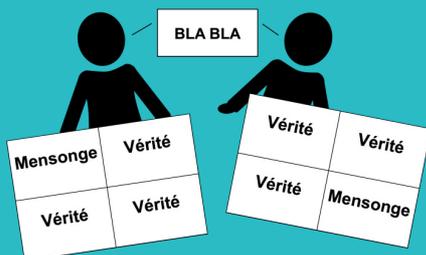


20 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

1 MENSONGE 3 VÉRITES



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

66

SE RENCONTRER ET CHERCHER LE MENSONGE

S

- Sur une feuille constituée de 4 cases, chaque participant note quatre informations sur lui ou elle à partir de thèmes : vie personnelle, expériences professionnelles, bénévoles, etc. Sur ces 4 informations, 1 est un mensonge et 3 sont des vérités.
- Chacun part ensuite à la rencontre d'un des autres participants, échange avec lui durant le temps imparti afin de démasquer la fausse information. Il marque d'une croix la case qui lui semble correspondre au mensonge sur la carte de la personne rencontrée.
- Lorsque tout le monde s'est rencontré, le groupe fait un tour de parole. Chacun présente les informations reçues.



30 à 40 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

LE VELO



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
EVALUER

Pépites  Coopération

67

EVALUER PERSONNELLEMENT UNE ACTION

5

- L'animateur présente l'outil « le vélo » aux participants. Chaque élément du vélo correspond à une question.
- Le guidon : ce qui me guide, la selle : ce qui me porte, les pneus : ce qui me gonfle, la pompe : ce qui me regonfle, les freins : ce qui me freine, le porte-bagage : ce sur quoi je peux compter, les pédales : ce sur quoi je dois porter mes efforts.
- Chacun remplit son document.
- A l'issue de ce travail d'écriture, les participants répondent à l'écrit à une question : qu'est-ce que cette action a transformé chez moi ?
- L'animateur propose aux participants de faire une synthèse à l'oral de leur réflexion et de la partager avec le groupe.

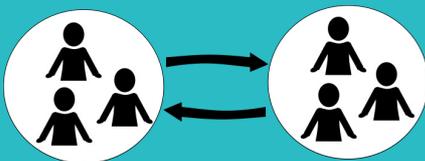


15 à 20 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

VIRAGE A 180°



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
EVALUER

Pépites  Coopération

68

CRÉER DES SOLUTIONS ALTERNATIVES

- Des groupes de 3 à 5 personnes sont constitués.
- Chaque groupe identifie une situation problème vécue non résolue et liste les actions qui ont été mises en place.
- 2 groupes se présentent mutuellement leur situation et les actions. Chacun prend des notes sur ces échanges.
- Chaque groupe prend la situation de l'autre et identifie les points communs entre ces actions mises en place et les classe en thématique de tentatives de solution (répression, fuite, inaction, etc.).
- Ils proposent des alternatives à l'opposé de ce qui a été mis en place. (ex : prévention pour la répression).
- Les groupes se remettent ensemble et prennent connaissance des pistes de solution. Chaque groupe choisit la ou les solutions qu'il va mettre en place.

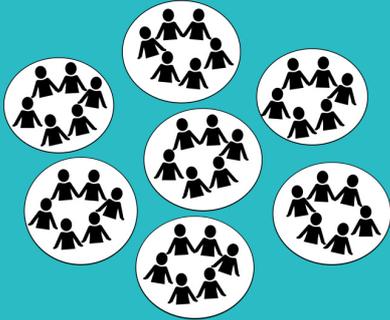


30 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

WORLD CAFE



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

69

ENRICHIR DES IDÉES DE GROUPE EN GROUPE

5

- L'animateur formule une thématique de réflexion sous forme de questions.
- Les participants sont répartis en groupes de 6 personnes en moyenne. Chaque groupe nomme un « hôte » qui prendra des notes. Les autres sont les « voyageurs ».
- Les groupes ont 20 à 30 minutes (ronde) pour alimenter la thématique. A la fin de la ronde, les voyageurs changent de table.
- Ils sont accueillis par un nouvel hôte qui résume la discussion précédente, permettant d'établir des liens et de développer les nouvelles idées.
- 3 à 4 rondes peuvent être organisées. A chaque nouvelle ronde, l'hôte peut choisir de devenir " voyageur", un nouvel hôte est alors nommé en début de ronde.
- A la fin des rondes, chaque hôte présente les réflexions de sa table.

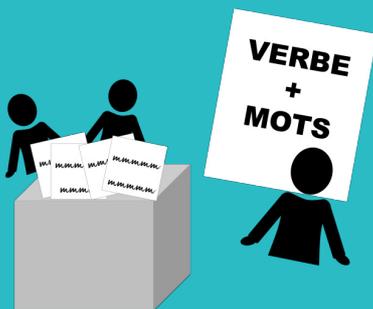


30 à 60 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

ZAPPING DES MOTS



BRISER LA GLACE
PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

70

DES SYNONYMES VERS LA REFORMULATION

- L'animateur a défini une question-problème.
- Il montre uniquement le verbe et les mots-clés de la problématique.
- Les participants notent le maximum de synonymes pour le verbe et pour chaque mot-clé (un post-it par synonyme).
- L'animateur dévoile la question.
- Les participants piochent les mots et les verbes, les associent au hasard pour créer de nouvelles questions dérivées de l'originale.
- Lorsqu'il y a suffisamment de questions, le groupe choisit les reformulations les plus intéressantes et les analyse.

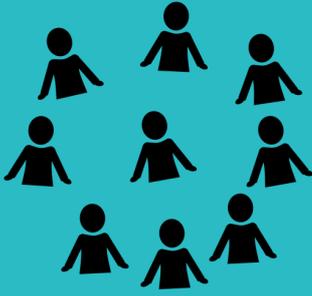


30 à 45 mn



< 10 < 30 < 75 + 75

ZIP - ZAP



BRISER LA GLACE

PARTAGER DES EXPÉRIENCES
FAIRE ÉMERGER DES REPRÉSENTATIONS
DÉBATTRE
PRODUIRE DES IDÉES, CRÉER
ANALYSER DES SITUATIONS
MAINTENIR L'ATTENTION
PRENDRE DES DÉCISIONS
ÉVALUER

Pépites  Coopération

71

FAIRE CONNAISSANCE RAPIDEMENT

- Les participants se placent en cercle non serré. L'animateur se place au milieu.
- Les participants se présentent en donnant leur prénom (ou livre préféré, activité, etc.).
- L'animateur désigne un participant et dit « Zip », la personne doit donner le prénom de son voisin de droite le plus vite possible.
- L'animateur dit « Zap », la personne donne le prénom de son voisin de gauche.
- L'animateur dit « Zip Zap », les participants changent de place dans le cercle.
- L'animateur dit par exemple « Zip, Zip, Zip... », la personne doit donner le nom de son 3ème voisin de droite, etc.
- Quand la personne qui est désignée se trompe ou est trop lente, elle remplace l'animateur.



10 à 20 mn



< 10 < 30 < 75 + 75