

LIVRET OUTILS : MÉTHODES D'ANIMATION PARTICIPATIVE

RÉUNIONS

COLLABORATION

FACILITATION

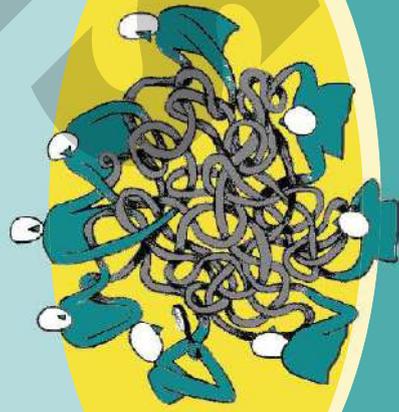
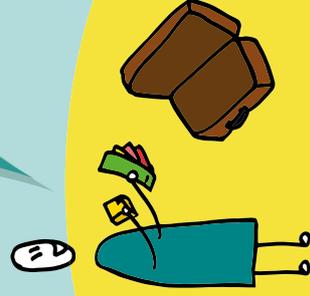
POUVOIR D'AGIR

ANIMATION

COHÉSION
DÉBATS

FORMATION

PLACE POUR CHACUN.E



• Édition 2020 •

Scicaboulle
COOPÉRATIVE POUR GRANDIR

RÉUNIONS

COLLABORATION

FACILITATION

POUVOIR D'AGIR

ANIMATION

COHÉSION

DÉBATS

FORMATION

PLACE POUR CHACUN·E

LIVRET OUTILS : MÉTHODES D'ANIMATION PARTICIPATIVE



• **Édition 2020** •

Scicabulle
COOPÉRATIVE POUR GRANDIR

Scicabulle
COOPÉRATIVE POUR GRANDIR

SOMMAIRE

INTRODUCTION

-**P.10** **SCICABULLE : QU'EST-CE QUE C'EST ?**
-**P.11** **UN LIVRET DE MÉTHODES ET D'OUTILS D'ANIMATION PARTICIPATIVE : POURQUOI ?**
-**P.12** **UNE INTENTION DE FAIRE PARTICIPER ET UNE PÉDAGOGIE ACTIVE**
-**P.13** **EN PRATIQUE, COMMENT ON S'Y PREND ?**
Différentes étapes pour être vraiment à l'aise dans l'animation
-**P.15** **DES MOTS CLÉS POUR COMPRENDRE ET AGIR**
-**P.15** • Aménagement
-**P.15** • Animation
-**P.16** • Apprentissages
-**P.16** • Cadre
-**P.17** • Contexte
-**P.17** • Créativité
-**P.18** • Démarche
-**P.18** • Méthodes
-**P.19** • Objectifs
-**P.20** • Outils
-**P.20** • Participation
-**P.21** • Posture
-**P.22** **RENFORCER LE POUVOIR D'AGIR : FREINS ET LEVIERS**
-**P.22** • Accompagnement individuel au changement
-**P.23** • Accompagnement collectif au changement
-**P.23** • Émancipation des groupes et des individus
-**P.24** • Développement des compétences psychosociales
-**P.25** • En conclusion
-**P.26** **LA DÉMARCHE EPIC**

FICHES OUTILS

.....**P.29** **SOMMAIRE DES FICHES OUTILS**

.....**P.30** • **EXISTER**

> Définir et mettre en œuvre un cadre bienveillant

-**P.31** Balle de parole
-**P.32** Passe-moi ton stylo
-**P.33** Communication gestuelle
-**P.35** Jeu du yo

> Se présenter

-**P.37** Cercle des prénoms
-**P.38** Jeu du porte-clés
-**P.39** Jeu des paquets
-**P.40** Avions tchèques
-**P.41** Triangle des points communs
-**P.42** Ceux qui comme moi
-**P.43** Brèves rencontres

> Dynamiser

-**P.45** Pac Man
-**P.46** Balle d'énergie
-**P.47** Cercle incassable
-**P.48** Machine infernale

• PARTICIPER

> Exprimer ses représentations

-**P.51** Mots-valises
-**P.53** Affichages collaboratifs
-**P.54** Brainstorming

> Exprimer ses ressentis

-**P.55** Langage en photo
-**P.56** Émotibulles
-**P.57** Arbre de Lison

> Relais vers d'autres méthodes

-**P.58** Porteur de paroles



-**P.59** • **INTERROGER**
- > **Se documenter**
-**P.60** Lecture partagée/picorée/caviardage/ar-pentage
- > **Analyser le système**
-**P.62** Fleur du pouvoir
-**P.64** Wargame
- > **Débattre**
-**P.66** Abaques de Régnier
-**P.68** Débats mouvants : la rivière
-**P.70** Débats mouvants : le débat en croix
- > **Relais vers d'autres méthodes**
-**P.72** Jeu de la ficelle
-**P.73** Les 6 chapeaux de Bono
-**P.74** Systématisation d'expérience
-**P.75** Analyse SWOT
- > **Relais vers d'autres méthodes**
-**P.76** • **CONSTRUIRE**
- > **S'inspirer**
-**P.77** Fish Bowl
-**P.79** Speed meeting créatif
- > **Construire une réflexion collective**
-**P.80** Phillips 6x6
-**P.82** Métaplan
-**P.83** World café
-**P.85** Boule de neige
- > **Décider**
-**P.86** Vote par gommettes
- > **Relais vers d'autres méthodes**
-**P.88** Jeu des 4 mondes
-**P.89** Gestion par consentement



-**P.90** • **ÉVALUER**
-**P.91** > **S'auto-évaluer**
Arbre à compétences

-**P.93** > **Faire un bilan**
Filet du pêcheur
-**P.94** Matrice efficacité/plaisir
-**P.95** Bilan araignée
-**P.96** Pépite/caillou/canif



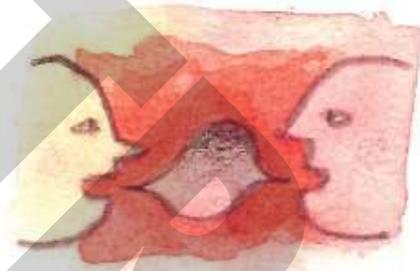
DÉMARCHES

-**P.98** Objectif : Renforcer la cohésion d'équipe
-**P.98** Objectif : Construire collectivement
-**P.99** Objectif : Trouver des solutions créatives
-**P.99** Objectif : Co-construire un diagnostic sur une organisation collective
-**P.100** Objectif : Réaliser une présentation participative
-**P.100** Objectif : Se former sur une thématique
-**P.101** Objectif : Réfléchir autour de ses pratiques

ANNEXES

-**P.104** Émotibulles
-**P.105** Arbre de Lison
-**P.106** Schéma de présentation de Scicabulle

INTRODUCTION



Quelques mots pour réfléchir un peu avant de se lancer. C'est l'occasion de donner du sens à la démarche. On veut du participatif, mais pourquoi en fait ? Et par où on commence ?

Les méthodes qu'on vous proposera en deuxième partie peuvent contribuer à changer la société, à transformer les rapports sociaux, et ça on y croit vraiment. Pour peu qu'on se pose quelques questions en préalable...

Avant même de choisir et d'utiliser une méthode et/ou un outil...

Il convient de s'interroger sur nos intentions :

- Jusqu'à quel point a-t-on l'intention de permettre, d'encourager et d'accompagner la participation ?
- Souhaitons-nous questionner les personnes pour leur demander les thèmes qu'elles veulent aborder ?
- Choisissons-nous de les interroger sur des thèmes déjà identifiés ?
- Est-ce que les personnes vont choisir la façon de les aborder ?
- Sommes-nous prêts à recevoir toutes sortes de propositions, même les plus inattendues ?
- Qu'en sera-t-il fait ensuite ?
- Pouvons-nous assurer les participant-e-s que leur participation sera entendue ?

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses à ces questions, tout est possible, il s'agit avant tout d'être au clair avec soi-même et avec les participant-e-s.

Ensuite, il est important de se questionner sur les conditions nécessaires à mettre en œuvre pour que cette participation puisse exister :

- Est-ce que les membres de ce groupe ont l'habitude de prendre la parole en public ?
- Sont-ils à l'aise avec l'écrit ?
- Est-ce qu'ils maîtrisent le français ?
- Utilisent-ils souvent des méthodes d'animation participative ou est-ce la première fois ?
- Existe-il des rapports hiérarchiques entre les personnes présentes, qui pourraient potentiellement brider la participation de certain-e-s ?

Aussi, pour mettre en œuvre cette intention...

Nous faisons résolument le choix de rendre les personnes concernées actrices de leurs réflexions, de leurs apprentissages, des constructions individuelles et collectives : c'est le fondement de la pédagogie active.

Pourtant il ne suffit pas d'utiliser des méthodes actives pour renforcer le pouvoir d'agir.

En effet, une méthode d'animation participative pourrait aller à l'encontre de l'émancipation des individus, si elle est utilisée pour renforcer des rapports de domination, pour inculquer une opinion en la faisant passer pour un savoir, pour étouffer l'esprit critique, par exemple.

L'outil ne fait pas la méthode, la méthode ne fait pas la pédagogie, il est donc nécessaire tout d'abord de clarifier son intention, de réfléchir à sa pédagogie, puis enfin de choisir méthodes et outils...

DES MOTS CLÉS POUR COMPRENDRE ET AGIR

MOTS CLÉS

L'aménagement est la première chose que voient les participant-e-s. Arriver dans une salle installée comme une salle de classe ne donne pas la même impression, ne met pas dans la même disposition d'esprit, qu'arriver dans une salle avec un cercle de chaises au milieu.

Si l'aménagement a été réfléchi pour que l'on s'y sente bien, que chacun-e se voie et que l'animateur·trice soit au même niveau que le reste du groupe, cela impacte la façon dont les personnes vont se sentir, et ce qu'elles anticipent qui sera attendu d'elles (être passif ou actif, écouter ou être entendu, etc.).

Il s'agit de symbolique, mais aussi d'aspects pratiques ! S'il est nécessaire de déplacer des tables pour le lancement de la séance par exemple, autant prévoir cela à l'avance pour éviter de perdre du temps avec un aménagement pas anticipé...

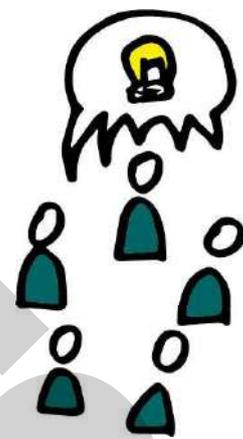
AMÉNAGEMENT

- Est-ce que les personnes identifient facilement où est la salle, où elles peuvent poser leurs affaires, où elles peuvent s'asseoir, etc. ?
- Est-ce que le nécessaire est fait pour que les personnes se sentent accueillies ? Y a-t-il du café ? Des petits gâteaux ? Y a-t-il quelqu'un pour accueillir et orienter les participant-e-s ?
- L'aménagement de la salle est-il propice aux échanges entre les participant-e-s et l'animateur·trice ?

ehf gqef qe c c 2 e ree d 2 d

ANIMATION

Lors d'un temps collectif, la personne qui anime a pour mission de mettre en œuvre des objectifs ayant été fixés, et d'une manière générale de faire participer le public. Il peut parfois être utile d'impliquer, d'encourager, parfois de participer soi-même pour faire avancer la réflexion. Il s'agit aussi de modérer, en faisant par exemple tourner la parole, de susciter l'esprit critique (là où tout le monde pense pareil, on ne pense pas beaucoup !) et de faire respecter les différents points de vue. Il est souhaitable que la personne qui anime évite d'être vue comme l'unique source de savoir (voire comme UNE source de savoir). Elle n'a pas pour but de « donner des leçons ». Encourager pour laisser émerger les idées n'est pas donner son avis.



L'animation peut être tournante, menée par une ou plusieurs personnes de manière partagée, complémentaire, en relais, etc. Il s'agit donc de se questionner au préalable sur les rôles et fonctions de chacun-e des animateur·trice-s durant l'animation : gestion du matériel, animation des méthodes, régulation de la parole, gestion du temps, prise de notes, etc.

Cette démarche est celle que nous privilégions dans nos actions, car elle est symbolique de l'approche de Scicabulle, notamment pour ce qui concerne le renforcement du pouvoir d'agir.

Nous proposons donc une démarche en 4 étapes :

E comme **Exister**

P comme **Participer**

I comme **Interroger**

C comme **Construire**



• • **Exister** • •

C'est le positionnement dans le groupe : parler dans le groupe, c'est déjà exister dans le groupe. Et exister dans le groupe, à ses propres yeux et aux yeux des autres, c'est très important, pour nourrir son sentiment de compétence, son sentiment de légitimité, et pour construire ou consolider une légitimité aux yeux des autres.

Poser un cadre basé sur l'écoute, la bienveillance et l'accompagnement à la participation peut faciliter le travail à suivre. Des outils pourront être apportés pour faciliter la communication et la prise de parole. Ce cadre sera aussi apporté par la posture de l'intervenant.

Cette étape permet aux participant-e-s de se sentir en confiance dans le groupe afin de pouvoir agir au sein de celui-ci.



• • **Participer** • •

L'expression des représentations : l'idée est de proposer à chacun-e de conscientiser et de formuler ses représentations mentales afin, ensuite, de les questionner, de décortiquer les idées et opinions qu'on peut avoir, de mettre des mots et du sens sur une notion ou un concept afin de construire un référentiel commun.

Pour que tout le monde puisse exprimer ses idées, prendre part aux échanges et se sentir exister dans un groupe, les différents outils utilisés permettront de faire avancer la réflexion collective tout en permettant à chaque personne d'identifier sa place.



• • Interroger • •

L'identification des problématiques : avant de pouvoir construire ensemble, il est important d'avoir une base commune, une manière de réfléchir qui puisse être comprise par chacun-e et par le groupe (référentiel cognitif commun). Ainsi, on interroge les représentations, les concepts abordés, l'existant, on s'entraîne à réfléchir ensemble, à accepter le débat d'opinions, on se met d'accord sur les mots et on se donne les conditions de la mobilisation de l'intelligence collective.

C'est une phase de divergence, on crée du débat pour :

- Avancer ensemble dans la réflexion
- Décortiquer différents types de savoirs (théoriques et issus de l'expérience)
- Echanger les pratiques
- Confronter les points de vue
- Se positionner

Par l'analyse des problématiques identifiées (spécifiques ou globales), par le débat, nous permettrons de dépasser les facteurs limitants (freins, blocages) à un travail collectif, d'éviter la plupart des quiproquos ou certains jeux de pouvoir. Partir des représentations, des craintes, d'une réflexion à la fois spécifique et globale permettra de favoriser l'émergence d'hypothèses et l'élaboration de solutions.



• • Construire • •

La construction collective : pour que le collectif soit plus que la somme des individus, nous nous appuyons sur la notion d'intelligence collective, en utilisant différentes méthodes collectives amenant à des idées ou à des solutions communes à partir de réflexions individuelles. Il est important durant cette phase de choisir des outils qui permettent une convergence, ou au moins la construction de propositions concrètes s'il est nécessaire d'aboutir à une pluralité de propositions.

Le mandat du groupe doit être clair : la mission est-elle de construire des propositions ? De prendre une décision ? Un choix adapté de méthode peut permettre de co-construire des propositions concrètes, puis on peut aboutir à une phase de co-décision (choix unique ou multiple, priorisation, adaptation de la proposition par une gestion par consentement, etc.).

FICHES OUTILS



Voici les méthodes d'animation que nous utilisons au quotidien, regroupées sous différentes catégories :

! Exister ! Participer ! Interroger !
Construire ! Évaluer !

FICHES OUTILS



SOMMAIRE DES FICHES OUTILS

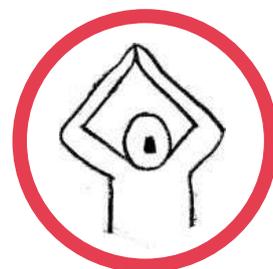
-**P.30** • **Exister**
 - > Définir et mettre en œuvre un cadre bienveillant
 - > Se présenter
 - > Dynamiser

-**P.50** • **Participer**
 - > Exprimer ses représentations
 - > Exprimer ses ressentis
 - > Relais vers d'autres méthodes

-**P.59** • **Interroger**
 - > Se documenter
 - > Analyser le système
 - > Débattre
 - > Relais vers d'autres méthodes

-**P.76** • **Construire**
 - > S'inspirer
 - > Construire une réflexion collective
 - > Décider
 - > Relais vers d'autres méthodes

-**P.90** • **Évaluer**
 - > S'auto-évaluer
 - > Faire un bilan



DÉFINIR ET METTRE EN ŒUVRE UN CADRE BIENVEILLANT

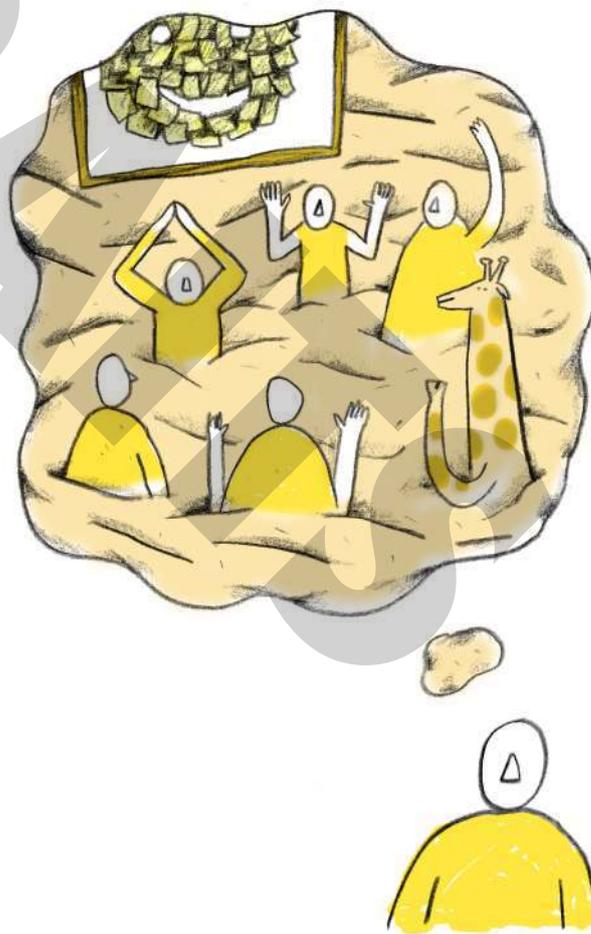
- Balle de paroleP.31
- Passe-moi ton styloP.32
- Communication gestuelleP.33
- Jeu du yoP.35

SE PRÉSENTER

- Cercle des prénomsP.37
- Le jeu du porte-clésP.38
- Jeu des paquetsP.39
- Avions tchèquesP.40
- Triangle des points communsP.41
- Ceux qui comme moiP.42
- Brèves rencontresP.43

DYNAMISER

- PacmanP.45
- Balle d'énergieP.46
- Cercle incassableP.47
- Machine infernaleP.48



LE TRIANGLE DES POINTS COMMUNS

Une recherche de points communs par groupe de 3 pour faire connaissance



Catégorie
> **Exister**
>> **Se présenter**



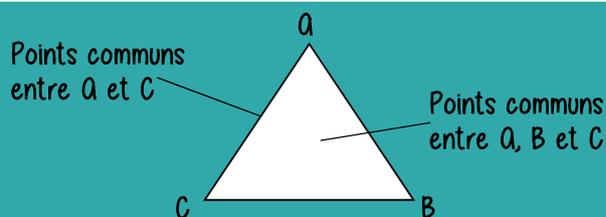
<10 à 20 min



6-51 personnes

OBJECTIFS

- Faire connaissance
- Permettre l'expression et la participation
- Identifier les points communs entre des personnes



Contexte : Cette méthode peut s'utiliser comme outil de brise-glace en début d'animation pour permettre d'échanger et de faire connaissance sans que cela soit trop engageant au sein d'un groupe.

À PENSER



Pré-requis pour le public

Ecriture (au moins une personne par groupe de trois) et lecture devant le groupe



Préparation

- des feuilles A3 avec un grand triangle dessiné dessus
- feutres ou stylos
- une chaise par participant-e
- optionnel : une table par groupe de trois

DÉROULÉ ET ANIMATION

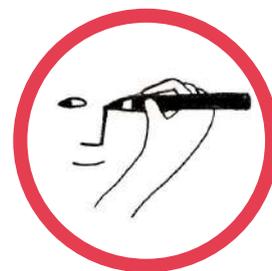
Invitez les participant-e-s à former des groupes de trois personnes, de préférence qui ne se connaissent pas. Chaque personne écrit son nom sur un des sommets du triangle et se présente, en essayant de dégager des points communs avec les deux autres.

Quand les points sont communs aux trois, invitez-les à les écrire au centre du triangle. Quand ils ne concernent que deux personnes, ils les écrivent sur les côtés du triangle entre les prénoms des deux personnes concernées. Enfin, les points spécifiques sont à inscrire à côté du prénom de la seule personne correspondante.

Le triangle dessiné vous permettra ainsi d'avoir une vision rapide sur les points communs et les différences entre personnes de petits groupes. Vous pouvez afficher dans la salle les triangles collectés jusqu'à la fin du temps collectif.

VARIANTE(S)

Cette méthode peut également être utilisée pour réfléchir et échanger sur des pratiques concernant une thématique, afin d'identifier points communs et différences et de se partager des ressources. Par exemple : « Nos points communs dans nos pratiques d'animateur-trice-s », « nos pratiques de réduction des déchets au quotidien », etc.



EXPRIMER SES REPRÉSENTATIONS, FAIRE ÉMERGER DES IDÉES

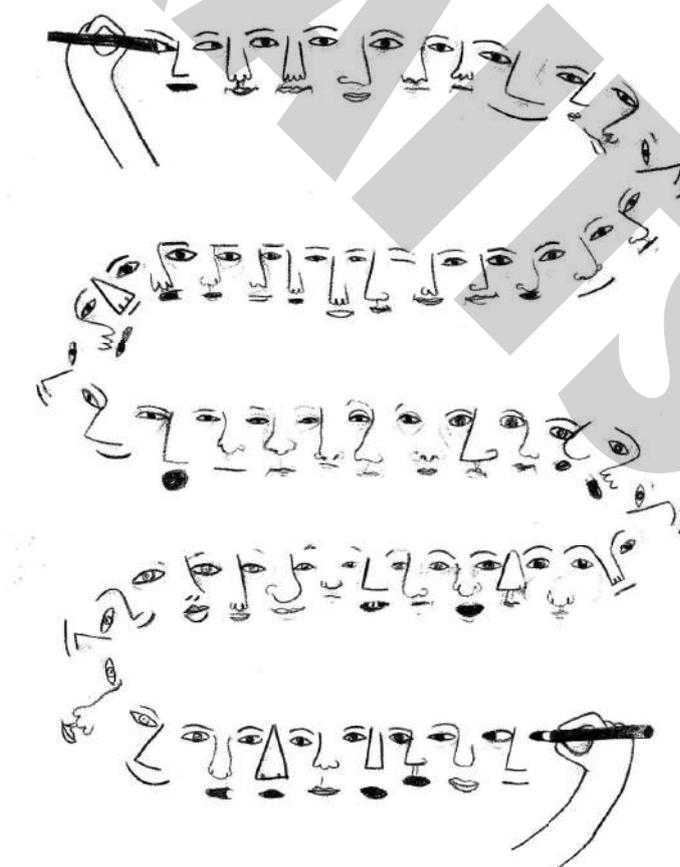
- Mots-valisesP.51
- Affichages collaboratifsP.53
- BrainstormingP.54

EXPRIMER SES RESENTIS

- Langage en photosP.55
- EmotibullesP.56
- Arbre de LisonP.57

RELAIS VERS D'AUTRES MÉTHODES

- Porteur de parolesP.58



ÉMOTIBULLES

Des smileys « scicabullisés » pour faciliter l'expression de ressentis



Catégorie

> Participer

>> Exprimer ses ressentis



Entre 10 et 20 min
selon la taille du groupe



5-30 personnes

OBJECTIFS

- Faire exprimer les ressentis
- Ou Faire un bilan
- Préciser et enrichir son langage d'émotions

Contexte : Cet outil peut s'utiliser en début d'animation comme expression de ressenti ou en fin d'animation comme bilan.



À PENSER



Pré-requis pour le public

Aucun



Préparation

Affichez différentes Émotibulles format A4 sur les murs d'une pièce (disponible sur scicabulle.com et en annexe).

DÉROULÉ ET ANIMATION

Invitez les participant-e-s à se rapprocher de l'Émotibulle qui représente le mieux l'état dans lequel il/elle se trouve à l'instant T. Si votre groupe est constitué de moins d'une quinzaine de participant-e-s, vous pouvez inviter chacun-e à expliquer son choix en quelques mots. Si le groupe est plus nombreux, proposez aux différentes personnes qui sont face à une même Emotibulle de se concerter quelques instants, avant qu'un-e rapporteur-se par groupe présente au grand groupe les différentes raisons qui ont poussé chacun-e à se mettre où il est.

Laissez les participant-e-s s'exprimer. Vous pouvez à la rigueur si vous êtes pressé-e-s par le temps limiter la prise de parole de chacun-e à une phrase par personne par exemple.

Prenez garde à utiliser des Emotibulles diverses (pas que des positives, ou que des négatives par exemple), afin de ne pas influencer les réponses.

VARIANTE(S)

Il est possible d'imprimer l'ensemble des Emotibulles sur une feuille A5, et alors vous pouvez les distribuer à chaque participant avec un stylo, en leur proposant d'entourer l'Emotibulle de leur choix. Chacun prend ensuite la parole pour expliquer son choix.

Il existe différents modèles de représentation des émotions, par exemple par smileys, ou le « Chat va/Chat va pas », etc.



Analyse - intérêt

Ce support proposant à la fois un visuel et des émotions variées, cela permet d'élargir les possibilités d'expression de ressentis, afin de sortir du sempiternel « ça va bien », ou « c'était pas mal ».



SE DOCUMENTER

- Lecture partagée/picorée/caviardage/
arpentageP.60**

ANALYSER LE SYSTÈME

- Fleur du pouvoirP.62**
- WargameP.64**



DÉBATTRE

- Abaques de Régnier.....P.66**
- Débats mouvants : la rivièreP.68**
- Débats mouvants : débat en croixP.70**

RELAIS VERS D'AUTRES MÉTHODES

- Jeu de la ficelleP.72**
- Les 6 chapeaux de BonoP.73**
- Systématisation d'expériencesP.74**
- Analyse SWOTP.75**

ABAQUES DE RÉGNIER

Un éventail de couleurs pour débattre,
grâce auquel tout le monde peut donner son avis en même temps



Catégorie
> Interroger
>> Débattre



<5 min



De 5 à plusieurs
centaines de personnes

OBJECTIFS

- Favoriser une participation active de chacun des membres du groupe
- Faciliter les échanges et la mise en commun de points de vue
- Rendre possible l'expression d'avis opposés
- Rendre visible rapidement des tendances de votes
- Peut permettre de prendre des décisions

Contexte : L'abaque de Régnier a été inventée par le médecin François Régnier en 1973. Il s'était rendu compte que certaines idées à forte valeur ajoutée n'étaient pas exprimées en réunion à l'issue de séances de brainstorming classique, car ce sont toujours les mêmes qui parlent et les mêmes qui se taisent par timidité, peur de la hiérarchie, peur de se tromper, etc. Il a donc inventé cette méthode pour permettre à chacun-e d'exprimer son avis, qui avait au début la forme d'un cube à 6 faces.

À PENSER



Pré-requis pour le public

Distinction des couleurs
(pour les daltoniens, il est possible d'écrire la
signification de chaque couleur sur les feuillets)



Préparation

- Préparer des affirmations sur lesquelles les participant-e-s pourront donner leur avis (les phrases doivent être clivantes afin qu'il y ait débat – évitez les phrases négatives)
- Distribuez une abaque (plusieurs morceaux de papier colorés agrafés) par participant-e.



DÉROULÉ ET ANIMATION

Vous pouvez indiquer au tableau le code couleur pour se positionner :

- Vert** => tout à fait d'accord
- Jaune** => plutôt d'accord
- Orange** => plutôt pas d'accord
- Rouge** => pas du tout d'accord

Formulez une affirmation, sur un thème. Chaque participant-e vote en levant le feuillet de la couleur correspondant à son avis

Annoncez les tendances de vote et invitez les participant-e-s à argumenter leur choix de couleur (il peut être intéressant de commencer par les personnes qui ont un avis très marqué, par exemple « les personnes qui ont voté rouge, pouvez-vous nous expliquer pourquoi ? »).

Vient enfin le temps du débat collectif où chacun-e peut exprimer son choix de couleur et/ou rebondir sur les avis des autres.

Vous pouvez ainsi enchaîner plusieurs phrases de débat.

VARIANTE(S)

- Des feuillets peuvent être ajoutés pour signifier « je m'abstiens », « pouvez-vous reformuler ? », « mitigé ».
- Cet outil peut également être utilisé en brise-glace, par exemple en posant des questions sur les habitudes des participant-e-s concernant la thématique abordée, en décidant que chaque feuillet de l'abaque signifie par exemple à quel point on se sent concerné par la phrase.

Par exemple : « Je pratique souvent le vélo », ou bien « j'ai pris un bon petit déjeuner ce matin » :

- Vert** => tout à fait concerné
- Jaune** => plutôt concerné
- Orange** => pas vraiment concerné
- Rouge** => pas concerné

- Il est possible d'utiliser cet outil pour dynamiser une présentation devant un public. On peut ainsi entrecouper la présentation (la sienne ou celle de quelqu'un d'autre) par quelques phrases d'Abaques pour permettre à l'auditoire de s'appropriier les contenus et d'y réagir. Par exemple : « Je pense que l'initiative que nous venons de voir est facilement applicable sur le territoire », etc.
- Les Abaques peuvent enfin servir à prendre des décisions collectives. Par exemple : si vous avez besoin de choisir un horaire en groupe, chaque feuillet peut représenter une heure, chacun-e vote et cela permet de voir la tendance générale du groupe pour un horaire préféré.



Analyse - intérêt

Cet outil peut être utilisé en petit groupe comme avec de très grands groupes (jusqu'à plusieurs centaines de personnes), en amphithéâtre par exemple, et n'est pas très engageant (peut donc être utilisé avec des personnes peu familières des méthodes d'animation participative).

Il a aussi l'avantage d'être très visuel, et permet en un coup d'oeil de balayer la salle pour avoir une image de l'opinion d'une assemblée.



S'INSPIRER

- Fish BowlP.77
- Speed meeting créatifP.79

CONSTRUIRE UNE RÉFLEXION COLLECTIVE

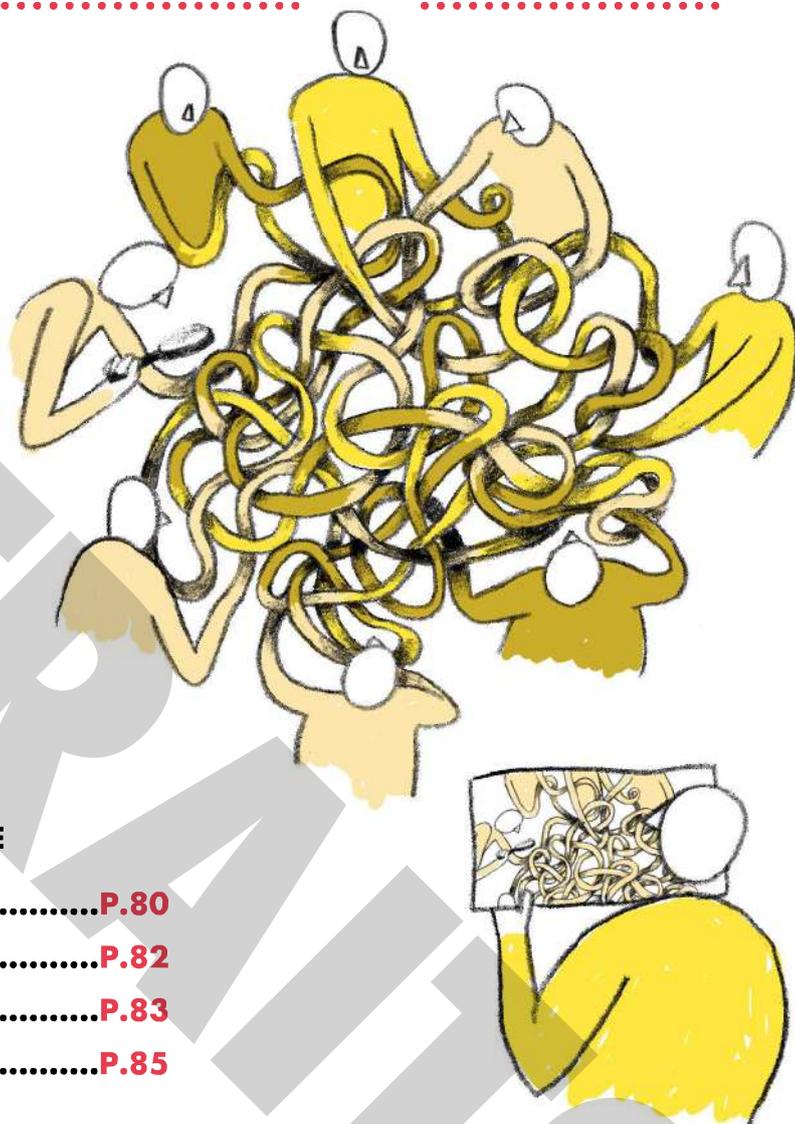
- Phillips 6x6P.80
- MétaplanP.82
- World caféP.83
- Boule de neigeP.85

DÉCIDER

- Vote par gommettesP.86

RELAIS VERS D'AUTRES MÉTHODES

- Jeu des 4 mondesP.88
- ConsentementP.89



BOULE DE NEIGE

Une construction collective convergente rapide,
en partant de contributions personnelles progressivement mises en commun



Catégorie

- > **Construire**
- >> **Construire une réflexion collective**



Entre 30 et 45 min



8-30 personnes

OBJECTIFS

- Faire émerger du groupe des propositions fédératrices
- Permettre à chacun-e de contribuer à une construction collective

Contexte : Cet outil de convergence peut avoir lieu après une phase de débat, pour conclure une séance de travail par exemple.

À PENSER



Pré-requis pour le public
Aucun



Préparation

Distribuez des petits rectangles de papiers, au moins 3 par participant-e-s, et un stylo par personne.

DÉROULÉ ET ANIMATION

Face à une problématique, proposez aux personnes de trouver trois propositions. Faites-les réfléchir à des questions, du type : « que souhaitez-vous que la ville aménage sur cette place ? » ou « quels objectifs généraux voudriez-vous voir apparaître dans notre prochain projet associatif ? »

Chaque personne note alors individuellement une idée par papier, trois papiers par personne. Invitez les participant-e-s à se regrouper ensuite par deux et à présenter leurs idées à l'autre.

Il va alors falloir fusionner les idées si elles sont similaires, les reformuler sur un nouveau petit papier ou en éliminer, pour au final ne garder que quatre papiers. Reproduire la démarche à quatre avec maximum cinq papiers conservés, puis à huit avec six papiers. Puis retranscrivez les idées en grand groupe. À chaque étape, limitez le nombre de papiers conservés par les groupes. Leur nombre varie en fonction de votre objectif : si vous cherchez à recueillir de nombreuses propositions, gardez-en largement (dix/quinze au final par exemple) ! Au contraire, si votre objectif est de fédérer autour de quelques grands principes, vous pouvez n'en garder qu'une poignée, vous pouvez limiter le nombre de papiers à conserver (ex : trois/quatre objectifs généraux fédérateurs).

Il ne faut pas rassembler deux groupes de huit, le groupe est alors trop grand pour pouvoir échanger de sorte que chacun-e puisse contribuer. Par contre vous pouvez poursuivre en utilisant une méthode de prise de décision collective, par exemple le vote par point (avec une croix au stylo ou gommettes).



Analyse - intérêt

C'est une méthode pour fédérer un groupe autour de quelques propositions, en permettant à ce que chacun-e contribue et se sente représenté-e dans la construction collective.

Il est important de ménager les frustrations, en spécifiant par exemple que les idées non retenues seront néanmoins retranscrites dans le compte-rendu, en réalisant à la fin un vote par point (on vote pour plusieurs propositions) plutôt que par un vote unique, voire ne pas réaliser de vote et limiter le nombre de papiers à garder à chaque tour.



S'AUTO-ÉVALUER

 **Arbre à compétences**P.91

FAIRE UN BILAN

 **Filet du pêcheur**P.93

 **Matrice efficacité/plaisir**P.94

 **Bilan araignée**P.95

 **Pépite/caillou/canif**P.96



PÉPITE/CAILLOU/CANIF

Une technique de bilan en trois catégories



Catégorie
> Évaluer
>> Faire un bilan



<10 min



<20 personnes

OBJECTIFS

- Permettre de clôturer un temps d'animation
- Permettre à chacun-e d'exprimer les points positifs et négatifs du temps collectif vécu

Contexte : Cette méthode est un bilan collectif oral à effectuer en fin de journée ou de temps d'animation

À PENSER



Pré-requis pour le public
Aucun



Préparation

C'est un bilan oral, il n'y a donc pas besoin de matériel mais selon le contexte du groupe il peut être intéressant de prendre en note sur un paper-board des paroles de chacun-e afin de s'en ressaisir plus tard.

DÉROULÉ ET ANIMATION

Invitez les participant-e-s à réfléchir individuellement à une pépite, un caillou et un canif en lien avec le temps d'animation vécu :

- Une pépite, c'est « une pépite d'or trouvée dans une rivière » : un élément (un ressenti, un temps d'animation, le lieu, etc.) qui a réjoui la personne, qu'elle a aimé.
- Un caillou, c'est « un caillou dans sa chaussure » : un élément qui a gêné la personne, qui lui a déplu.
- Un canif, c'est « un canif que l'on garde sur soi » : un outil utilisé (une méthode, un temps d'animation, une parole, etc.) que la personne a envie de noter et/ou de conserver, qui lui a été utile.

Lorsque chaque personne a sa pépite, son caillou et son canif en tête, invitez les participant-e-s à les exprimer lors d'un tour de parole.

VARIANTE(S)

- Pour le tour de parole, vous pouvez soit inviter chaque personne à présenter à la fois sa pépite, son caillou, son canif, ou bien faire un tour de pépites (chacun-e) présente sa pépite, un tour de cailloux, un tour de canifs.
- Cet outil peut aussi être utilisé en début de journée si l'animation ou la formation dure plusieurs jours avec un même groupe, pour permettre à chacun-e de se remémorer les éléments vus précédemment.



Analyse - intérêt

Outre le fait de conclure un temps collectif, étape indispensable pour l'animateur/trice comme pour les participant-e-s, ce bilan permet à chacun-e de se projeter sur ce qu'il va pouvoir appliquer dans ses pratiques à l'avenir, en exprimant son « canif ».

DÉMARCHES



Une fois que vous connaissez votre alphabet, il faut maintenant composer des phrases ! En effet, un temps collectif a en général plusieurs objectifs, et une succession de méthodes peut les aborder successivement, en donnant de la fluidité à vos temps collectifs.

DÉMARCHES

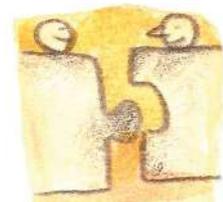
Tous les outils que nous venons de proposer ne prennent sens que lorsqu'ils correspondent à un objectif, et lorsqu'ils sont mis en musique. Voici quelques exemples de démarches qu'il est possible d'appliquer à certains objectifs, non exhaustifs. Ce ne sont pas des recettes toutes prêtes, mais bien des propositions, libre à vous de les modifier et de vous les approprier !

Nous ne le détaillons pas à chaque fois pour éviter les redondances, mais ne négligez pas :

- La phase du brise-glace : essentielle pour constituer le groupe et lancer la dynamique. Vous trouverez des exemples dans la partie Exister dans le groupe, chapitre Se présenter et Dynamiser.
- L'étape du bilan en fin de séance, qui permet de conclure et évite de répéter les mêmes erreurs lors des séances suivantes. Vous trouverez des méthodes dans la partie Évaluer.

OBJECTIF :

RENFORCER LA COHÉSION D'ÉQUIPE



Exemple 1

- Apprendre à se connaître avec des jeux de présentation
- Vivre une activité permettant de renforcer la cohésion : Cercle Incassable, Jeu du Yo, etc.
- Analyser comment les personnes l'ont vécue avec un outil visuel : Langage en Photo, Arbre de Lison, etc.
- Imaginer de nouvelles collaborations : Jeu des 4 Mondes, Speed Meeting Créatif, etc.
- Faire un bilan : Filet du Pêcheur, Matrice Efficacité/Plaisir, Émotibulles, etc.

Exemple 2

- Briser la glace, permettre l'expression sur son ressenti concernant sa place dans le collectif : Arbre de Lison, Émotibulles, etc.
- Construire collectivement les objectifs pour faire évoluer la cohésion : Boule de Neige, Phillips 6x6, etc.
- Débattre : Débats Mouvants, etc.
- Prioriser les objectifs : Vote par Gomettes, etc.

OBJECTIF :

CONSTRUIRE COLLECTIVEMENT



Exemple 1

- Briser la glace
- Exprimer ses représentations : Affichages Collaboratifs, Métaplan, etc.
- Construire des scénarii avec des contextes décalés : Jeu des 4 Mondes, etc.
- Identifier les problématiques transversales entre les situations, fictive et réelle, construire ou proposer des pistes de travail : Abaques de Régnier, Boule de Neige, etc.
- Les prioriser : Vote par Gomettes, etc.

Exemple 2

- Briser la glace
- Construire le cahier des charges collectivement : Boule de Neige, Abaques de Régnier, etc.
- Se partager en petits groupes de travail pour écrire les différentes parties du projet
- Présenter le travail des groupes à tou-te-s et débattre : World Café, Débats Mouvants, etc.
- Conclure : Pépite/caillou/canif, etc.

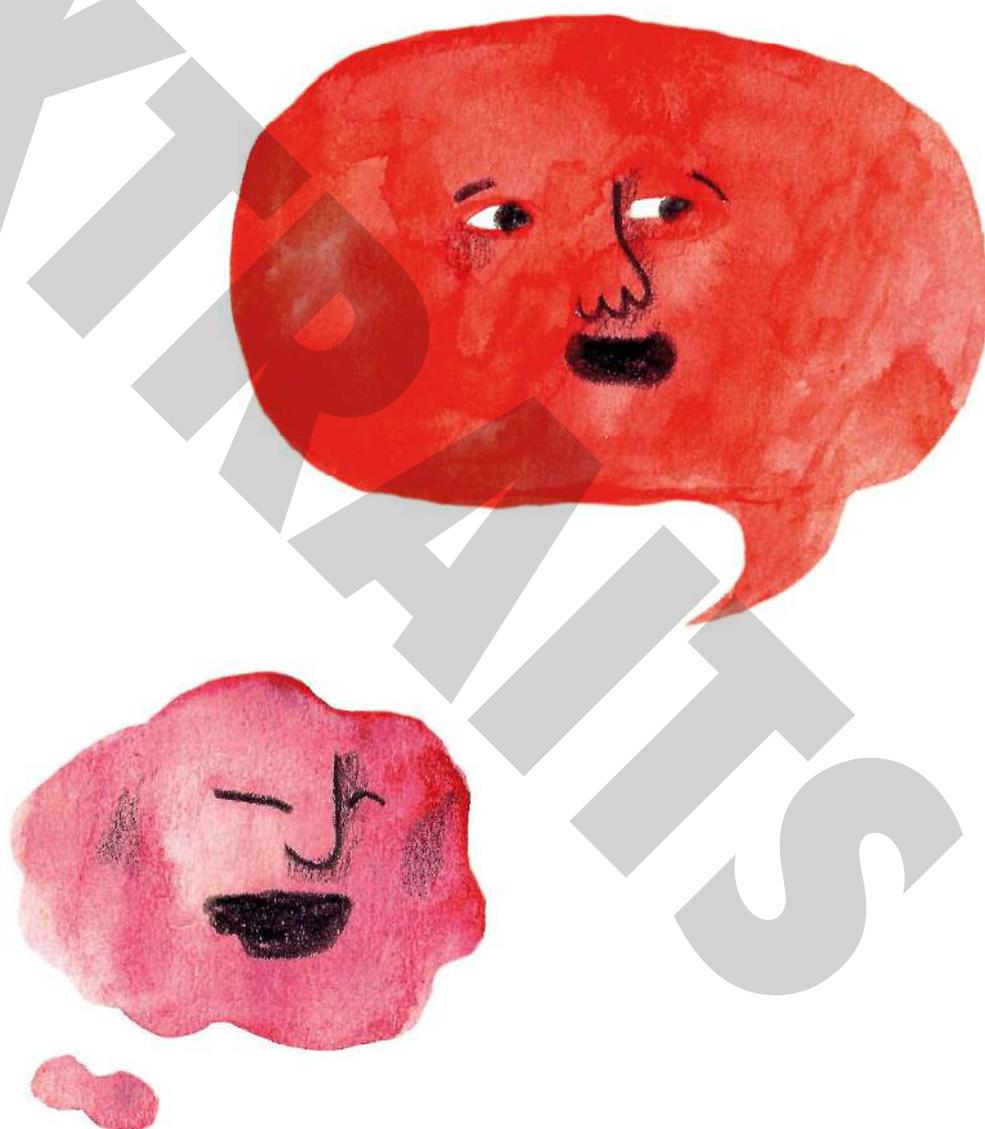
ANNEXES



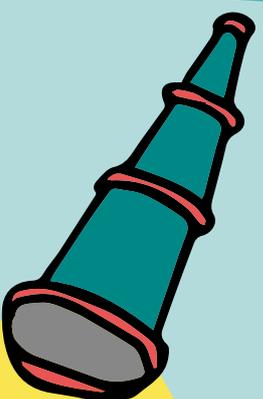
Quelques cadeaux avant de se
quitter...

ANNEXES

- ÉmotibullesP.101
- Arbre de LisonP.102
- Schéma de présentation de ScicabulleP.102



Et si on donnait du sens à nos démarches collectives ?



- Selon une enquête réalisée par OpinionWay en avril 2017, les salariées interrogé·e·s passent en moyenne 3,4 semaines par an en réunion. A peine 52 % de ces réunions sont considérées comme **productives**, et seule 1 réunion sur 4 aboutit la plupart du temps à une **prise de décision**.

! Vous vous posez des questions sur vos réunions et plus largement sur vos temps collectifs ?

! Vous avez envie de **susciter l'intérêt et l'implication**, de gagner du temps, de renforcer le **pouvoir d'agir** et de donner du sens à la présence de toutes et tous dans une aventure collective ?



- Vous tenez entre les mains une **boîte à outils** pour rendre les temps collectifs plus participatifs : outils pour créer une cohésion et une dynamique de groupe, pour analyser une situation, pour débattre et se mettre d'accord, et outils de convergence pour activer rapidement l'intelligence collective.

Mais au-delà des fiches outils, ce livret propose une véritable réflexion sur le cadre à poser quand on anime un temps collectif, sur sa posture, sur les freins et leviers au pouvoir d'agir, sur les démarches qu'il est possible de proposer, afin que **chacun·e trouve sa place et contribue à la construction collective**.



Scicabulle
COOPERATIVE POUR GÉNÉRER

• www.scicabulle.com •

