

## LOGISTIQUE

**Obectif :** Explorer une question en profondeur

**Matériel :** des chaises

**Durée :** 30 minutes

**Nombre d'animateurs :** 1 personne chargée du cadre et 1 personne de la prise de note

**Nombre de participants :** 10 > 40 personnes

**Aménagement :** Un cercle de 5 chaises, au centre d'un plus grand cercle (le cercle extérieur) composé d'autant de chaises que de participants.

## DÉROULEMENT

Cet outil permet à un grand groupe de concentrer son attention sur une seule discussion. Il permet un débat autour d'une question précise, favorise l'écoute des participants et invite à l'expression du plus grand nombre.

L'animateur invite le groupe à s'asseoir en cercle (le cercle extérieur) autour d'un plus petit cercle constitué de 5 chaises (le cercle intérieur). L'animateur annonce le sujet abordé, ainsi que les règles de prise de parole.

Lorsqu'une personne souhaite s'exprimer, elle se déplace du cercle extérieur pour s'asseoir dans le cercle intérieur. Quatre autres personnes maximum peuvent s'asseoir au centre pour converser, les autres écoutent. Lorsqu'une cinquième personne vient s'asseoir au centre, l'une des quatre déjà présentes doit sortir du cercle intérieur et se

## LE BOCAL À POISSONS

replacer dans le cercle extérieur. Cette technique permet une plus grande attention, même si elle ne permet pas forcément l'expression de tous.

L'animateur est chargé de maintenir le cadre donné : à savoir qu'une personne du cercle extérieur ne peut prendre la parole et qu'une personne du cercle intérieur ne s'exprimant pas depuis longtemps doit se replacer sur le cercle extérieur. Une personne peut également être chargée de la prise de note, permettant de garder une trace de l'échange et de son évolution.

## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Entamer une réflexion sur une thématique, sur des retours d'expériences

**Matériel :** Post-it, stylos

**Durée :** Entre 10 et 20 minutes

**Nombre d'animateurs :** 1

**Nombre de participants :** 10 > 40

**Aménagement :** Aucun

## » DÉROULEMENT

L'animateur annonce la thématique sur laquelle les participants doivent réfléchir.

Chaque participant prend 1 à 2 minutes personnellement pour écrire sa pensée, son témoignage sur un post-it, puis l'animateur demande au groupe de circuler dans la pièce.

L'animateur demande aux participants de se réunir deux par deux afin d'échanger pendant 2-3 minutes sur la thématique à partir de leur post-it.

Suite à ce temps d'échange, les binômes doivent fusionner pour créer des groupes de 4 personnes, ils auront 4 minutes pour échanger sur la thématique.

Puis les groupes de 4 fusionnent pour former des groupes de 8 personnes, le processus est renouvelé jusqu'à ce que l'ensemble des participants se retrouve en grand groupe.

L'objectif de cet outil est de permettre à chaque personne de s'exprimer et de construire une réflexion commune pas à pas.

## LA MÉTHODE BOULE DE NEIGE

Dès que le groupe est réuni l'animateur prend en notes les idées, pensées et réflexions qui ont émergées durant l'atelier.

## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Favoriser la prise de parole et lancer dynamique de réflexion

**Matériel :** Post it (option)

**Durée :** 30 minutes

**Nombre d'animateurs :** 1 personne chargée du cadre et 1 personne de la prise de note

**Nombre de participants :** 10 > 40 personnes

**Aménagement :** Un mur de restitutions (option)

## » DÉROULEMENT

L'outil de groupe d'interviews mutuelles permet de favoriser l'expression du plus grand nombre sur un sujet précis, ainsi que de lancer le groupe dans une dynamique de réflexion et de retour d'expériences.

L'animateur demande aux participants de former de petits groupes de 3-4 personnes, en annonçant le sujet qui va être abordé lors de cet exercice. Dans chaque groupe 2 des participants interrogent la troisième personne sur le sujet défini (pendant 5-10 minutes), puis les rôles tournent afin de permettre à chaque participant d'être interrogé. L'un des interrogateurs peut prendre des notes pour restituer les idées émergées.

Le sujet abordé doit permettre à chaque personne de se présenter ou bien de détailler une expérience, un vécu autour d'une thématique bien précise.

## GRUPE D'INTERVIEWS MUTUELLES

Suite à ces interviews mutuelles, l'animateur peut inviter les participants à venir écrire les points principaux sur un mur d'expression afin de restituer les différents échanges.

## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Faire un bilan à chaud

**Matériel :** Aucun

**Durée :** Selon le nombre de participants, entre 5 et 30 minutes

**Nombre d'animateurs :** 1

**Nombre de participants :** 2 > 15

**Aménagement :** Cercle de chaises ou debout

## » DÉROULEMENT

L'animateur propose de faire un bilan à chaud afin que les participants puissent s'exprimer sur la manière dont ils ont vécu ce moment. Chacun est invité à exprimer ses critiques positives (même nominatives) ainsi que ce qui est plus inconfortable parfois : le négatif.

Pour cela, il suffit de dire « Je prends » pour prendre la parole (et dans ce cas personne d'autre ne peut prendre la parole) puis de dire « Je laisse » pour la laisser. Puis, une autre personne peut alors prendre la parole, et ainsi de suite.

L'animateur va poser une « minuterie fictive » au milieu du cercle et la régler sur 2 ou 3 secondes. L'idée est de dynamiser la prise de parole et pour ce faire l'animateur fera le « tic tac » du minuteur, les participants ne peuvent donc pas laisser plus de 3 secondes entre un « Je laisse » et un « Je prends ».

Chaque participant doit prendre la parole même s'il ne souhaite pas s'exprimer : dans ce cas, il lui suffit de dire seulement « Je prends, je laisse » et tout le monde comprendra que la

## JE PRENDS, JE LAISSE

personne a eu la possibilité de s'exprimer mais qu'elle ne souhaite pas le faire.

Les participants ne peuvent prendre la parole qu'une seule fois durant le « Je prends, je laisse » pour respecter une équité de parole.

## » POSITIONNEMENT DE L'ANIMATEUR

Quelques minutes d'introspection sont les bienvenues juste avant de lancer les prises de parole. L'animateur participe également et ne passe pas forcément en dernier. Il peut même décider de passer dans les premiers pour montrer l'exemple en exprimant des choses positives mais aussi négatives.

## » VARIANTE

Cet outil est également utilisable pour traiter de n'importe quel sujet comme un principe de bâton de parole.

## LOGISTIQUE

- Obectif :** Outil de brainstorming  
**Matériel :** Paperboard et feutres  
**Durée :** 20 à 30 minutes, selon la thématique abordée  
**Nombre d'animateurs :** 1 à 2  
**Nombre de participants :** 2 > 20  
**Aménagement :** Aucun

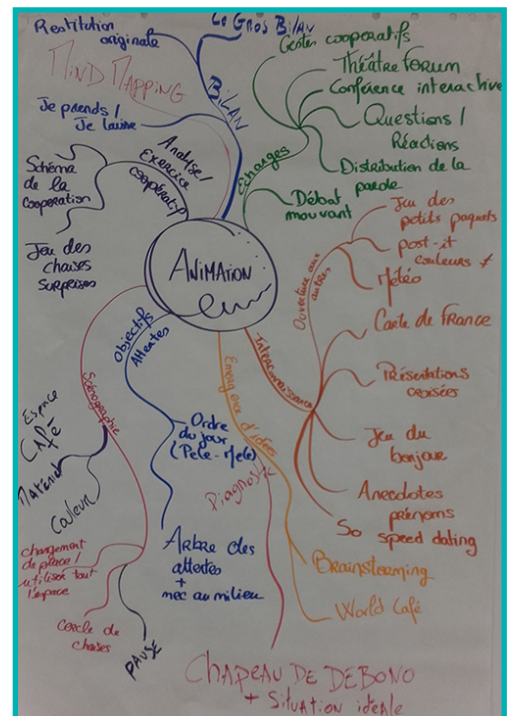
## DÉROULEMENT

- Outil de créativité structuré, la carte mentale (ou mind mapping) facilite l'organisation d'informations et leur partage. Cette technique permet :
- de créer
  - d'organiser, d'associer visuellement des idées ou notions
  - de synthétiser et mémoriser plus facilement
  - de découvrir des relations entre des éléments distants
  - de donner une nouvelle lecture d'informations
  - d'avoir une vision globale et de détails

## LA CARTE MENTALE

### VARIANTE

A deux animateurs, l'un peut se charger de construire la carte mentale et l'autre de recueillir la parole.



## LOGISTIQUE

**Obectif :** Créer une ambiance de travail bienveillante

**Matériel :** Aucun

**Durée :** De 10 à 30 minutes en fonction du nombre de participants

**Nombre d'animateurs :** 1

**Nombre de participants :** 2 > 15

**Aménagement :** A l'intérieur ou à l'extérieur, là où l'on peut faire un cercle de chaises

## DÉROULEMENT

L'animateur propose à tout le monde quelques minutes d'introspection, pour que chacun réfléchisse à sa « météo du jour », l'énergie dans laquelle il se trouve en arrivant, les émotions ou besoins qu'il ressent. Pour cela, il propose aux participants de trouver une posture dans laquelle ils sont confortables (si possible les pieds bien au sol), de fermer les yeux et de prendre une grande inspiration et de se connecter à leurs émotions lors de l'expiration. Lorsque « l'introspection » est terminée, les participants font un signe de la tête à l'animateur et attendent que tout le monde ait terminé pour commencer le tour de cercle. L'animateur invite alors une personne qui le souhaite à commencer et la parole tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## LA MÉTÉO DU JOUR

### POSITIONNEMENT DE L'ANIMATEUR

Il doit veiller à ce que le climat d'écoute soit respecté. Ce petit temps permet à tout le monde de mieux comprendre les réactions de chacun au sein du groupe et ainsi d'apporter un climat de travail bienveillant. Chacun est libre de choisir ce qu'il souhaite partager : on peut rester très professionnel ou bien livrer des choses plus personnelles. Exemple : si une personne est fatiguée ou dans un état de stress, elle sera peut être moins présente et productive lors de la réunion. Dans ce cas, il est essentiel que le groupe soit au courant de son état émotionnel. Attention ! L'animateur ne doit surtout chercher le « pourquoi » de cet état, la personne est libre d'exprimer ses besoins ou la cause de son état émotionnel du moment mais n'est en aucun cas obligée de le faire.



RHIZOME

[contact@rhizome-coop.org](mailto:contact@rhizome-coop.org)

[rhizome-coop.org](http://rhizome-coop.org)



## LOGISTIQUE

**Obectif :** Jeu permettant de dynamiser un groupe et développant l'écoute de l'autre et du groupe

**Matériel :** Aucun

**Durée :** 10 à 15 minutes

**Nombre d'animateurs :** 1

**Nombre de participants :** 5 > 20

**Aménagement :** Aucun

## DÉROULEMENT

L'animateur demande aux participants de circuler dans la pièce. Les consignes du jeu sont les suivantes :

- le groupe doit compter jusqu'à X (le nombre de participants) en partant de 0
- l'animateur énonce un 0 et le groupe doit compléter la suite de nombre (1, 2, 3, etc.. jusqu'à X le nombre de participants)
- chaque participant ne doit dire qu'un seul chiffre
- si un participant se trompe dans le comptage l'animateur réannonce « 0 »
- si deux participants parlent en même temps l'animateur réannonce « 0 »
- lorsque le groupe arrive jusqu'au chiffre X (le nombre de participants), la partie est gagnée.

Il s'agit d'un jeu coopératif (il n'y a aucun gagnant ou perdant si ce n'est le groupe !) faisant appel à une forte capacité de concentration, d'écoute et de connexion entre les participants.

## LE COMPTAGE COOPÉRATIF

### VARIANTE

- Faire un décompte (partir de X vers 0).
- Si le groupe n'y arrive pas en déambulant dans la pièce, le faire en cercle ou assis.
- Si le groupe y arrive facilement, doubler le nombre X (dans ce cas les participants doivent au moins dire un chiffre).
- Le faire les yeux fermés.

## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Créer une dynamique de groupe et faire des sous-groupes de travail

**Matériel :** Aucun

**Durée :** 5 minutes

**Nombre d'animateurs :** 1

**Nombre de participants :** A partir de 6

**Aménagement :** Un espace suffisamment grand pour circuler

## » DÉROULEMENT

Les « petits paquets » est un outil permettant de faire des groupes rapidement et de manière aléatoire. Les participants déambulent dans l'espace jusqu'à ce que l'animateur frappe dans ses mains. A ce moment, l'animateur demande aux participants de se regrouper le plus rapidement possible par groupe thématique. L'animateur peut donc les faire se rassembler par « couleur des yeux », « opinion politique », « métier », « saison de naissance », etc... L'idée est de répéter la phase de déambulation et de regroupement thématique 2-3 fois afin de créer une dynamique de groupe et de mélanger les participants. Afin de constituer le nombre de groupes voulu, l'animateur peut terminer le jeu des « petits paquets » en demandant aux participants de se regrouper en groupes de « ...8 », « ...5 »... en fonction du nombre de participants.

## LE JEU DES PETITS PAQUETS

### » VARIANTE

#### « La carte de France »

Une variante possible du jeu des petits paquets est de demander aux participants de se placer géographiquement sur un espace donné en fonction d'un thème donné (ex : « votre lieu de naissance », « votre quartier d'habitation », « votre coin préféré de France », etc..). Pour ce faire l'animateur se place au centre de la pièce, donne des indications géographiques pour aider les participants à se repérer (ex : au centre le Massif Central, en haut à gauche la Bretagne, en bas à droite Marseille). Puis l'animateur demande aux participants de se positionner en fonction du thème donné, à ce moment les participants ont le choix d'explicitier ou non leur positionnement. L'idée à travers cet outil est de permettre aux participants de faire connaissance de manière ludique et conviviale.



RHIZOME

contact@rhizome-coop.org

rhizome-coop.org



## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Aborder le jeu en douceur, se présenter et créer une dynamique de groupe

**Matériel :** Aucun

**Durée :** 15 à 20 minutes selon le nombre de participants

**Nombre d'animateurs :** 1

**Nombre de participants :** 10 > 300

**Aménagement :** Ce jeu peut s'utiliser n'importe où

## » DÉROULEMENT

Idéal pour démarrer une soirée, une rencontre, dans la convivialité, où les participants qui ne se connaissent pas forcément se rencontrent. L'animateur commence par demander à toutes les personnes de se lever et d'aller serrer la main de quelqu'un afin de lui « dire bonjour ».

En se présentant à l'autre personne, les participants échangent leur prénom, les motivations qui les amènent à être là, ce qu'ils attendent de la rencontre, ou encore ce qu'ils aimeraient recevoir, apprendre ou échanger lors de cette rencontre.

Les deux personnes qui se saluent ne peuvent pas se lâcher la main si leur autre main n'a pas saisi la main d'une autre personne. Une fois que les deux personnes ont retrouvé quelqu'un à saluer (et qu'elles ont donc leurs deux mains prises), elles peuvent alors se lâcher la première main et continuer à se présenter à l'autre personne choisie, et ainsi de

## LE JEU DU BONJOUR

suite.

Le but est donc de dire bonjour au maximum de personnes présentes en un temps défini.



RHIZOME

contact@rhizome-coop.org

rhizome-coop.org

## LOGISTIQUE

**Objectif :** Établir un ordre du jour collectif

**Matériel :** Un paperboard et des feutres

**Durée :** 5 à 10 minutes selon le nombre de personnes

**Nombre d'animateurs :** 1

**Nombre de participants :** Équipe de réunion

**Aménagement :** Aucun

## DÉROULEMENT

Le pêle mêle est une méthode utilisée en début de réunion permettant d'établir l'ordre du jour, de définir la nature des points abordés, ainsi que de prioriser et timer ces derniers. L'objectif de cette technique est de gagner en efficacité dans l'animation des réunions et de respecter les horaires fixés.

### Phase 1 : Préparer la réunion en amont

Avant chaque réunion l'animateur élabore avec les personnes concernées l'ordre du jour en établissant tous les sujets à traiter (en notant de quel type de sujet il s'agit : information, décision à prendre, temps d'échange, ...) et le temps à passer pour chaque point.

### Phase 2 : Lors de la réunion

En début de réunion, l'animateur propose l'ordre du jour à tous les participants et leur demande s'il y a des points à ajouter.

L'animateur de réunion doit alors être le maître du temps et s'assurer de ne pas prendre trop de retard sur un point afin de

## LE PÊLE-MÊLE

ne pas empiéter sur les points suivants. A la fin de chaque point, il peut noter le temps réellement utilisé pour chacun.

Si le timing global estimé à l'ordre du jour dépasse l'horaire fixé pour la réunion, l'animateur est en charge de faire prioriser les points urgents à traiter.

### Exemple :

I = Information

D = Décision

E = Échange

14h → 15h30  
11:30

**ORDRE DU JOUR**

→ Calendrier des manifestations	E+D	20'
→ Budget	I	5'
→ Nouvelles manifestations	E	45'
→ Baltazar	E	7'
→ Organisation / RST des lieux des manifestations	E+D	50'
→ Nouvelles activités	I+D	10'
→ Themes	E+D	45'
→ Prochaines activités	I+D	20'
→ Recapitulatif et voir des animations à venir	I	7'

2h15

## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Faire émerger des idées, des propositions / Débriefer, évaluer / Analyser et prendre du recul

**Matériel :** 6 paperboards ou feuilles de paperboard, feutres et post-it

**Durée :** 30 à 60 minutes

**Nombre d'animateurs :** 1 à 4, selon l'organisation

**Nombre de participants :** Une vingtaine maximum

**Aménagement :** Des zones représentant les différents chapeaux installées dans la salle

Outil adapté de : De Bono, E. (2005). Les six chapeaux de la réflexion : La méthode de référence mondiale. Paris : Eyrolles.

## » DÉROULEMENT

Cette technique permet d'analyser une situation, de l'évaluer et de produire des propositions en observant différents points de vue. C'est un outil modulable en fonction des objectifs fixés par le groupe, du nombre de participants, et peut très bien être combiné à d'autres techniques d'animation.

**Chapeau blanc :** le factuel  
Les faits, les observations.  
Que savons-nous de la situation ?  
Quelles informations avons-nous et desquelles avons-nous besoin ?  
Que se passe-t-il ?

**Chapeau jaune :** l'optimisme  
Les critiques positives.  
Qu'est-ce qui est positif ?

## LES 6 CHAPEAUX DE DE BONO

Quels sont les avantages ?  
Quelle plus-value pouvons-nous en tirer ?

**Chapeau noir :** l'analyse critique  
Les jugements.  
Quels sont les risques et quelles sont les limites ?  
Quelles sont les conséquences et en quoi peuvent-elles nous mettre en difficulté ?

**Chapeau rouge :** l'intuition  
Ce que ça m'inspire. Qu'est-ce que je ressens vis-à-vis de la situation ?

**Chapeau vert :** la créativité  
Quelles sont les idées à mettre en place ?  
Quel autre point de vue adopter ?  
Quelles sont les alternatives envisageables ?

**Chapeau bleu :** la logistique, l'organisation  
Comment s'organise-t-on ?  
Quelles sont les propositions réalistes au vu du contexte ?  
On synthétise la réflexion et on envisage l'aspect concret des choses.



RHIZOME

contact@rhizome-coop.org  
rhizome-coop.org

## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Faire émerger des idées, des propositions / Débriefer, évaluer / Analyser et prendre du recul

**Matériel :** 6 paperboards ou feuilles de paperboard, feutres et post-it

**Durée :** 30 à 60 minutes

**Nombre d'animateurs :** 1 à 4, selon l'organisation

**Nombre de participants :** Une vingtaine maximum

**Aménagement :** Des zones représentant les différents chapeaux installées dans la salle

Outil adapté de : De Bono, E. (2005). Les six chapeaux de la réflexion : La méthode de référence mondiale. Paris : Eyrolles.

## » DÉROULEMENT

Cette technique permet d'analyser une situation, de l'évaluer et de produire des propositions en observant différents points de vue. C'est un outil modulable en fonction des objectifs fixés par le groupe, du nombre de participants, et peut très bien être combiné à d'autres techniques d'animation.

**Chapeau blanc :** le factuel  
Les faits, les observations.  
Que savons-nous de la situation ?  
Quelles informations avons-nous et desquelles avons-nous besoin ?  
Que se passe-t-il ?

**Chapeau jaune :** l'optimisme  
Les critiques positives.  
Qu'est-ce qui est positif ?

## LES 6 CHAPEAUX DE DE BONO

Quels sont les avantages ?  
Quelle plus-value pouvons-nous en tirer ?

**Chapeau noir :** l'analyse critique  
Les jugements.  
Quels sont les risques et quelles sont les limites ?  
Quelles sont les conséquences et en quoi peuvent-elles nous mettre en difficulté ?

**Chapeau rouge :** l'intuition  
Ce que ça m'inspire. Qu'est-ce que je ressens vis-à-vis de la situation ?

**Chapeau vert :** la créativité  
Quelles sont les idées à mettre en place ?  
Quel autre point de vue adopter ?  
Quelles sont les alternatives envisageables ?

**Chapeau bleu :** la logistique, l'organisation  
Comment s'organise-t-on ?  
Quelles sont les propositions réalistes au vu du contexte ?  
On synthétise la réflexion et on envisage l'aspect concret des choses.



RHIZOME

contact@rhizome-coop.org  
rhizome-coop.org

## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Échanger autour d'une ou plusieurs thématiques

**Matériel :** Tables, paper-board, pâte à fixe, marqueurs de différentes couleurs, chaises, café et petits gâteaux

**Durée :** 1h à plus selon le nombre de tables et de participants

**Nombre d'animateurs :** 1 animateur pour la menée et si possible 1 animateur par table

**Nombre de participants :** 15 > 100

**Aménagement :** Très grande salle pour avoir plusieurs espaces de discussions ou d'autres salles proches ou des espaces extérieurs

## » DÉROULEMENT

Le principe du World Café est de créer des petits groupes d'échange (permettant la participation du plus grand nombre) et de favoriser l'émergence de l'intelligence collective en permettant à ces groupes de s'exprimer sur plusieurs sujets, thématiques, problématiques.

Durant un World Café les tables sont disposées en îlots, sur chaque îlot se trouve une feuille de paper-board avec une thématique, un sujet ou une action écrit, des marqueurs, du café, du thé, des boissons et des gâteaux.

**Phase 1 :** dans un premier temps l'animateur crée plusieurs groupes en fonction du nombre de participants et du nombre d'îlots thématiques préparés. Chaque groupe rejoint un îlot, prend connaissance de la thématique et a 7 minutes pour échanger.

## LE WORLD CAFÉ

Toutes les idées sont prises en brainstorming : écriture, dessin, schéma, etc. Le but de la première partie est de ne faire place à aucune censure, le groupe ne doit pas se mettre d'accord mais exposer les différentes idées sur le papier. L'animateur est le maître du temps et demande alors, au bout de 7 minutes, à chacun des groupes de changer de table dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette action est répétée 3, 4, 5 fois en fonction du nombre d'îlots thématique ou du temps d'animation.

**Phase 2 :** lorsque tous les groupes sont passés sur chaque table, on passe à la deuxième partie du World Café. Durant cette phase, l'animateur demande aux groupes de choisir un îlot et de s'y installer pendant 30 minutes. On peut également imposer aux groupes de se retrouver sur le premier ou le dernier sujet qu'ils ont traité. Pendant cette période, les participants peuvent échanger, débattre, creuser les différentes idées et tenter d'en faire une synthèse, voir élaborer des propositions.

**Phase 3 :** pour finir, l'animateur demande à chaque groupe de préparer une « restitution originale » de leur table. Le groupe a alors 10 minutes pour préparer une restitution en

RHIZOME

contact@rhizome-coop.org  
rhizome-coop.org



## » DÉROULEMENT

essayant d'être original (ne pas simplement lire une feuille), dynamique et qui ne dépasse pas maximum 2 minutes. L'objectif de cette restitution est d'être synthétique et de donner une idée générale du travail effectué dans le groupe. A la fin de la préparation les groupes se réunissent en plénière pour présenter les restitutions, l'animateur est garant du temps de passage pour ne pas excéder les 2 minutes de présentation.

## » POSITIONNEMENT DE L'ANIMATEUR

L'animateur est principalement maître du temps, il peut passer dans les ateliers pour aider les participant à développer leurs idées. Il explique une première fois le déroulement global du World Café, puis il ré-explique chaque étape au moment venu. Il doit veiller à ce que les groupes retranscrivent bien leurs idées sur les feuilles pour qu'elles soient comprises par quelqu'un qui n'aurait pas suivi la conversation.



## LE WORLD CAFÉ

### » VARIANTE

Selon le contexte, le lieu, le nombre de participants et la durée du World Café, il est possible de définir :

- le nombre de tables
- le nombre de changements de table
- le temps passé sur chaque table
- la formulation des sujets sur chaque table : sous forme de thèmes ou de questions, un même sujet pour toutes les tables mais différentes phases de réflexion, un sujet différent sur chaque table, pas de sujet préalablement défini, etc
- le nombre de personnes par table (pour une bonne participation, ne pas dépasser 8 personnes par table)
- la présence ou non « d'hôtes » sur les tables (chargés de prendre des notes, accueillir les nouveaux participants et retranscrire à l'oral les idées formulées par le groupe précédent)
- la présence ou non de boissons et gâteaux sur la table / ou la création d'un coin café
- Les différentes phases de réflexion lors du World Café (1er temps de constats, 2ème temps de critiques, 3ème temps de propositions, 4ème temps de priorisation)

RHIZOME

contact@rhizome-coop.org  
rhizome-coop.org



## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Prendre une décision stratégique

**Matériel :** Paperboard et feutres

**Durée :** /

**Nombre d'animateurs :** 1

**Nombre de participants :** 2 > 20 personnes

**Aménagement :** Cercle de chaise

## » DÉROULEMENT

Processus permettant de prendre une décision stratégique sur une proposition apportée par une personne dans le groupe. Dans une prise de décision par consentement, on ne cherche pas à recueillir toutes les propositions et garder la « meilleure », on traite la première proposition amenée (mais cette dernière peut découler d'un temps collectif d'élaboration de proposition) .

### Étape 1 : CLARIFIER

– Clarifier la situation : bien laisser la personne s'expliquer jusqu'au bout, attendre qu'elle ait totalement fini de présenter sa proposition, puis lui poser toutes les questions qu'il faut s'il y a encore des choses que l'on ne saisit pas dans sa proposition.

– Réagir à la proposition : faire un tour de parole (dans le sens du cercle) pour vérifier les différentes réactions (positives ou négatives) face à cette première proposition.

– Améliorer la proposition s'il y a lieu : en entendant les différentes réactions des membres, la

## LA PRISE DE DÉCISION PAR CONSENTEMENT

personne peut alors décider de modifier sa proposition en tenant compte des différentes remarques.

### Étape 2 : DÉCIDER

– Recueillir les objections de chacun : faire un tour de cercle pour voir s'il y a des objections à la proposition (une objection est différente d'une réaction dans le sens où l'on peut avoir une réaction négative mais accepter quand même la proposition). Lorsqu'on s'objecte, c'est que l'on refuse la proposition et on explique pourquoi (nos arguments doivent évidemment être fondés).

– Bonifier la proposition avec les objections : après le tour des objections, l'animateur demande alors à la personne qui s'est objectée de faire une autre proposition (qui prenne en compte toutes les remarques/réactions/objections qui ont pu se faire depuis le début.. )

– Obtenir le consentement des membres : pour valider cette nouvelle proposition, on refait alors un tour de réactions, puis un tour d'objections. Faire cela jusqu'à ce que plus personne n'ait d'objection (attention à la nuance : ne pas attendre que tout le

RHIZOME

contact@rhizome-coop.org  
rhizome-coop.org

monde dise « OUI », mais attendre que plus personne ne dise « NON »).

### Étape 3 : PROMULGUER

- Rédiger la décision finale : choisir une personne qui fera la rédaction de la proposition.
- Approuver la rédaction de la décision : faire un tour de cercle pour voir si tout le monde est d'accord avec ce qui est écrit.
- Évaluer le processus et célébrer : faire un tour de « Je prends, je laisse » afin que tout le monde s'exprime sur ce qu'il a vécu pendant cette prise de décision par consentement. Lorsque tout le monde est passé, célébrer cette prise de décision collective.

## LA PRISE DE DÉCISION PAR CONSENTEMENT

## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Permettre la créativité et l'élaboration de propositions

**Matériel :** 3 paperboards avec feuilles et feutres

**Durée :** 1 heure

**Nombre d'animateurs :** 1 à 2

**Nombre de participants :** 2 > 16

**Aménagement :** Créer 3 espaces pour les différentes phases de réflexion

## » DÉROULEMENT

Cette méthode de créativité vise à construire en groupe de nouvelles pistes d'actions par rapport à un objectif soulevé. Ces propositions d'actions émergent à travers l'intelligence collective et par la libération de son imagination. Ce protocole d'animation se déroule en 3 phases distinctes permettant de cadrer le mode de pensée des participants.

### 1- L'espace CRÉATIF :

La première phase est une phase de créativité où les participants sont invités à coucher sur le papier toutes les idées qui leur viennent à l'esprit. L'important est de ne se fixer aucune limite et de vraiment laisser courir son imagination. Toutes les idées, même les plus invraisemblables, sont notées. Les participants ne doivent ni rebondir sur une idée, ni la critiquer.

### 2- L'espace RÉALISTE :

Dans ce deuxième espace, les participants reprennent toutes les idées émergées lors de la première phase et doivent répondre aux questions suivantes

## LE PROTOCOLE DISNEY

: « Que faut-il changer pour rendre la proposition réaliste ? » et « Est-ce matériellement et financièrement réalisable ? » Aucune idée n'est pour l'instant mise de côté, les participants doivent transformer les idées non réalistes en propositions réalisables.

### 3- L'espace CRITIQUE :

Dans ce dernier espace, les participants doivent se poser les questions suivantes pour chaque proposition : « Est-ce une bonne idée ? », « Produira-t-elle les résultats attendus ? », « Convient-elle à la situation ? ». Dans cet espace, les critiques doivent être justifiées et constructives et surtout il ne faut pas rejeter une proposition sous prétexte qu'elle ne nous plaît pas. Cette phase peut se terminer par une priorisation des propositions afin de n'en retenir qu'une ou deux.

## » POSITIONNEMENT DE L'ANIMATEUR

Chaque phase/espace d'élaboration doit durer entre 10 et 15 minutes. Ces phases de

## » POSITIONNEMENT DE L'ANIMATEUR

réflexions doivent se matérialiser physiquement en créant 3 espaces dans la pièce (le fait de se déplacer physiquement permet à l'intellect de changer de mode de pensée). L'animateur est chargé d'accompagner les participants dans leurs réflexions, ainsi que de les aider à ne pas se restreindre dans la phase d'imagination.



## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Faire connaissance et commencer à entrer dans la thématique qui réunit le groupe

**Matériel :** Petits cartons avec des thèmes

**Durée :** 15 à 30 minutes

**Nombre d'animateurs :** 1

**Nombre de participants :** 6 > 100

**Aménagement :** Un endroit où il est facile de se déplacer (salle dégagée ou extérieur)

## » DÉROULEMENT

L'animateur distribue à chacun un petit papier avec un thème et invite tous les participants à circuler dans la salle en réfléchissant à leur sujet. Lorsque l'animateur tape dans ses mains les participants forment des groupes de deux avec la personne la plus proche d'eux. Chaque participant discute autour de son bout de papier (échange assez rapide), puis ils s'échangent leurs thèmes et continuent à marcher dans l'espace jusqu'au prochain arrêt.

## » POSITIONNEMENT DE L'ANIMATEUR

L'animateur est garant du temps mais peut évidemment participer.

## LE SO SPEED DATING

### » VARIANTE

Il est possible de faire un So Speed Dating sans petits cartons. Il suffit d'imaginer à l'avance les thèmes et de ne les donner qu'au moment où l'on frappe dans les mains. Dans ce cas, tous les binômes échangent sur le même sujet (c'est aussi l'occasion de choisir des thèmes en lien avec le sujet qui réunit le groupe). On peut ensuite proposer aux participants de frapper dans leurs mains pour donner leur idée de thème.

## » LOGISTIQUE

**Obectif :** Apporter une dynamique de groupe, briser la glace, apprendre à se connaître, convivialité

**Matériel :** Chaises (autant que de participants)

**Durée :** 15 minutes

**Nombre d'animateurs :** 1

**Nombre de participants :** 5 > 100

**Aménagement :** Installer un cercle de chaises, autant de chaise qu'il y a de participants. Peut également se faire en format amphithéâtre (voir variante)

## » DÉROULEMENT

Les participants sont en cercle, chacun assis sur une chaise, excepté une personne qui est placée debout, au milieu du cercle. Celle-ci va dire à haute voix « Tous ceux qui... aiment, pensent, voudraient, croient, ont [...] phrase à compléter... ] se lèvent et changent de place ». Ainsi, les personnes concernées s'exécutent et la personne qui était au milieu va s'asseoir dans le cercle. Par conséquent une autre personne va se retrouver au milieu et continuer l'exercice en lançant un « Tous ceux qui ».

Il existe quelques règles à respecter notamment :

- les participants doivent passer par le milieu du cercle
- il est interdit de s'asseoir sur la chaise de l'un de ses voisins ou la sienne
- si la personne au milieu n'a pas d'idée, elle peut dire « joker » et une personne ayant une idée viendra la remplacer au centre.

## TOUS CEUX QUI

Le jeu se termine quand l'animateur jugera nécessaire de le faire.

## » POSITIONNEMENT DE L'ANIMATEUR

Celui-ci commence le jeu sans expliquer les règles et débute donc directement par un « Tous ceux qui [...] se lèvent et changent de place. » A ce moment là, une personne se retrouve au milieu et va pouvoir servir d'exemple au groupe (si l'animateur perçoit que la personne n'est pas à l'aise, elle peut reprendre sa place), et c'est à ce moment là qu'on explique les règles du jeu.

## » VARIANTE

1) L'une des variantes peut être le positionnement debout des participants plutôt que de rester assis sur une chaise. Ici c'est la dernière personne à se replacer dans le cercle qui va au milieu.

2) Si la configuration de la salle ne permet pas le cercle de chaises et qu'il y a un très grand groupe, l'animateur peut alors préparer des phrases à l'avance et les annoncer au micro en début de rencontre. Ici, il n'y a que l'animateur qui propose des



## » VARIANTE

phrases, ce qui permet au groupe de se dynamiser, se découvrir (Tous ceux qui sont travailleurs sociaux, tous ceux qui sont élus, ...) et créer une ambiance conviviale (dans un amphithéâtre par exemple).