

## •• CV IMAGINAIRE ••

### UTILISATION

Jeu de présentation / inclusion.


### DÉROULEMENT

L'animateur donne la consigne : élaborer votre « curriculum vitae imaginaire » à l'aide des rubriques suivantes :

- Mon pseudonyme
- Ma formation imaginaire
- Mes expériences (mélanger du vrai et du faux)
- Des choses que j'ai réalisées dont je suis content ... (pour de vrai)
- Des choses imaginaires : le livre que j'ai écrit ou le film que j'ai réalisé ou ma dernière invention
- Mes centres d'intérêts (mélanger du vrai et du faux)
- Le message qui serait écrit sur mon T-shirt préféré
- Mon mot préféré
- Ma couleur préférée
- Mon objet préféré

Vous pourrez ensuite dessiner votre visage imaginaire.

 **PUBLIC** : Des personnes qui se connaissent déjà.

 **DURÉE** : 1h30. Les participants élaborent individuellement leur CV (45min)

### POINTS FORTS

Cette technique permet d'accéder à la sphère de l'imaginaire et des rêves. Elle peut être utilisée pour souder un groupe de personnes, même si elles se sont déjà rencontrées auparavant. Amusante et créative.

### LIMITES

Privilégier le dessin et le collage si les participants ne sont pas à l'aise avec l'écriture. En raison de sa durée, cette technique n'est pas adaptée à des formations professionnelles courtes. En tout cas, il est conseillé d'explicitier l'intérêt et les objectifs de la technique : elle favorise une bonne ambiance et une bonne dynamique du groupe. Ces conditions sont importantes pour mieux travailler sur des objectifs pédagogiques précis.

### VARIANTES POSSIBLES

En groupe, on découvre les CV des uns et des autres. On peut essayer de reconnaître qui se cache derrière chaque pseudonyme. Plusieurs options sont possibles : chaque participant présente son CV, chaque participant présente le CV de quelqu'un d'autre, l'animateur présente tous les CV. (15 min).


## •• LA TROUSSE QUI TOURNE ••


### UTILISATION

Jeu de présentation / inclusion.

### DÉROULEMENT

Chacun écrit son nom sur un papier. On met les papiers dans une trousse. On tire au sort la personne que l'on va présenter. A la fin de la présentation d'une personne, on lui demande si elle a des choses à rajouter.

 **PUBLIC** : Des personnes qui se connaissent (même un peu) ou qui sont censées se connaître. Moins de 20 personnes.

 **DURÉE** : 20 mn à 1h suivant le groupe

### POINTS FORTS

Cela oblige à aller chercher la connaissance que l'on a des autres. C'est un bon outil pour souder un groupe qui se connaît (une équipe pro, un conseil d'administration).

### LIMITES

Il faut donner la consigne « pas de jugement de valeur » (je l'aime bien, c'est quelqu'un de sympa...). Et un cadre de temps par personne (1mn). Attention, si le groupe est important, cela peut être long et lassant.

### VARIANTES POSSIBLES

## •• DES PRÉNOMS ET DES LETTRES ••

### UTILISATION

Se présenter de façon ludique, avoir la possibilité de livrer un peu de soi au groupe, favoriser l'esprit de groupe.

### DÉROULEMENT

Distribution d'une feuille à chaque participant.

Exemples de consignes :

- A partir de quelques lettres de votre prénom, réfléchissez à des qualificatifs en lien avec votre pratique professionnelle ou avec le thème de la formation.
- A partir de quelques lettres de votre prénom, réfléchissez à des qualificatifs qui vous caractérisent (exemple : G comme gourmande et E comme Enthousiaste)
- Chaque participant écrit sur sa feuille les qualificatifs choisis
- Tour de table des participants qui se présentent en énonçant leur prénom et les qualificatifs choisis.

 **PUBLIC** : Tout public, Groupe de 12 personnes maximum pour cause de durée.

 **DURÉE** : 5 minutes de présentation de la consigne, 5 minutes de réflexion  
1 minute de présentation par participant.

 **POINTS FORTS**

Technique de présentation assez personnelle.

 **LIMITES**

Certains adultes peuvent trouver cette technique infantilisante.

 **VARIANTES POSSIBLES**

## •• NOTRE CARTE DE FRANCE ••

### UTILISATION

Jeu de présentation.

### DÉROULEMENT


On demande à chacun d'écrire sur des post it :

- sa ville de naissance,
- son lieu de travail,
- son lieu d'habitation,
- les principales étapes de sa vie (une info par post it, une couleur de post it par question).

Puis on pose les post it sur une carte de France virtuelle, considérant que le centre de la pièce est la ville où l'on est.

Puis chacun se présente en parlant de son parcours.

 **PUBLIC** : Des personnes qui ne se connaissent pas, un groupe de formation, un séminaire...

 **DURÉE** : De 1h à 3h suivant le groupe.

 **POINTS FORTS**

Il y a une mise en scène, cela construit le groupe.

 **LIMITES**

Attention aux bavards.

Prend du temps, mais sur une formation de quelques jours, ça vaut le coup.

 **VARIANTES POSSIBLES**

La carte des points communs, que l'on a faite ensemble (inventée pour l'occasion).

## •• PHOTO LANGAGE ••

### UTILISATION

- 1- Jeu de présentation / inclusion
- 2- Préalable à une réflexion en petit groupe sur un sujet varié (la difficulté à gérer une entreprise, Les principales caractéristiques du métier d'animateur jeunes...)
- 3- Bilan, évaluation, Ce que je retiens de cette formation.

### DÉROULEMENT

On propose au groupe des images (photos, dessins...). On pose une question et chacun choisit la ou les images qui illustrent sa réponse. On peut poser plusieurs questions et demander aux personnes de choisir plusieurs images. On demande « quelles sont les différentes étapes que j'ai vécues dans cette formation... ».

 **PUBLIC** : On peut aller jusqu'à 30 personnes. C'est assez dynamique.

 **DURÉE** : 30 mn suivant le groupe.

### POINTS FORTS

- 1- Chacun s'implique en fonction de sa volonté. On peut en dire beaucoup, dire « il y a rien qui me parle alors par défaut... ».
- 2- C'est un processus créatif qui permet de libérer la parole. Cela peut créer un décalage avec le réel.
- 3- Même commentaire que pour l'inclusion.

### LIMITES

- 1 et 2 Je n'en connais pas
- 3- En général, on est un peu pressé. Donc il ne faut pas que ça déborde trop.

### VARIANTES POSSIBLES

Une super variante : l'auto photo langage.

On vient avec un appareil photo, et on demande aux personnes de faire une photo (soit pour se présenter, soit pour représenter une difficulté professionnelle).

On imprime les photos (ou on les projette avec un vidéo projecteur) et on demande aux personnes de choisir (par ex avec des gommettes) celle qui représente le plus la situation (défense de choisir la sienne). C'est un outil très puissant pour libérer la parole sur des situations un peu tendues.

En outil d'inclusion, c'est également très fort, car les gens créent tout de suite une connivence.

## •• PRÉSENTATION ET BINÔME ••

### UTILISATION

Jeu de présentation / inclusion.

### DÉROULEMENT

On se met par deux. On discute 5 mn avec son voisin en lui posant des questions sur son parcours. Puis on fait un tour de table, et chacun présente son voisin.

### PUBLIC : Tout public

### DURÉE : Nombre indifférent (moins de 30)

### POINTS FORTS

C'est une forme un peu plus impliquante de tour de table. Mais ça permet de casser la glace.

### LIMITES

Pas très original. Valable quand on a peu de temps (une petite réunion, une journée).

### VARIANTES POSSIBLES

## •• PORTRAIT CHINOIS ••

### UTILISATION

Se présenter de façon ludique, avoir la possibilité de livrer un peu de soi au groupe, favoriser l'esprit de groupe.

### DÉROULEMENT


- Ecriture de la consigne sur un tableau ou un paperboard.
- Distribution d'une feuille blanche à chaque participant.
- Ecriture des réponses par chaque participant sur sa feuille blanche.
- Tour de table des participants. Ils se présentent et lisent leurs réponses en les argumentant.


Option : selon la configuration de la salle, chaque feuille peut être scotchée devant chaque participant ou sur le mur derrière

- Exemple de consigne : une fleur...\ un animal...\ un paysage...\ un film... \ un aliment...

Choisissez : un sentiment qui vous ressemble

- Autres thèmes possibles : un sport, un métier, un dessin, un moment passé, un moment présent, un moment futur, un rêve, un objet, un personnage, un lieu.
- Selon le temps dont on dispose et le nombre de participants, le nombre de thèmes peut être adapté.

 **PUBLIC :** Tout public - Groupe de 12 personnes maximum pour cause de durée.

 **DURÉE :** 5 minutes d'explication - 5 minutes de réflexion - 2 minutes de présentation par participant.

### POINTS FORTS

Technique qui fait appel à l'imaginaire, au langage symbolique, aux représentations, connaissances...

### LIMITES

Certaines personnes (adultes) peuvent trouver cette technique sans rapport avec la formation pour laquelle elles se sont inscrites.

### VARIANTES POSSIBLES


## •• LA CADÈNE ••

### UTILISATION

Réflexion sur un sujet complexe, appropriation d'un document, d'une circulaire.

### DÉROULEMENT

On coupe le groupe en 3, 4, 5, 6 groupes de taille égale. Il faut qu'il n'y ait pas plus de groupes que de personnes dans chaque groupe. Puis quand le groupe a réfléchi à une question, on mélange les groupes, avec une personne de chaque groupe dans chaque nouveau groupe. On réalise dans chaque groupe une synthèse puis on fait une proposition, ou on rédige un règlement que l'on présente au grand groupe.

 **PUBLIC** : 9 ; 16 ; 25 ; 36 personnes sont les nombres idéaux. Si ça tombe entre, on bidouille. L'essentiel est qu'à la deuxième partie, il y ait dans chaque groupe un membre au moins de chaque groupe de la première partie.

 **DURÉE** :

### POINTS FORTS

La cadène permet un véritable apprentissage collectif. C'est un très bon jeu pour les formations.

### LIMITES

C'est fatigant pour le groupe. Il faut que les consignes soient précises.

### VARIANTES POSSIBLES

On peut mixer la cadène avec d'autres formes de travail : on fait un dessin, on produit une histoire...



## •• LE DÉBAT CARTONNÉ ••

### UTILISATION

Pour animer un débat construit sur la base d'une ou plusieurs questions de départ.

### DÉROULEMENT

On pose une ou deux questions à des petits groupes. Ils répondent avec des cartons de couleurs différents aux différentes questions. Vous faites tourner les réponses dans tous les groupes, à chaque fois qu'un groupe réceptionne les cartons d'un autre groupe, ils apposent une pastille de couleur si il y a un désaccord ou des interrogations. Tous les groupes voient les cartons de tous les autres groupes. L'animateur récupère tous les cartons. Ceux qui sont les plus pastillés sont ceux qui nécessitent des explications ou qui font débat. C'est à partir des pastilles posées sur les cartons que se fait le débat.

### PUBLIC : Tout public

### DURÉE : Entre 1h30 et 2 heures

### POINTS FORTS

Evite les grandes restitutions où tout le monde s'endort.  
Très dynamique.  
On identifie les points durs.

### LIMITES

Avoir un grand groupe.  
Animer la synthèse n'est pas toujours simple notamment sur la prise de note simultanée.

### VARIANTES POSSIBLES

## •• LE DÉSACCORD FÉCOND ••

### UTILISATION

Pour permettre à un groupe de résoudre un désaccord, une opposition.

### DÉROULEMENT

On pose le problème qui fait désaccord sur une feuille.

Deux colonnes sont réalisées : les points positifs et les points négatifs ; chacun argumente les points qu'il propose. Lister tous les points.

Ensuite les personnes qui sont *pour* doivent trouver des arguments négatifs au problème, à la question, et inversement.

Chaque participant doit donner plusieurs arguments.

Les participants doivent s'engager en début de séance sur les consignes données.

Dans un deuxième temps le groupe échange sur ces nouveaux arguments, sur les points d'amélioration ou les points négatifs et font un choix en fonction de ces nouveaux éléments.

### PUBLIC : Tout public

### DURÉE : Entre 1h et 1 h30

### POINTS FORTS

Permet d'éviter les affrontements bloqués des « pour » et des « contres ».

### LIMITES

Avoir un grand groupe, en fonction de l'enjeu lié au problème de départ le travail peut se faire sur deux séances.

### VARIANTES POSSIBLES

## •• LA PESÉE ••

### UTILISATION

Faire un choix, prioriser des actions, des idées.

### DÉROULEMENT

On attribue à chaque personne (ou chaque groupe) un nombre de points (10, 50, 75...). Et chacun répartit les points, en fonction de ses priorités, sur les idées affichées sur le mur. On peut répartir ses points comme on veut.

 **PUBLIC** : Valable avec tout type de groupe (15, 50 personnes).

### DURÉE :

### POINTS FORTS

Cela permet un positionnement individuel ou collectif, de l'échange, et d'ouvrir le débat sur des priorités.

C'est rapide à mettre en œuvre. Adapté pour des rencontres courtes.

### LIMITES

### VARIANTES POSSIBLES

On peut remplacer les points par des gommettes.

## •• LE JEU DE L'ENVELOPPE ••

### ? UTILISATION

Mobilisation des compétences du groupe sur un sujet complexe, préparation d'une intervention théorique, ou élaboration collective de solutions face à un problème (dans une association, une entreprise...).

### 📄 DÉROULEMENT

On constitue plusieurs groupes. Chaque groupe a en charge une question. (par exemple : *quel est le meilleur moyen pour intéresser des jeunes à la culture ?*). Il écrit, sur une enveloppe, la question. Puis il écrit au dos les critères qu'il va utiliser pour vérifier la pertinence des réponses apportées à la question. Puis on fait tourner l'enveloppe dans tous les groupes. A chaque fois qu'une nouvelle enveloppe arrive devant un groupe, il doit répondre à la question (une, deux trois réponses...) et glisse les réponses dans l'enveloppe. Quand l'enveloppe revient au groupe qui en a la charge, il étudie les réponses, et les classe en fonction de ses critères.

Les résultats sont affichés, et on peut partir de ça pour faire, par exemple, un éclairage théorique.

👥 **PUBLIC** : Il faut au moins 3 groupes. Pas plus de 5 groupes. Et pas plus de 4 ou 5 personnes par groupe. Donc de 6 à 20 personnes.

### 🕒 DURÉE :

### + POINTS FORTS

C'est à la fois ludique et très impliquant. Cela permet également de montrer l'intérêt de définir des indicateurs avant de commencer une action. C'est un très bon jeu pour les formations.

### 🚫 LIMITES

Pas très valable pour les grands groupes, ou quand il y a trop de questions à traiter.

### 🔍 VARIANTES POSSIBLES

Le jeu de l'enveloppe peut être couplé avec un travail de groupe préalable (quelles sont les principales questions que l'on se pose sur tel sujet...).

On peut aussi le combiner avec la pesée ou les gommettes pour prioriser les questions quand il y en a beaucoup.

On peut passer l'après-midi là dessus, et c'est très formateur.


## •• COMMENT CA VA ? ••

### UTILISATION

Inclusion / bilan

### DÉROULEMENT

On dessine une échelle sur une feuille de paper board (de 1 à 10 par exemple) et on demande à chacun de mettre une gommette sur la case qui correspond à son état d'être du moment (1 si ça va pas, 10 si ça va top). Et on voit l'état du groupe.

 **PUBLIC :** Un groupe qui se connaît, qui travaille plusieurs jours de suite ou une formation de plusieurs jours (pas le premier jour).

Après on peut faire un tour de table où chacun dit ce qu'il a à dire.

Le soir, on refait le jeu avec une gommette d'une autre couleur, et on voit les différences. Puis on fait un tour de table...

### DURÉE :

### POINTS FORTS

C'est facile à mettre en œuvre.

C'est bien au milieu d'une formation de plusieurs jours consécutifs.

### LIMITES

Ce n'est pas valable quand il y a eu une interruption de plusieurs jours entre deux séances.

### VARIANTES POSSIBLES

Si on change la question, ça peut être utilisé pour une évaluation à la place de l'Abaque de Régnier.


## •• COLLE ET CISEAUX ••

### UTILISATION

Élaboration collective d'une synthèse d'un document de référence.

### DÉROULEMENT

Après un travail en petits groupes, on donne des ciseaux et de la colle au grand groupe pour réaliser la synthèse. Avec interdiction de ré écrire.

 **PUBLIC** : Il faut que le groupe ait un intérêt commun (une équipe professionnelle, un collectif) ou une culture commune.

De 8 à 25 personnes (nous n'avons pas essayé plus).

### DURÉE :

### POINTS FORTS

Permet de dépasser des craintes sur la capacité d'un collectif à travailler ensemble. Créer une vraie vie de groupe. Nécessite à chacun de se positionner dans une négociation.

### LIMITES

Il faut poser la règle au groupe d'être vigilant aux autres, et de s'assurer que personne ne se marginalise.

Autrement, risque de tensions ou de frustration.


### VARIANTES POSSIBLES

## UTILISATION

Elaborer une position commune en partant de chaque personne.

## DÉROULEMENT

On pose une question (Les trois idées forces du participatif, par exemple). Chacun y répond sur une feuille. Puis on se met par deux, et on retient 3 propositions parmi les six. On reproduit le système à 4 ; puis 8 ; puis 16. A chaque fois, on retient 3 idées. Si on a un grand groupe, on arrête à 16 (après c'est trop compliqué). Plus le groupe augmente, plus il faut augmenter le temps.

 **PUBLIC :** Adapté pour les groupes moyens (16 personnes) ou beaucoup plus.

 **DURÉE :**

 **POINTS FORTS**

 **LIMITES**

C'est assez dynamique, et cela permet de favoriser un échange rapide entre les personnes présentes.

 **VARIANTES POSSIBLES**

## •• REMUE MÉNINGES (BRAINSTORMING) ••

### UTILISATION

Produire en groupe un maximum d'idées sur un sujet donné.  
Découvrir les représentations. Faire surgir de nouvelles questions ou réflexions.  
Faire une évaluation rapide (informelle et peu détaillée).


### DÉROULEMENT

L'animateur introduit le sujet à traiter et esquisse les objectifs visés par le brainstorming (il doit se garder d'évoquer, même à titre d'exemple, toute idée à laquelle il s'attendrait, toute ébauche de solution ou toute idée de ce à quoi on pourrait aboutir).

Il énonce les « règles du jeu » : garder ses jugements pour soi, privilégier la quantité des idées sur leur qualité, s'appuyer sur les idées déjà formulées. Il note toutes les idées exprimées sur le tableau, en s'efforçant de les regrouper mentalement et graphiquement, par thème ou par idées plus générales.

On peut enfin demander au groupe de revenir sur la matière générée, de reformuler les idées floues et d'aboutir à un commun accord sur les grandes thématiques abordées.

 **PUBLIC** : Une dizaine de participants est le nombre idéal.

 **DURÉE** : Le brainstorming devrait se terminer dès que les participants sont à court d'idées.

### POINTS FORTS

Technique rapide et facile à organiser, avec un excellent rapport coût - bénéfice. Augmente la capacité de créativité d'un groupe.  
Améliore l'« esprit de groupe » et la mobilisation autour d'un projet commun.  
Chacun peut s'approprier des résultats.  
Peut être utilisée pour préparer la prise d'une décision.

### LIMITES

Une mauvaise animation peut conduire les participants à hésiter à s'exprimer librement (sans craintes, justifications, argumentations).  
L'animateur ne doit pas laisser paraître son opinion personnelle.

### VARIANTES POSSIBLES



## •• TECHNIQUE DE DELPHES ••

### UTILISATION

Favoriser l'expression collective et aboutir à l'élaboration d'un consensus.

### DÉROULEMENT

L'animateur propose une question, une problématique.


Chaque participant note pour lui-même 5 propositions par rapport au thème ou à la question.

Les participants se regroupent par deux, échangent sur les 10 propositions et en retiennent 5 parmi les 10. Les décisions doivent se prendre par consensus.

Chaque duo se regroupe avec un autre duo, puis les deux échangent et retiennent 5 propositions.

1 \ 2 \ 4 \ 8... personnes

La restitution peut se faire en arrêtant les regroupements ou jusqu'à arriver à la totalité de l'effectif.

 **PUBLIC** : De 8 à 40 personnes.

 **DURÉE** : 1h à 2h

 **POINTS FORTS**

Favorise l'expression et l'échange sur des concepts ou questions.  
Amène un groupe à aboutir à un consensus rapidement.

 **LIMITES**

Les regroupements sont à adapter en fonction du nombre de participants et de la durée.

Ne s'applique pas à des problèmes complexes pour prendre une décision.

Il s'agit d'un consensus forcé. Le résultat n'est pas exhaustif.

Il peut être intéressant de garder les propositions individuelles qui sont très riches.

 **VARIANTES POSSIBLES**

## •• META PLAN (MARQUE DÉPOSÉE) ••

### UTILISATION

Permettre à un groupe, lors d'une réunion :

- d'exprimer ses représentations personnelles par rapport à une question donnée,
- de produire collectivement un maximum d'idées,
- de regrouper ces idées par thème (éventuellement de les hiérarchiser),
- d'aboutir à une synthèse collective.

### DÉROULEMENT

Avec une question ouverte, les participants sont invités à exprimer leur point de vue sur un thème spécifique. L'animateur écrit la question ouverte (exemple de question : « Quels sont les éléments qui, selon vous, influencent les comportements de santé d'un patient ? »).

Le groupe a de 5 à 15 minutes pour répondre. Chaque réponse est écrite sur une carte (post-it).


Les réponses doivent être formulées en phrases courtes.

Ensuite inviter le groupe

1 - à faire un échange sur le contenu

2 - former des ensembles, donner un titre à chaque ensemble, entourer d'un trait au feutre les cartes que cet ensemble regroupe

3 - Réaliser une synthèse.

 **PUBLIC** : Groupe de 4 à 15 personnes

 **DURÉE** : 1h à 1h30

 **POINTS FORTS**

Cette technique favorise l'interaction et les échanges entre participants. Elle limite les risques de « tourner en rond ». Elle réduit les malentendus et les incompréhensions.

 **LIMITES**

L'animateur :

- doit se situer clairement dans l'animation : soutien à l'expression de chacun et organisation des échanges,
- doit rester neutre par rapport au contenu,
- peut éventuellement proposer des pistes ou des hypothèses pour constituer des regroupements d'idées, mais ne doit jamais prendre de décision sans l'aval du groupe.

Les participants doivent écrire de façon lisible.

 **VARIANTES POSSIBLES**

Brainstorming, tour de table des idées, groupes figures et numéros, technique de Delphes, jeu des enveloppes.

## •• ABAQUE DE RÉGNIER ••

### UTILISATION

Destinée à enrichir les évaluations ou les prises de décision, elle autorise la confrontation d'opinions en temps réel.

Exprimer ses représentations personnelles.

Susciter une discussion sur les points de vue de chacun (pas de recherche de consensus).

### DÉROULEMENT

Comment fonctionne-t-elle ? Elle utilise les standards internationaux des feux de circulation : **vert**, **orange**, **rouge** complétées par le **vert clair** et le **rose** pour nuancer les opinions.

On ajoute le noir pour l'abstention et le blanc pour le vote blanc. Avec 7 possibilités au lieu de deux, on obtient ainsi un nuancier intéressant.

 **PUBLIC** : Tous

 **DURÉE** : Selon le nombre de participants

 **POINTS FORTS**

 **LIMITES**

 **VARIANTES POSSIBLES**

## •• PUZZLE ••

### UTILISATION

Exprimer ses représentations par rapport à un thème et les confronter à celles des autres.

### DÉROULEMENT

L'animateur propose une question ouverte (ex : qu'est-ce que le vieillissement pour vous ?)

Chaque participant remplit une fiche ayant la forme d'un puzzle.

Chaque pièce du puzzle correspond à l'une des rubriques suivantes :

- 1 - Dessiner un croquis
- 2 - Trouver une illustration dans un magazine
- 3 - Trouver une valeur
- 4 - Trouver un mot
- 5 - Trouver un slogan
- 6 - Trouver un auteur ou un personnage célèbre.

Les participants se regroupent par 3 à 4 personnes. Ils échangent à partir des différents puzzles.

En plénière, chaque groupe présente les éléments de consensus et ceux qui ont créé du débat dans le groupe.

Option : À la place d'une question ouverte, l'animateur peut proposer une liste de mots clés ou de définitions (dans ce cas le participant se positionne sur les différentes propositions et réfléchit aux raisons de son choix). Cette option peut favoriser la réflexion dans un groupe qui serait intimidé par une question trop large.

 **PUBLIC :** Tout public

 **DURÉE :** 1h

 **POINTS FORTS**

Cette technique sur les représentations invite à faire preuve de créativité collective.

 **LIMITES**

La conception d'une liste de définitions représente un long travail comprenant une analyse des représentations à partir de la littérature ou de témoignages.

 **VARIANTES POSSIBLES**

## •• LE DÉSACCORD FÉCOND = LE DÉBAT ••

### UTILISATION

Permettre un débat constructif entre les participants avec des points de vue différents, des enjeux, des oppositions (plus ou moins fortes).

### DÉROULEMENT

Chaque participant est muni d'un jeu de cartons pour intervenir. Le carton **vert** signifie : j'ai une proposition à faire, **le blanc** : j'ai une question ; le **rouge** signale : je pense que quelque chose bloque le débat.

A la thématique au centre du débat peut se rajouter une question : « Qu'est-ce qui doit absolument être pris en considération dans le point de vue que vous ne partagez pas »

### PUBLIC : Tous

### DURÉE : Selon le nombre de participants et le temps imparti au débat.

### POINTS FORTS

Permettre de réguler la parole, les oppositions.

### LIMITES

Passer à l'étape du désaccord fécond pour aller plus loin que le débat.

### VARIANTES POSSIBLES