



Cherchons ensemble

Extraits de **Modèles de jeux de formation** – *Les jeux-cadres de Thiagi*,
de Bruno Hourst et Sivasailam Thiagarajan (Editions d'Organisation/Eyrolles)
Illustration de Jilème

Ce jeu-cadre comporte trois phases :

- *Recherche personnelle* : réflexion personnelle sur le sujet, puis comparaison de ses opinions avec celles des autres, possibilité d'agrandir son champ d'opinions personnelles.
- *Recherche en petit groupe* : recherche de personnes ayant un champ d'opinions équivalent, recherche des idées les plus intéressantes, mise en images des résultats.
- *Travail en groupe complet* : présentation du travail de chaque groupe, ouverture éventuelle sur une discussion plus approfondie.

Matériel et temps

- *Matériel* : petites cartes cartonnées ; de quoi écrire.
- *Temps* : 20 à 40 min, adaptable.

Préparation

- Définir clairement le sujet.
- Déterminer la question qui servira de point de départ au jeu. La question doit être :
 - *courte et claire* (mais pas trop courte au point d'être incompréhensible) ;
 - *ouverte* (plutôt que : « Comment a fait la première personne qui a vaincu l'Everest ? », utiliser une phrase plus ouverte telle que : « Si vous deviez faire l'ascension de l'Everest, quels matériels prévoiriez-vous ? ») ;
 - *impersonnelle* (plutôt que : « Pourquoi pensez-vous que l'immigration va diminuer votre qualité de vie ? », préférer : « Pourquoi certaines personnes pensent que l'immigration va diminuer leur qualité de vie ? ») ;
 - *telle qu'elle encourage à envisager différents points de vue* (par exemple : « Pourquoi certaines personnes pensent que l'immigration va nuire à leur qualité de vie, alors que d'autres pensent qu'il va l'améliorer ? ») ;
 - *d'une structure grammaticale adaptée au sujet*. Cette phrase peut aussi être une phrase incomplète (« Une amélioration effective du service nécessite »), une instruction (« Faire la liste des mesures de sécurité à suivre dans le laboratoire »), etc.
- Écrire sur des petites cartes différentes opinions (ou suggestions, ou raisons qui contribuent à..., etc.) sur le sujet choisi. Écrire une opinion (ou suggestion, etc.) par carte. Ne pas hésiter à mélanger opinions positives et négatives, suggestions raisonnables et déraisonnables, etc. Cela vous permet :
 - de vérifier la validité de la question de départ ;
 - de pouvoir facilement donner aux participants quelques exemples au début du jeu ;
 - d'inclure ensuite discrètement ces cartes dans le jeu pour enrichir le débat ou la recherche.*Cette phase de préparation peut être supprimée, en cas de manque de temps.*
- Trouver un nom original pour votre jeu.
- Au cours du jeu, modifier si nécessaire son déroulement pour qu'il s'adapte au mieux à vos besoins et à ceux des participants.

Déroulement du jeu

- Le sujet est clairement présenté et énoncé.
- On donne à chaque participant 4 cartes vierges. On lui demande d'écrire sur chaque carte une opinion (ou suggestion, etc.) sur le sujet. Après 5 min, rassembler les cartes et les mélanger (discrètement) avec les cartes préparées à l'avance.
- Redistribuer au hasard 3 cartes à chaque participant. Demander à chacun d'étudier ses cartes et de les classer selon son ordre de préférence. Pendant ce temps, étaler les cartes restantes sur une grande table, côté écrit sur le dessus.
Ce classement des cartes peut être par ordre de préférence personnelle, ou bien par ordre d'importance, d'urgence, de crédibilité, de priorité, etc., selon le sujet.

- Demander à chacun de venir autour de la table et d'échanger la ou les cartes qui ne lui conviennent pas, en les remplaçant par d'autres qu'il prend sur la table. Donner 2 min pour cela, seul et en silence.
 - Pendant les 2 min suivantes, chacun a la possibilité d'améliorer sa « main » en échangeant des cartes avec d'autres personnes, selon les règles suivantes :
 - on doit toujours avoir 3 cartes ;
 - on peut échanger autant de cartes que l'on veut, mais au moins une ;
 - on échange une carte par une carte ;
 - on ne peut plus échanger de cartes avec celles qui sont sur la table ;
 - on peut utiliser le hasard : « je tire une de tes cartes, tu tires l'une des miennes ».
 - Demander aux participants de former des équipes ayant une opinion similaire.
Dans certaines circonstances, on peut donner des consignes plus précises pour la formation des groupes. Par exemple, on peut demander une taille minimale, ou que les groupes incluent au moins un homme ou une femme, ou qu'aucun groupe n'ait plus de deux personnes venant du même service, etc.
 - Chaque équipe, après une discussion de 4 à 5 min, ne garde que 3 cartes sur lesquelles tous s'accordent. Les autres cartes sont mises de côté.
 - Demander ensuite à chaque équipe de préparer en 5-6 min un poster qui reflète les idées des 3 cartes, sans utiliser de texte ou de nombres.
 - Demander à chaque équipe de lire les trois cartes qu'elle a retenues et de présenter son poster.
On peut choisir de faire deviner par le reste du groupe les trois idées exprimées sur le poster.
 - On peut éventuellement faire des commentaires sur chaque présentation, désigner la meilleure équipe par un vote secret ou par un groupe de juges.
Il est de toute façon intéressant de proposer une brève discussion sur le déroulement du jeu, afin d'avoir un feed-back assez précis sur son déroulement.
- À la fin du jeu, l'animateur peut demander aux participants de lui laisser toutes les cartes utilisées durant le jeu, lui permettant ainsi de se créer une large base de données sur le sujet.**