

# Livret d'outils

## Formation Mouvement Associatif

---

## Les jeux Brise-glaces

---

### Objectifs des jeux brise-glace ou jeux de connaissance

Se rencontrer, apprendre à se connaître,  
Se chauffer pour libérer la parole

- **Jeu des groupes**

**But**

Se regrouper le plus rapidement possible et former un groupe par point commun  
La lettre dans le prénom, là d'où nous venons, où nous travaillons, nos hobbies.....

- **Speed Meeting**

**But**

Le speed meeting (signifiant littéralement « rencontres rapides ») est une méthode de rencontres rapides successives afin de trouver la personne correspondant à ses besoins en lien avec le thème de l'événement.

Dans un temps très court (1-2-3min.), faire se rencontrer les personnes sur un thème choisi.

- **Blason**

**But**

Exercice permettant à un groupe de faire connaissance rapidement. Il peut servir également à étudier un aspect des représentations des stagiaires dans un domaine donné.

Par 2 ou 3, chacun dessine le blason de l'autre.

Sur ce blason, l'animateur peut choisir le type d'information qui lui paraît pertinent pour le reste de la séquence

---

## Associations d'idées – Création Collective

---

### Brainstorming

#### But

Ouvrir l'imaginaire du groupe, recenser des idées, faciliter la créativité et la spontanéité

**Durée** : 20 mn maximum, nombre : illimité, aménagement : tableau ou affiche

**Animation** : donner un thème et proposer ensuite de récolter toutes les idées qui viennent à l'esprit des participants. Il est important qu'il n'y ait pas de jugements au cours de la séance : toutes les idées sont les bienvenues. Ne devoir dire que des choses intelligentes est une pression psychologique poussant une immense majorité au silence et les autres dans l'arène des tribuns. Un climat d'empathie et de bienveillance est donc nécessaire.

### Boule de neige<sup>1</sup>

#### But

Permettre à chacun, et surtout aux plus timides, d'émettre ses idées dans un grand groupe, permettre d'échanger correctement et de s'appropriier un ensemble de propositions,

**Durée** : variable, nombre : 40 maximum, aménagement : tables séparées

**Animation** : demander à chacun de trouver un nombre d'idées fixées à l'avance (entre 3 et 5 généralement) sur le thème de ce temps de réunion. Puis proposer de se mettre par 2, et de s'expliquer puis cumuler les idées présentes sur un papier, en fusionnant les idées similaires. Refaire la même démarche à 4 puis à 8. Il est fastidieux de reprendre alors la démarche à 16. Il vaut mieux alors passer en retransmission à l'ensemble du groupe.

**Variantes** : une variante consiste à remplacer la retransmission plénière par des petits groupes composés de membres de chacune de nos boules de neige. Chacun devient alors le rapporteur de sa boule de neige au sein de ce nouveau petit groupe.

Une autre variante change tout puisqu'elle transforme une manière de recueillir et partager de la réflexion en un outil de décision : il s'agit de choisir individuellement un seul élément parmi plusieurs (par exemple après un brainstorming). Puis en choisir un seul une fois en groupe de deux, puis un seul en groupe de 4, etc.

---

<sup>1</sup> Source <http://www.scoplepave.org/pour-discuter>

---

## Méthodes de Débats

---

### L'abaque de Reignier<sup>2</sup>

#### **But**

- Favoriser une participation active de chacun des membres du groupe.
- Produire un maximum d'idées en un temps relativement court.
- Faciliter les échanges et la mise en commun de points de vue.
- Rendre possible l'expression d'avis opposés tout en partageant une argumentation assez proche.

#### **Animation**

Le formateur distribue à chaque participant plusieurs morceaux de papier colorés et marque au tableau le code couleur pour répondre :

Vert foncé => tout à fait d'accord

Vert clair => d'accord

Orange => mitigé

Rouge clair => pas d'accord

Rouge foncé => pas du tout d'accord

1. l'animateur formule une affirmation ou une question, sur un thème. Chaque participant vote en plaçant devant lui une fiche colorée correspondante à son avis
2. ensuite, l'animateur invite les participants à argumenter leur choix de couleur
3. Vient enfin le temps du débat collectif, qui peut s'alimenter du consensus ou des différences apparus lors des votes.

---

<sup>2</sup> <http://www.educsantepicardie.org>

## Débats mouvants : La rivière<sup>3</sup>

### **But**

Comprendre les tenants et les aboutissants d'une situation en un temps court pour mettre « à niveau » tous les participants en début de séance.

**Durée** : 10mn par phrases, Nombre : illimité, aménagement : espace vide

**Préparation** : trouver des affirmations clivantes, c'est-à-dire une phrase simple résumant une position sur un sujet dont on suppose qu'elle divisera le groupe en « Pour » et « Contre ». Exemple utilisé dans la conférence gesticulée sur le syndicalisme : le syndicalisme est utile et efficace.

**Animation** : Rassembler les participants debout et groupé, Proposer l'affirmation et enjoindre les participants à choisir leur camp par rapport à une ligne au sol divisant l'espace en 2 parties devant l'animateur. Laisser 1mn pour choisir son camp. Expliquer que chaque camp aura alternativement la parole pour exposer un argument. Les personnes convaincues peuvent changer de camp, et sans honte, vu que normalement tout le monde souhaiterait se mettre en milieu, les choses n'étant pas noires ou blanches. Les personnes ne pourront prendre la parole qu'une seule fois. Et l'animateur n'a ensuite plus qu'à distribuer la parole et couper le débat mouvant une fois le temps écoulé, ou bien toutes les personnes dans le même camp ou bien quand les arguments se répètent.

**Variantes** : Une variante consiste à donner la parole à celles et ceux qui changent de camp, pour en comprendre les raisons. Une autre variante est appelée « rivière du doute » : on rajoute un espace au centre pour celles et ceux qui ne parviennent pas à prendre position sur une berge ou une autre. Chaque berge cherche alors à convaincre les personnes prises au doute. Une autre variante vise à laisser un temps de préparation en petits groupes dans chaque camp avant l'échange d'arguments entre les 2 camps. Cela peut permettre à chacun d'avoir des arguments à donner. Cela crée en même temps une cohésion au sein de chaque camp rendant les changements de camp plus difficile. Une autre encore à écouter d'un bloc tous les arguments préparés par un camp puis par l'autre puis se réunir à nouveau au sein de chaque camp pour fournir réponses et questions face aux arguments du camp d'en face. Et puis tellement d'autres variantes combinant et complexifiant les variantes proposées ici !

**NdlR** : Un débat mouvant peut ainsi devenir une méthode d'animation de grands groupes sur des temps de plusieurs heures permettant d'alterner petits groupes et grands groupes et de réfléchir ensemble à une situation complexe, voire ensuite d'y faire des propositions, voire même d'aller vers un débat-pétale pour arbitrer ces propositions.

---

<sup>3</sup> Source <http://www.scoplepave.org/pour-discuter>

---

## Approche systémique

---

### Jeu de la ficelle<sup>4</sup>

#### **But**

Tenter de “comprendre comment ça marche dans un système” ; qui sont les différents acteurs et quels sont leurs rôles.

Proposer une manière de voir, une méthode d’analyse et d’action qui se basent sur les interdépendances et tiennent compte de la place de l’observateur

#### **Préparation**

Rédiger de situations complexes à analyser.

Etablir les fiches rôles pour chaque acteur dans les situations. Si les participants n’ont pas connaissance de ces acteurs, en complément sur la fiche peuvent être inscrits quelques éléments descriptifs, d’informations sur leurs rôles et fonction et leur niveau d’implication.

Avoir une ficelle suffisamment longue !

#### **Animation**

1ère phase le Jeu

Chaque participant reçoit une carte rôle dans les mains qu’il devra interpréter au cours des situations exposées.

Chaque situation représente une manche de jeu.

Le meneur lit à haute voix une situation. Tous les acteurs se sentant concernés doivent venir se positionner. Au fur et à mesure, une ficelle est tendue entre chaque acteur, permettant ainsi de comprendre les différents liens possibles.

2ème La phase d’analyse

Une fois la phase de jeu réalisée, vient le temps de l’analyse avec les participants ce qu’ils viennent de vivre.

Ont-ils été impliqués dans toutes les situations ? Existe-t-il différents niveaux d’implication (décision, participation, consultation, spectateur, financeur) ? Quels sont les différentes natures de liens entre les acteurs (Economiques, partenariales...) ?

L’animateur aura aussi réfléchi en amont aux différentes grilles d’analyse et pourra apporter des connaissances supplémentaires si besoin.

---

<sup>4</sup> <http://www.quinoa.be/je-minforme-3/outils-pedagogiques/jeu-de-la-ficelle/>  
ou <http://jeudelaficelle.net/>

---

## Auto évaluation formative

---

### Arbre à compétences

#### **But**

Evaluer ses compétences et identifier ses besoins ou ses attentes de formation dans une démarche d'autoévaluation

Identifier des compétences au sein d'un groupe

Permettre un échange de compétences entre personnes

#### **Préparation**

Un arbre en papier (sur une feuille de Paperboard par exemple)

Des post-it de 2 couleurs différentes (vert et jaune par exemple)

#### **Animation**

Chaque participant est amené à écrire sur les post-it verts les compétences qu'il détient et qu'il peut mobiliser dans un cadre donné au préalable (Une compétence par post-it). Il vient ensuite le coller sur l'arbre à compétences commun.

Dans un deuxième temps, les participants écrivent sur un ou des post-it jaune la ou les compétences qu'ils souhaiteraient acquérir et vient les positionner sur l'arbre.

Cet arbre est évolutif, il convient d'y revenir pour changer les compétences à acquérir en compétences acquises et de rajouter de nouveaux besoins de formation.

## FICHE OUTIL

<p>Nom de l'outil :</p> <h1>VRAC ORDONNE</h1>	
<p>Les objectifs de cet outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aboutir à une production commune.</li> <li>▪ Reformuler / synthétiser les acquis / ce qu'on retient à l'issu d'une formation</li> <li>▪ Repérer les rôles et les place des participants dans le groupe.</li> </ul>
<p>Qui l'utilise ?</p>	<p>Un animateur</p>
<p>Pour qui ? Public cible</p>	<p>Equipe de travail En formation formelle</p>
<p>A quel moment peut-on l'utiliser ?</p>	<p>A l'issu d'une assemblée générale, d'une séance de travail, d'une formation... En début de séance avec un groupe qui a l'habitude des travailler ensemble.</p>
<p>Le mode d'emploi</p>	<p>Post-it : une idée par post-it Consigne : Poser une question en lien avec ce qui a été abordé pendant la formation / séance. Les poser sur un support En silence absolu se mettre d'accord sur un classement. Une fois l'accord atteint une personne verbalise et justifie le classement.</p>
<p>Points Forts</p>	<p>Le groupe s'auto-régule Permet d'aller à l'essentiel, d'obtenir plus facilement un consensus Permet de faire une synthèse, de faire ressortir ce qui a été retenu Permet de recalibrer la formation : forme d'évaluation</p>
<p>Points Faibles</p>	<p>Pas plus de 12 participants Etre vigilant à ceux qui trop en retrait</p>

## FICHE OUTIL

<p><u>Nom de l'outil :</u> <b>LANGAGE EN PHOTO</b></p>	
<p><b>Les objectifs de cet outil</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Faire s'exprimer les personnes sur des photos en rapport avec une thématique</li> <li>▪ Expression sur des représentations</li> </ul>
<p><b>Qui l'utilise ?</b></p>	<p>Formateur, personne formée à l'outil</p>
<p><b>Pour qui ? Public cible</b></p>	<p>Tout public</p>
<p><b>A quel moment peut-on l'utiliser ?</b></p>	<p>Tout moment</p>
<p><b>Le mode d'emploi</b></p>	<p>Disposer des photos et inviter les participants à en choisir une puis exprimer ce que cela leur évoque</p>
<p><b>Points Forts</b></p>	<p>Interactif, échange</p>
<p><b>Points Faibles</b></p>	<p>Peut faire ressortir des choses douloureuses</p>