

JEU DES CHAISES

Valeur ajoutée / utilité de l'outil en une phrase

Illustre de façon simple et rapide les difficultés de communication

Objectif

- Ouvrir et clôturer
- Créer du lien

Type d'outil

- Exercices corporels ou sensoriels

Taille du groupe

- De 6 à 12 personnes

Durée

- moins de 10 min

Faisable à distance ?

Cette méthode se base bien trop sur le présentiel pour être adaptée à distance

Résumé du déroulé (500 caractères)

on forme 3 à 5 groupes, chacun a une consigne différente :

- mettre les chaises en rond
- mettre les chaises dans une autre pièce
- s'asseoir sur les chaises
- mettre les chaises dos à dos
- se mettre debout derrière le dossier chaque chaise
- ...

La règle qui complique tout : la communication verbale n'est pas permise ;-)

Déroulé détaillé

on forme 3 à 5 groupes, chacun a une consigne différente (distribuer par des petits papiers bien pliés) :

- mettre les chaises en rond
- mettre les chaises dans une autre pièce
- s'asseoir sur les chaises
- mettre les chaises dos à dos
- se mettre debout derrière le dossier chaque chaise
- ...

La règle qui complique tout : la communication verbale n'est pas permise ;-)

Variante

- Avant de distribuer les consignes, demander à chaque équipe de se trouver un nom et un cri de ralliement en 3 min
- Puis, toujours avant de distribuer les consignes, demander à chaque équipe de dire son nom et de faire son cri et expliquer comment cela va se dérouler :
- je vais vous distribuer les consignes, mais vous ne pouvez pas les regarder avant mon signal (quand toutes les équipes ont leur consigne), ensuite, vous aurez 3 min pour découvrir la consigne en équipe, vous pourrez vous concerter, puis, au 2ème signal, vous aurez 30 sec pour réaliser la consigne)

Remarques

- aucune consigne n'est contradictoire
- les groupes ne doivent pas savoir que les consignes sont différentes pour les autres groupes
-

Puis, prendre 5 minutes ou plus de débriefing suite au jeu. Ce jeu est un très bon support pour s'observer soi, l'autre et les groupes dans les réflexes d'action et d'urgence, observer nos postures en groupe: leaders, compétitifs, efficaces, conciliant, suiveur, respectueux, paicifique, réflexif... Pour analyser ces postures, on peut se servir d'un tableau de la coopération (à télécharger ci-dessous)

Parmi les analyses observées fréquemment :

- les consignes opaques/secrètes font remonter des réflexes de concurrence parmi les participants
- il est possible d'imaginer d'autres formes de communication non-verbale
- l'urgence nuit à la coopération des plus pacifiques
- faire équipe (dans une petite équipe) pourrait nous rendre compétiteur avec les autres équipes
- il y a plusieurs niveaux de coopération
- des consignes différentes ne sont pas forcément incompatibles
- ...

Conseils de mise en œuvre et pièges à éviter

Ce jeu qui déclenche facilement des comportements "bourins" peut mettre des personnes en difficulté. Avec de jeunes adultes, attention aux débordements, certain.e.s ont mal vécu de se voir revenir en enfance, avec des comportements hors de contrôle. Il faut alors

accompagner les débrief pour réduire les jugements qu'il.elle.s se portent à eux.elles-mêmes et rassurer sur la vitalité qui est à l'origine de ces comportements réflexes.

Variantes et bonifications (notamment à distance)

Possibilité de ne pas donner de consigne sur la communication verbale. On s'aperçoit que bien souvent les équipes n'en profitent pas pour communiquer entre elles :-)

Surtout, si pour faire les équipes, on a utilisé la Ligne Muette qui consiste à se classer par ordre de dates d'anniversaire (jour et mois) sans se parler !

Matériel nécessaire

3 à 6 chaises (idéalement, 1 chaise par membre d'équipe)
(marche aussi avec des coussins posés au sol)

Licence d'utilisation la ressource

CC BY SA

Aut.eur.rice.s ou historique des contributions

Nicolas Geiger et Alice Oechsner

État de la ressource

Diffusable

Télécharger le fichier

JeuDesChaises_fichierressource_schemadelacooperation_fichierressource_schema-cooperation.pdf

Contribut.eur.rice.s ayant expérimenté cet outil

- Jean-François Rochas-Parrot
- Alice Oechsner de Coninck
- Mélanie Lacayrouze / Metacartes.cc
- Nicolas Geiger
- Sylvain Boyer

JEU DE LA VILLE (DÉCOUVRIR LES MÉTHODES AGILES DANS UN PROJET COOPÉRATIF)

Valeur ajoutée / utilité de l'outil en une phrase

Exercice dynamique, permet d'aborder la notion d'itération



Objectif

- (co)-produire

Type d'outil

- Processus de gouvernance
- Animation de groupe

Taille du groupe

- De 6 à 12 personnes

Durée

- 60 à 120 min

Faisable à distance ?

Cette méthode se base bien trop sur le présentiel pour être adaptée à distance

Résumé du déroulé (500 caractères)

En groupe, réaliser une ville avec des legos, à coup d'itérations successives !

Déroulé détaillé

Utilité pédagogique

Vivre la vie d'un projet coopératif en accéléré

Vivre les concepts-clés Agiles : itération, planification, sprint, bilan de sprint

DÉROULÉ

Consignes & définition de "notre ville à construire" – 5 à 10 minutes

Vous devez construire une ville.

Que doit-on trouver dans une ville ? Les participant-e-s proposent des éléments, qu'on note sur des post-its (le groupe sera à la fois le décideur ET l'exécutant) et remplir la colonne « Notre ville à construire »

A choisir par les animateur-ices

- mode brainstorming pour les éléments de la ville ?
- ou proposition-validation pour chaque élément ? (plus partagé, mais plus long)

Puis repartissez-vous en groupes de 5-6 personnes, de sorte à former plusieurs équipes.

Planification n°1 – 3 min

Chaque groupe décide le ou les éléments de la ville qu'il va réaliser et prend le(s) post-it(s) concerné et le placer dans la colonne « À faire »

Itération 1 – 7 min

Les groupes commencent à construire la ville.

C'est souvent le bazar, inorganisé. Des tensions se créent chez certaines personnes. Des tempéraments dominants ou agressifs peuvent ressurgir à cette phase, justement parce les groupes et les processus de co-construction n'ont pas été travaillés.

Bilan de l'itération - 20min (parfois plus long, si besoin)

On l'anime en 3 temps :

- 1) Nos avancées : chaque groupe présente et fait passer les post-its dans la colonne "Fait" > factuel, incontestable.
- 2) Prise de recul sur nos processus et interactions ? Internes à chaque

groupe, et inter-groupe. Pour les organisateurs-trices du jeu, veiller à questionner sur :

- Expression du vécu et des ressentis personnels (exprimer mon ressenti, puis mon besoin puis ma proposition pour améliorer si nécessaire). Moment important car il permet de réguler si besoin les tensions et/ou inconforts nés durant l'itération.
- Le mode d'organisation interne au groupe (dont place de l'animateur-trice ?), la com' interne
- Communication interne / relation entre les membres du groupe

Après cette phase essentielle de bilan, on se projette sur la prochaine itération en se mettant d'accord sur des nouveaux modes d'organisation à mettre en place, à tester.

Il est important de rappeler que ce jeu titille au niveau

- Individuel : si je ressens un inconfort ou des tensions, pourquoi est-ce que ça me met dans cet état ?
- Intra-groupe : en l'absence de cadre co-construit, comment les humains se complètent ou se marchent dessus dans mon groupe ?
- Inter-groupes : jusqu'où arrive-t-on à prendre en compte ce qui est extérieur à notre groupe ? Comment bien se coordonner avec les autres groupes ?

Notes : dès ce 1er bilan, les groupes expriment le besoin d'avoir une fonction de coordination pour leur groupe et une coordination inter-groupe (des représentants de chaque groupe).

Parfois sont aussi créés des rôles spécifiques : responsable de la cohérence de l'aménagement, responsable de la consommation des ressources (= les légos) etc...

Plus rarement, les groupes décident de fusionner pour ne former qu'un seul groupe. Parfois, cette décision arrive après la 2e itération.

3) Notre ville : doit-on ajouter/retirer des choses de la colonne « ma ville à construire »

Cycle n° 2 : planification + Itération + Bilan

Reproduire la même chose

+ faire survenir des événements extérieurs si le groupe avance trop facilement.

Par exemple, des nouvelles réglementations apparaissent :

- Un jardin public pour 10 constructions
- Limitation de la hauteur des constructions : 3 étages maxi
- Centre-ville uniquement piéton + parking voiture à l'extérieur

- Espace de maraîchage en pourtour de la ville et dans la ville
- Corridors écologiques à respecter
- Site archéologique, tous les travaux de tels bâtiments sont suspendus pour l'itération à venir

Ou surgissement de catastrophes naturelles :

- Inondation d'1/4 de la ville, obligation de déplacer les habitants et habitations dans d'autres quartiers

Cycle n° 3 : planification + Itération + Bilan

Reproduire la même chose, y compris surgissements d'événements imprévus

Bilan du jeu

Bilan collectif en groupe

puis apport de contenus structurés au rebond (notamment via la carte

<https://www.mindmeister.com/989523764>)

Analyse : lors de la 1ère itération, le groupe se plonge dans l'action, souvent en mode "collaboratif" dans la précipitation, alors même que :

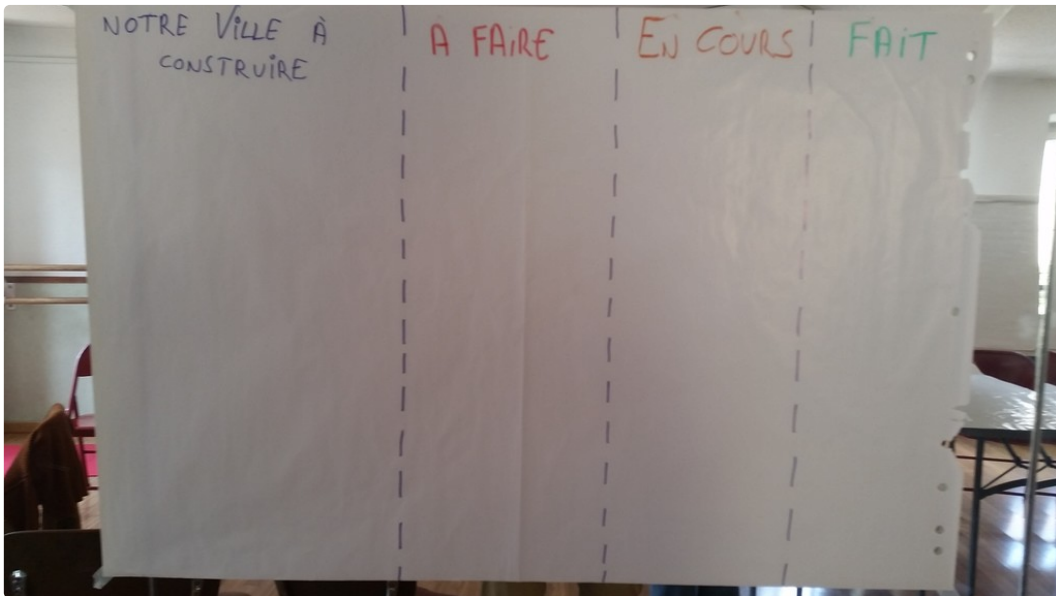
- ils-elles n'ont pas l'habitude de travailler ensemble (pas de maturité du groupe)
- ils-elles n'ont pas l'habitude de travailler sur ce genre de projet (pas de réflexe ni d'expérience passée)

On voit souvent que les 3 groupes décident de passer en mode plus coopératif à la 2ème itération, afin de canaliser les flux, d'organiser l'action collective.

Si la 2ème itération a bien fonctionné du point de vue des processus, la 3ème ne sert alors qu'à peaufiner cette organisation.

Matériel nécessaire

- Boite de légos
- Tableau veleda en tant que support de la ville (possibilité d'écrire/dessiner avec des feutres), ou a minima une feuille de paperboard - pour apposer en dessous en cas de dessin
- Feutres
- 1 Paperboard (en tant qu'outil de suivi du projet) avec 4 Colonnes : notre ville à construire, à faire, en cours, fait

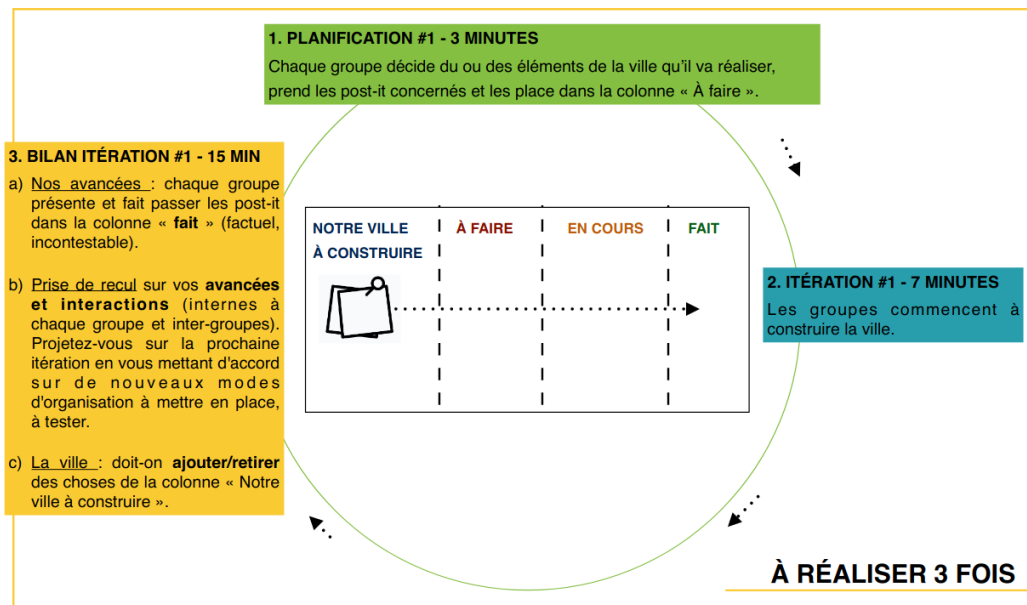


Références, lien utile ou ressource pédagogique liée:

Schéma de synthèse, par Cécilé Guillemet (téléchargeable ci-dessous en pdf)

0. DÉFINIR VOTRE « VILLE À CONSTRUIRE » – 5 À 10 MINUTES

Vous devez construire une ville. Que doit-on trouver dans une ville ? (Brainstorming sur les éléments de la ville)



« Jeu de la ville »

=> Vivre les principes-clefs des méthodes agiles dans un projet coopératif accéléré

Licence d'utilisation la ressource

CC BY SA

Aut-eur-ric-e-s ou historique des contributions

Nicolas Geiger

État de la ressource

Diffusable

Télécharger le fichier

JeuDeLaVilleDecouvrirLesMethodesAgiles_fichierressource_jeudelavilleconsigne.pdf

Contributeur.ice-s ayant expérimenté cet outil

- Nicolas Geiger
- Cécile Guillemet
- Sylvain Boyer

JE TE CHANTE

Objectif

- Réguler l'énergie
- Créer du lien

Type d'outil

- Exercices corporels ou sensoriels

Taille du groupe

- De 6 à 12 personnes
- De 13 à 30 personnes
- Plus de 30 personnes

Durée

- moins de 10 min

Faisable à distance ?

Il faut vraiment changer la méthode pour la faire à distance mais ça reste une bonne base

Déroulé détaillé

Durée

2 x 5'

Déroulé

Demander au groupe de se mettre en deux lignes face à face.

Une ligne émetteur-trice et une ligne récepteur-trice :

> l'émetteur-trice et le receveur-euse de chaque binôme se regardent (2')

> l'émetteur-trice s'avance tout proche de son récepteur et lui chante une chanson à l'oreille (2-3')

Deuxième tour en intervertissant les rôles récepteur-trice/émetteur-trice > réciprocité

Intention

Créer une intimité entre les participant-e-s. Apporter de la douceur. Ouvrir le cœur sans passer par la tête.

Vigilance

A proposer pour un groupe qui a déjà un vécu commun.

Variantes et bonifications (notamment à distance)

à imaginer :-)

Matériel nécessaire

Aucun

Licence d'utilisation la ressource

CC BY SA

Aut-eur-ric-e-s ou historique des contributions

Yasu

État de la ressource

Diffusable

Contribut-eur-ric-e-s ayant expérimenté cet outil

- **Yasu Moy**

Préparation

En présentant l'animation, bien insister sur le fait qu'il n'y a pas besoin de "savoir chanter".