

fiches animations



LE REMUE-MÉNINGES (BRAINSTORMING)

Présentation

Il s'agit d'une méthode collective destinée à faire exprimer aux membres d'un groupe un maximum d'idées sur un sujet précis.

Objectifs

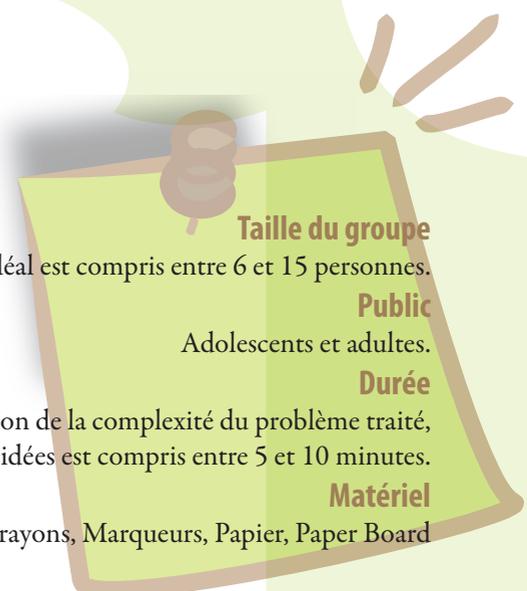
- Stimuler et développer la créativité
- Produire un maximum d'idées en un temps relativement court
- Explorer le potentiel intuitif, associatif et conceptuel d'un groupe
- Repérer les obstacles à la créativité, les habitudes, les contraintes, les conceptions, les représentations
- Analyser la perception d'un groupe à partir d'un problème, d'un thème, d'un concept énoncé.

Déroulement

- L'animateur introduit le sujet par un exposé.
- Il pose une question claire et précise au groupe.
- Les participants sont invités à exprimer toutes les idées qui leur viennent sans s'autocensurer.
- L'animateur note l'intégralité de ce qui est dit au tableau.
- Les participants tentent avec l'aide de l'animateur d'identifier des catégories d'idées et de les classer.
- L'animateur procède à l'exploitation des idées émises et propose une synthèse finale qui doit reprendre les principales opinions émises par l'ensemble du groupe.

Varions les plaisirs ...

À côté du Brainstorming, on peut aussi évoquer l'existence d'une technique : le Brainwriting. Visant aussi à recueillir les représentations sur un sujet donné, à la différence du brainstorming, le recueil démarre par la production individuelle, sur une feuille de papier. C'est lors de la synthèse collective que chacun pourra prendre la parole et évoquer tout ce à quoi le mot « central » lui fait penser.



Taille du groupe

L'idéal est compris entre 6 et 15 personnes.

Public

Adolescents et adultes.

Durée

Entre 20 et 60 minutes en fonction de la complexité du problème traité,
le temps de production des idées est compris entre 5 et 10 minutes.

Matériel

Papier et crayons, Marqueurs, Papier, Paper Board

Quelques conseils et remarques...

- Pour animer un groupe à l'aide d'un brainstorming, il est préférable, lorsque cela est possible, d'être en co-animation : une personne qui « anime » en relançant les participants par des questions et une autre qui note au tableau tout ce qui est dit.
- L'animateur ne peut contester les idées et opinions des participants. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, puisqu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises représentations.
- Aucun jugement de valeur ne doit être porté, ni par l'animateur, ni par les participants.
- Enfin, tous les participants doivent s'écouter mutuellement et être en permanence dans une logique de critique constructive.

LE PHOTOLANGAGE® OU LA « PHOTO-EXPRESSION »

Présentation

Le photolangage® est un outil pédagogique et la « photo-expression » une technique d'animation composée de photographies (en noir et blanc ou en couleurs) représentant des groupes, des individus, des situations, des paysages ou des lieux de vie. Cet outil est à la fois une méthode interactive de travail et d'expression orale.

Objectifs

- Permettre à un groupe d'exprimer ses représentations sur un thème par le biais d'un outil favorisant l'expression orale.
- Faciliter la prise de parole de chaque membre du groupe à partir de ses connaissances, ses aptitudes et valeurs sa pratique et son expérience.
- Favoriser la dynamique de groupe, surtout s'il s'agit d'un premier contact.

Déroulement

- L'animateur dispose sur une table l'ensemble des photographies afin que les membres du groupe puissent tourner autour et procéder au choix d'une photo.
- Il énonce les consignes en insistant sur la nécessité de les respecter.
- Les participants disposent de 10-15mn pour faire leur choix.
- S'ensuit une phase de restitution et d'écoute de chacun.
- Enfin, l'animateur fait une courte synthèse, soulevant la vision globale des représentations de la santé qu'a le groupe. Ce « cliché » du groupe permet à d'animateur d'évaluer les dimensions sur lesquelles il doit insister en fonction des objectifs pédagogiques et des représentations du groupe.

Taille du groupe

8 - 15 personnes

Public

Adolescents et adultes

Durée

2 heures

Matériel

Jeu de photos, feutres, Papier, tableau blanc ou papier

Exemples de consignes données (pour un recueil des représentations sur la santé).

« Chacun va choisir silencieusement la photo qui, pour lui, représente le mieux la santé... »

« Lorsque vous avez choisi une photo vous pouvez retourner vous asseoir et noter sur papier les quelques arguments qui ont orienté votre choix... »

Remarques

Il existe, sur le marché, différents outils pédagogiques portant le nom de photolangage®. Le mot « Photolangage® » est une marque déposée par leurs concepteurs (Baptiste et Belisle). Il faut donc plutôt parler de Photo-expression dès lors que l'on utilise des photos pour faire s'exprimer un groupe sur une thématique donnée.

Pour varier les plaisirs, tout animateur peut composer lui-même son outil voire même suggérer aux participants de rechercher dans la presse des photos, des images, des symboles en lien avec la thématique de travail.

Quelques conseils pour une photo-expression sur « Santé »

Lorsque l'animateur note les idées exprimées par le groupe, il peut utiliser un classement en trois dimensions :

- éléments liés à la connaissance de la santé ;
- éléments liés aux valeurs sur la santé ;
- éléments liés aux pratiques en santé.

D'autres classements sont possibles :

- éléments liés à la santé biologique, physique ;
- éléments liés à la santé mentale, psychologique ;
- éléments liés à la santé sociales, environnementale.

Source : Baptiste, A. Belisle, C « Prévention et santé- Dossier photolangage® », Clamecy : Ed. d'Organisation, 1994

LA CARTE SÉMANTIQUE OU CONCEPTUELLE

Présentation

Une carte sémantique est une représentation graphique de l'organisation des connaissances d'une personne sur un thème donné. Elle fait apparaître des concepts reliés entre eux par des liens diversifiés.

Objectifs

- Mettre en évidence les connaissances et les représentations des individus
- Permettre, par un pré-test / post-test l'évaluation des connaissances après une formation.
- Rendre explicite les mécanismes du raisonnement, la construction des connaissances.
- Favoriser la structuration et l'organisation des connaissances d'un apprenant.

Déroulement

Selon les objectifs que l'animateur se fixe quant à l'animation d'une séquence avec une carte sémantique, trois cas de figure peuvent se présenter :

- 1- Proposer l'élaboration d'une carte sémantique individuelle puis en synthèse en réaliser une collectivement ;
- 2- Faire d'entrée une carte sémantique collective sans réflexion préalable individuelle ;
- 3- Envisager le fait qu'il y a autant de cartes individuelles qu'il y a de participants dans le groupe et ne pas opter pour une carte collective qui serait la somme de ces cartes individuelles.

Au recto est présentée une illustration, autour d'un mot.

Sur une seconde fiche sont présentées plus en détail les différentes étapes à suivre pour le premier cas de figure (X cartes individuelles puis 1 carte collective).

Illustration d'une carte sémantique réalisée collectivement (4 personnes) autour du mot « Sport » (insérer schéma).

Les grandes étapes à suivre pour la réalisation d'une carte sémantique
En fonction du thème de l'animation, on pourra utiliser la carte sémantique

pour recueillir les représentations sur ce thème là. On l'appellera le « mot source » (mot « sport » pour l'illustration sur fiche 1).

C'est donc sur ce « mot source » que les participants vont s'exprimer. Ce concept doit être précis, concret, réaliste, compris de tous et suffisamment large pour que chaque personne puisse s'exprimer.

Les différentes étapes à suivre pour la réalisation de cartes individuelles puis d'une carte collective sont :

Etape 1 : noter le mot source

L'animateur note au centre du tableau (papier ou blanc) le mot source (ex : « Sport »). Chaque participant, simultanément, en fait de même sur sa feuille.

Etape 2 : apposer des mots, expressions, idées autour du mot « sport »

Pendant 5-10mn, les participants apposent autour du mot source « sport », tout ce que ce mot leur évoque.

Etape 3 : relier les mots apposés au mot source par une flèche et préciser la nature du lien

Une fois que les participants pensent avoir écrit sur le papier toutes leurs idées, il leur faut relier chaque nouveau mot au mot source par une flèche (dans un seul sens ou dans les deux sens).

Des flèches peuvent aussi être dessinées pour relier des mots entre eux (sans lien direct avec le mot source).

Sur chaque flèche, doit être indiqué par un verbe à l'infinitif ou conjugué la nature du sens qui lie les mots.

Les liens peuvent être de différentes natures :

- lien de causalité (est dû à, provoqué par...)
- lien de conséquence ou d'effet (provoque, entraîne, modifie...)
- lien d'action (nécessite, oblige, diminue, agit, augmente...).

Cette étape est sans aucun doute la plus complexe de toutes.

L'animateur se doit de rassurer les participants qui peinent pour identifier des liens. Il peut préciser, au cours des réflexions individuelles, que certains liens difficiles à établir peuvent rester vierges et seront déterminés collectivement.

Etape 4 : restitution des cartes individuelles et élaboration d'une carte collective

C'est le temps de la restitution. Sur son tableau, l'animateur va apposer tous les mots des participants et les liens qui unissent leurs idées avec le mot source. Toutes les idées (et les liens) doivent être consignés sur le tableau. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses.

Plusieurs participants peuvent avoir pensé à un même mot et pourtant ne pas avoir identifié le même lien.

L'animateur dessinera alors autant de flèches qu'il y a de liens évoqués.

Si certaines flèches n'ont pas trouvé de lien, l'animateur peut questionner l'ensemble du groupe.

En évoquant les liens qui unissent les mots, l'animateur joue le rôle de guide dans l'explicitation, dans l'argumentation du « pourquoi ce lien- là ».

Etape 5 : lecture de la carte sémantique collective et synthèse de l'animateur

Quand tous les participants ont restitué tous leurs mots, l'animateur peut proposer à un participant volontaire de lire la carte collective ainsi réalisée et visible de tous. Si aucun participant ne se manifeste, l'animateur lit alors la carte, les différentes idées des participants avant de faire une synthèse générale avec regroupement des grandes idées évoquées par le groupe.

Durant ce temps de synthèse, il pointera notamment les différentes connaissances, validera les bonnes, repérera les connaissances erronées. Ainsi, au-delà de la recherche des mécanismes de raisonnement des participants, il sait ce sur quoi il lui faudra axer son intervention.

Taille du groupe

4 à 12 personnes

Public

Adolescents et adultes

Durée

environ 1h00-1h30

Matériel

Tableau papier de préférence, feuilles, feutres

LE DÉBAT

Présentation

Lors de formations ou de rencontres avec un nombre important de participants, il est fréquent d'organiser un débat avec un invité (orateur) ou entre participants d'un groupe sur une thématique ou une question qui soulève des réflexions.

Objectifs

- Analyser sous différents points de vue une situation qui pose un problème.
- Recueillir différents avis sur une thématique qui peut soulever des questions.

Déroulement

En amont de l'animation :

- Contacter une (ou plusieurs) personne(s) ressource(s) qui pourront apporter un éclairage sur le débat et initier celui-ci.
- Cadrer les modalités du débat avec l'invité.
- Veillez aux aspects logistiques (table ronde ou ovale pour une dizaine de participants ou grande salle pour plus de personnes).
- Pensez à réaliser quelques questions avec votre groupe de personnes afin de les poser le jour du débat.

Durant l'animation :

- Mettre à l'aise les participants et l'invité.
- Bien présenter le déroulement du débat pour éviter les dérives.
- Reformuler les questions.



Taille du groupe

Illimité

Public

Tout public

Durée

3- 4 heures

Matériel

Feuilles, post-it®, marqueurs, micro (si nécessaire)

Un exemple du jeu des 4 coins pour la mise en route du débat

On peut par exemple utiliser le jeu des quatre coins pour la mise en route du débat (voir exemple).

L'animateur prépare des phrases ou des thèmes « choc », comme par exemple « le dopage et le sport » et demande aux participants de se positionner selon leur avis dans les quatre coins :

- D'accord
- Pas d'accord
- Tout à fait d'accord
- Pas du tout d'accord

Une fois les participants positionnés dans un coin, ils discutent entre eux pour se donner un ou deux arguments à défendre devant les autres. Ce jeu peut se faire pour 3-4 phrases. Les échanges doivent être courts. Les participants se rassemblent ensuite et entament un débat.

Varions les plaisirs ...

Le débat peut se réaliser à l'aide de supports particuliers : séquences vidéo, articles de presse, témoignages, etc..

Les questions peuvent être préparées à l'avance à l'aide des cartes réponses. Une question est posée sur une carte. À la fin de la journée, les cartes sont regroupées par thèmes.

Au fur et à mesure, les cartes sont enlevées dès que l'animateur (l'invité parfois) du débat aura répondu aux questions.

Quelques conseils

- L'invité doit avoir en tête le fil conducteur du débat.
- Mettre à l'aise les participants et l'invité.
- Formuler les questions de façon précise et claire.
- Faire valider les questions par les participants.
- Si le débat est lancé et productif, ne pas intervenir intempestivement, laisser l'invité et les participants échanger sur des sujets qui leur sont propres.
- Prévoir une personne pour retracer la synthèse des échanges.

Sources : *La méthode respire : Méthodologie de projet MRJC et STAJ*
Laure, F. *Le guide des techniques d'animation*, Paris : Dunod, 2004. ch 16 : le débat p123-126.

L'ABAQUE DE RÉGNIER

Présentation

L'abaque de Régnier est une méthode de communication qui permet à chaque participant d'exprimer son opinion par la visualisation de couleurs sur un thème donné. C'est un outil de sondage, de diagnostic d'une situation par les acteurs du terrain et une aide à la prise de décision dans une démarche fondée sur la participation, la concertation et le consensus.

Objectifs

- 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.

Déroulement

L'Abaque de Régnier se déroule en trois temps :

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 favorable ou défavorable ;
2. ensuite, l'animateur affiche sur le tableau les votes des participants et chacun d'entre eux argumente la couleur de son choix ;
3. Vient enfin le temps du débat collectif, qui peut s'alimenter du consensus ou des différences apparus sur le tableau du recueil des votes.

Exemples d'affirmations

- « Toutes les personnes handicapées sont des personnes en bonne santé »
- « L'insertion sociale : un facteur de bonne santé »
- « La santé, c'est prendre du plaisir à manger de bonnes choses ».

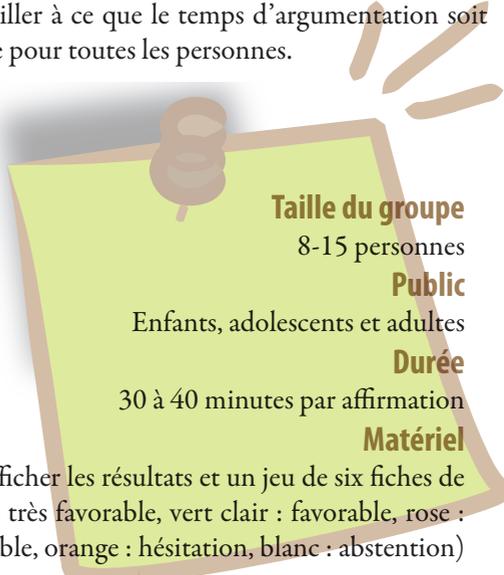
Varions les plaisirs ...

Vous pouvez également utiliser l'outil tel qu'il a été créé par le docteur Régnier. C'est-à-dire remplacer les six fiches de couleurs par un cube avec six faces de couleurs différentes.

Selon le public, on peut diminuer le nombre de couleurs à trois ou quatre fiches en gardant une fiche pour « favorable », une fiche pour « défavorable », une fiche abstention et une fiche « hésitation de vote ».

Quelques conseils

- Pour permettre une production encore plus riche, il est important que chaque membre du groupe vote indépendamment des autres membres. Autrement dit, il faut veiller à ce que les participants ne s'influencent pas mutuellement.
- Il convient également de veiller à ce que le temps d'argumentation soit distribué de manière équitable pour toutes les personnes.



Taille du groupe

8-15 personnes

Public

Enfants, adolescents et adultes

Durée

30 à 40 minutes par affirmation

Matériel

Prévoir un tableau quadrillé pour afficher les résultats et un jeu de six fiches de couleurs (par exemple : vert foncé : très favorable, vert clair : favorable, rose : défavorable, rouge : très défavorable, orange : hésitation, blanc : abstention)

DESSINEZ-VOUS !

Présentation

Les participants réalisent un dessin les représentant, par exemple dans le cadre de leur exercice professionnel, dans la pratique d'un loisir, etc.

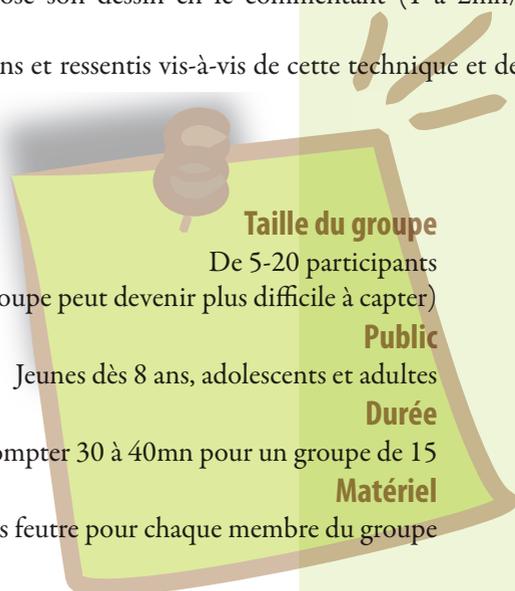
Le choix de la consigne (et donc de la situation dans laquelle chaque participant doit se représenter) dépend des informations que l'animateur souhaite recueillir et des objectifs qu'il fixe pour cette séquence.

Objectifs

- Faire réfléchir les participants sur la manière dont ils se perçoivent.
- Favoriser un investissement personnel immédiat.
- Obtenir une photographie rapide des personnalités composant le groupe.

Déroulement

- L'animateur distribue une feuille blanche et un feutre à chaque participant.
- Il expose la consigne à l'ensemble du groupe : « dessinez-vous tel que vous vous voyez dans votre profession (ou en pratiquant votre activité favorite) ».
- Les participants réalisent leur dessin individuellement (5mn).
- Chaque participant expose son dessin en le commentant (1 à 2mn/ participant).
- Expression des impressions et ressentis vis-à-vis de cette technique et de son utilisation (5mn).



Taille du groupe

De 5-20 participants

(Au-delà, l'attention du groupe peut devenir plus difficile à capter)

Public

Jeunes dès 8 ans, adolescents et adultes

Durée

Compter 30 à 40mn pour un groupe de 15

Matériel

Papier, marqueur ou gros feutre pour chaque membre du groupe

Exemples

Pour un groupe de professionnels

« Dessinez-vous tel que vous vous voyez dans l'animation d'un atelier « Santé » avec un groupe de jeunes. »

Ou encore « Dessinez-vous tel que vous vous voyez dans votre fonction de directeur, de secrétaire... »

Pour un public de jeunes (non-professionnels)

« Dessinez-vous tel que vous vous voyez en pratiquant votre sport favori » ou « Dessinez-vous tel que vous vous voyez avec vos copains », « ... dans votre famille... »

Quelques conseils

- Le principal intérêt de cet exercice consiste à surprendre les participants. Ceux qui s'attendent à un paisible et inoffensif tour de table, se voient obligés d'agir rapidement.
- Dans la présentation des consignes, l'animateur peut insister sur l'idée qu'il ne s'agit pas d'un concours de dessin.
- Si certains persistent à refuser la consigne, l'animateur peut proposer d'opter pour des symboles tout en respectant le désir des participants.

Varions les plaisirs...

Si on a un groupe de professionnels important et si certains sont issus d'une même structure, on peut opter pour l'élaboration d'un dessin à plusieurs (veiller à ce que chacun mette la main à la pâte).

Source : LAURE F. *Le guide des techniques d'animation*. Paris : Dunod, 2000

L'ÉTUDE DE CAS

Présentation

L'étude de cas est un exercice qui consiste à faire étudier par un groupe des situations problèmes concrètes, présentées avec leurs détails réels. Il consiste aussi à provoquer une prise de conscience de la situation et une recherche de solutions efficaces.

Objectifs

- Développer la capacité des participants à sélectionner et analyser les faits les plus significatifs pour résoudre un problème.
- Entraîner les participants à se questionner, à raisonner.
- Entraîner à la prise de décision.
- Faciliter le transfert des apprentissages.
- Favoriser la réflexion sur des thèmes en rapport avec une situation réelle et la mise en commun des expériences personnelles de chacun.
- Confronter les idées, arguments, positions des membres d'un groupe autour de la réflexion sur un thème.

Déroulement

- Le cas est présenté aux participants, soit sur écran (Power Point), soit sur papier.
- L'animateur et les membres du groupe lisent ensemble le cas et s'assure de la compréhension des termes utilisés.
- L'animateur propose des thèmes de réflexion ou des questions en rapport avec le cas.
- Les groupes peuvent travailler sur l'ensemble des thèmes ou sur un seul.
- Chaque groupe présente une synthèse de sa réflexion, de ses propositions.
- L'animateur commente les travaux de groupe, effectue la synthèse finale en reprenant les points principaux.

Taille du groupe

Les sous-groupes doivent être constitués de 3 à 6 personnes.
L'ensemble du groupe peut être compris entre 6 et 24 personnes.

Public

Adolescents et adultes

Durée

Selon le(s) thème(s) abordé(s), de 30mn à 3 heures

Matériel

Papier et crayons

Exemple

Dans le cadre d'une « semaine santé », la directrice d'une structure d'insertion pour les 16-25 ans, vous sollicite pour intervenir durant une journée sur le thème de l'alimentation autour des petits repas (petit déjeuner, goûter, collation). Vous acceptez cette proposition.

Les objectifs que la directrice souhaite atteindre durant cette journée sont :

- sensibiliser au rôle des petits repas dans une journée alimentaire ;
- savoir composer des petits repas équilibrés ;
- sensibiliser au plaisir lié au choix et à la dégustation d'aliments ;
- partager des astuces et techniques culinaires.

Le public accueilli durant cette manifestation est composé essentiellement de jeunes de 16 à 25 ans en difficulté d'insertion.

Questions

1. Quelles sont les questions d'ordre éthique que vous devez vous poser ou les précautions que vous devez prendre avant de mettre en place des activités ?
2. Quels principes pédagogiques devez-vous adopter ?

Quelques conseils

- Il est préférable de faire relire l'étude de cas par des professionnels du domaine concerné afin d'évaluer sa pertinence, sa vraisemblance, sa lisibilité...
- Les questions ou thèmes de réflexion doivent être en rapport direct avec le cas proposé et les objectifs pédagogiques fixés.
- Pendant le travail en sous-groupes, l'animateur doit s'assurer que les participants ont bien compris le travail demandé, ne prennent pas de retard, ne bloquent pas sur une difficulté, travaillent en équipe et non chacun de leur côté.
- Si l'animateur est amené à donner à un sous-groupe une information importante ne figurant pas dans le cas, il doit le faire aussi dans les autres groupes.

Sources : BEAUD. *La boîte à outils du formateur. 100 fiches de pédagogie.* Paris : Editions d'organisation, 1999.

LAURE F. *Le guide des techniques d'animation.* Paris : Dunod, 2000.

MUCHIELLI R. *La méthode des cas.* Paris : ESF, 1969

LA MÉTHODE DES MOTS CLÉS

Présentation

Méthode permettant de mettre en évidence les connaissances antérieures, les représentations ou les attentes des participants en répondant par des mots à une question posée.

Objectifs

- Faire émerger les représentations des participants vis-à-vis d'un thème à étudier.
- Permettre à chacun de s'exprimer sur ses idées, peurs ou difficultés.
- Favoriser une communication progressive en sous-groupes en empêchant les prises de pouvoir.
- Mettre en évidence les attentes des participants vis-à-vis d'une formation.

Déroulement

- Les participants sont répartis en sous-groupes de 6 à 8 personnes autour d'un tableau.
- L'animateur présente le thème ou la question.
- En silence et chacun leur tour, les participants écrivent sur le tableau un mot qui exprime leur idée sur la question énoncée (10 minutes).
- Toujours en silence, les participants mettent une croix en face du mot qui leur semble le plus important (5 à 10 minutes).
- Les participants commentent leur choix dans leur groupe respectif. Un rapporteur sera chargé de faire la synthèse (10 minutes).
- Les participants vont consulter les autres tableaux. Ils peuvent intégrer de nouveaux mots ou idées dans leur synthèse (10 à 15 minutes).
- En plénière, les rapporteurs présentent leur synthèse et l'animateur fait une synthèse.

Quelques conseils

- Prévoir autant de tableaux que de groupes.
- Contrôler le temps et les directives de départ c'est-à-dire le silence pendant les deux premières phases puis la communication pour les phases suivantes.

Varions les plaisirs ...

Cette méthode permet également de définir les attentes des participants vis-à-vis d'une formation et donc d'établir le programme en fonction de leurs besoins.

Sources : A. DE PERETTI, J.A. LEGRAND, J. BONIFACE, *Techniques pour communiquer*, 1994, Hachette

D. CHEVROLET, *Maîtrise universitaire de pédagogie des sciences de la santé*, Paris 13, Séminaire de dynamique de groupe.



LA MÉTHODE DES PARTENAIRES

Présentation

Activité de groupe qui consiste à faire prendre conscience aux participants de la diversité des approches en fonction des professions et des intérêts de chacun.

Objectifs

- Découvrir le champ des pratiques des différentes professions concernées par un même problème.
- Développer les capacités des professionnels à négocier avec les différents partenaires.
- Favoriser la communication interdisciplinaire.

Déroulement

- Former différents groupes.
- Attribuer un rôle professionnel à chaque groupe (médecins, administrateurs, représentants de patients...).
- Présenter un cas concret aux groupes.
- Chaque groupe discute du problème et propose une stratégie de résolution en fonction du rôle professionnel qui lui a été attribué (20 min).
- Un rapporteur par groupe présente la stratégie du groupe (épaulé par ces collègues) et l'argumente (5 min par rapporteur).
- Une discussion s'engage entre les différents rapporteurs de chaque groupe, en plénière qui négocient un accord pour la résolution du problème (30 min).

Quelques conseils

- L'animateur doit identifier un problème touchant divers professionnels.
- L'animateur doit désigner un rapporteur dans chaque groupe.
- L'animateur doit animer le débat de négociation entre les différents groupes.

Cas concret : suite à une intervention sur la contraception et les infections sexuellement transmissibles faite par un médecin d'un planning familial dans un collège privé implanté dans une grande agglomération, un groupe d'élèves de 13 ans a sollicité un personnel infirmier pour :

- bénéficier de séances autour de l'éducation sexuelle et affective ;
- bénéficier de l'installation d'un distributeur de préservatifs dans l'enceinte du collège.

Les groupes

Un groupe de professionnels médicaux et paramédicaux favorable au projet (médecins, infirmières).

Un groupe de personnels de direction plutôt réservé, en attente de rencontrer les supérieurs (directeur et inspecteur).

Un groupe de parents d'élèves s'interrogeant sur le contenu éventuel de ces interventions et s'inquiétant du libre accès au distributeur.

Un groupe d'enseignants du collège qui a prévu une réunion entre eux pour étudier la question (prof de math, de bio et de dessin).



Taille du groupe

De 6 à 24 personnes

Public

Adolescents et adultes

Durée

Environ 1h

Matériel

Papiers et stylos, espace favorable à un travail en petits groupes

LA TECHNIQUE DE DELPHES

Présentation

La technique de Delphes est une technique d'expression qui permet d'atteindre rapidement un consensus autour d'un thème en vue de produire une définition.

Objectifs

- Faire participer tous les membres du groupe.
- Mettre les participants en situation de négociation progressive.
- Permettre la construction d'une définition commune.
- Favoriser un travail sur le résultat ou sur le processus.
- Conserver une mémoire des éléments retenus ou rejetés.
- Conserver une mémoire des arguments qui ont permis cette évolution.

Déroulement

À partir d'un thème défini par l'animateur vont se succéder 5 étapes :

1. Chaque participant note pour lui-même 5 mots ou expressions qui lui semblent importants à retenir ;
2. Puis chacun se trouve un interlocuteur et échange avec lui sur les 10 mots ainsi apportés. A deux, ils en retiennent 5 ;
3. Chaque duo rencontre un autre duo et procède de la même manière. Les 4 participants retiennent une liste de 5 mots sur les 10 initialement retenus.
4. Même procédure pour la rencontre de 2 groupes de 4 ;
5. Ainsi, chaque groupe de 8 personnes propose 5 mots lors de la mise en commun. En utilisant les 5 mots, les sous-groupes essayent de construire une définition commune autour du thème proposé.

8 au minimum et 40 au maximum. Il est préférable d'avoir un nombre pair

Public

Adolescents et adultes

Durée

La durée est proportionnelle à la taille du groupe. Compter environ 2mn pour exposer la consigne, 5mn par regroupement pour réfléchir et négocier et 15mn pour la synthèse et la discussion

Matériel

Stylos, papiers et tableau pour faire la synthèse

Exemple

4 personnes (P1, P2, P3 et P4) échangent sur leurs représentations de « L'alimentation dans les centres de vacances ».

Etape 1 : Individuellement, chacun réfléchit à 5 mots :

P1 : Equilibrée, sécurité sanitaire, appétence, collectivité et qui donne de l'énergie ;

P2 : Jeu, plaisir, collectivité, découverte, goût ;

P3 : Equilibre, hygiène, préparation, pratique, participation ;

P4 : Variée, quantité, équilibrée, qui donne de l'énergie, participation des jeunes.

Etape 2 : Les personnes constituent des binômes. A deux, ils s'échangent les mots et négocient sur les 5 mots à retenir.

P1+P2 : équilibrée, collectivité, goût, découverte, sécurité sanitaire

P3+P4 : pratique, équilibrée, qui donne de l'énergie, participation, variée

Etape 3 : Les binômes s'échangent leurs mots. A quatre, le consensus est trouvé sur les 5 mots à retenir :

P1+P2+P3+P4 : Qui donne de l'énergie, équilibrée, goût, pratique et participation

Etape 4 : Ensemble, ils définissent « l'alimentation dans les centres de vacances » en utilisant les 5 mots retenus ci-dessus.

Quelques conseils

- Cette technique est à éviter lorsqu'il s'agit d'animer un très grand groupe.
- Il est important qu'il y ait une bonne entente dans le groupe car cet outil ne peut s'imposer dans un climat conflictuel.
- L'animateur doit énoncer clairement l'objectif à atteindre.
- Il doit être très attentif au temps.
- Il doit posséder des capacités de synthèse et de reformulation.
- L'animateur doit veiller à ce que chaque participant défende son point de vue et écoute l'autre.

L'ANALYSE D'INCIDENT

Présentation

Méthode de travail de groupe pouvant aussi être appelée « méthode de l'incident critique ». C'est un type d'étude de cas dont l'intérêt est d'être élaboré sur la base d'un incident apparu lors de la pratique professionnelle.

Objectifs

- Développer les capacités de raisonnement et d'analyse d'une situation, d'un incident.
- Stimuler la recherche d'informations complémentaires nécessaires à la résolution d'un problème et à sa prévention.
- Développer l'esprit critique, les capacités d'autoévaluation.
- Développer les capacités de prise de décision.

Déroulement

- Présenter un cas relatant un incident survenu dans la pratique professionnelle et amenant à poser la question : « Qu'auriez vous fait à la place de ... ? »
- Répartir les participants en sous-groupes.
- Phase 1 : laisser émerger dans les groupes les questions permettant d'obtenir des précisions sur le contexte de l'incident, son déroulement, les acteurs impliqués, etc. Les questions sont posées en plénière et l'animateur y répond dans la mesure où il possède les informations désirées.
- Phase 2 : En sous-groupes, réfléchir à des hypothèses d'explication de l'incident et à des conduites à tenir plus appropriées.
- Phase 3 : les sous-groupes exposent leurs hypothèses d'explication et leurs stratégies décisionnelles.
- L'animateur anime le débat et commente chacune des stratégies (avantages et inconvénients).

Taille du groupe

10-30 participants

Public

Adultes

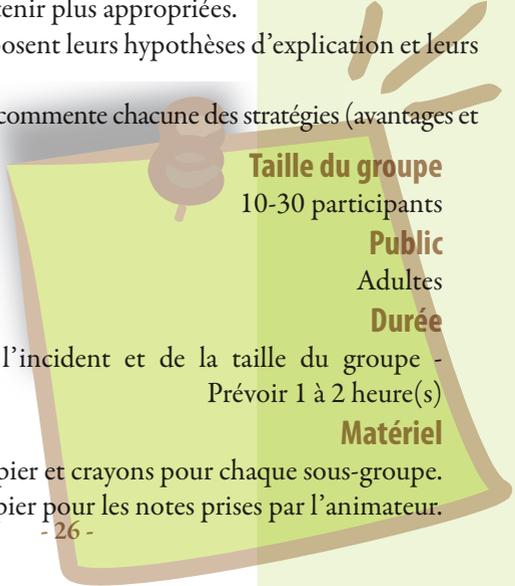
Durée

Prévoir 1 à 2 heure(s)

Matériel

Papier et crayons pour chaque sous-groupe.

Tableau blanc ou papier pour les notes prises par l'animateur.



Elle dépend de la complexité de l'incident et de la taille du groupe -

Exemple

Un formateur d'une école d'enseignants contacte un chargé de projet pour une intervention sur la santé et l'éducation pour la santé, dans un programme de formation continue.

Le public : 20 enseignants.

Contenu :

- présentation des participants par un blason dessiné ;
- séquence d'échanges autour des représentations de la santé et de l'éducation pour la santé ;
- apport théorique sur la méthodologie de projet santé publique.

L'incident

Quand le chargé de projet arrive, cela fait déjà une heure que les différents intervenants et les participants sont installés.

Au moment où le chargé de projet invite les professionnels à réaliser un blason dessiné, les 3/4 s'opposent à la consigne.

Les quelques personnes s'étant « pliées au jeu » sont, au moment de la restitution, moins désireuses de participer, estimant ne pas devoir être obligées de présenter leurs productions dans la mesure où les autres personnes se sont opposées dès le départ à concevoir quelque dessin.

La séquence a échoué. Les participants s'expriment ainsi : « On s'est déjà présenté avant, on se connaît déjà, on ne voit pas l'intérêt de refaire ce que l'on vient de faire juste avant ».

Varions les plaisirs...

Le cas peut être présenté par un participant ayant vécu un incident, ayant eu à faire face à une situation difficile dans sa pratique professionnelle. Cette technique lui permet de développer ses capacités à synthétiser et à présenter une situation professionnelle réelle.

Source : D'Ivernois, JF., Gagnayre, R. Maîtrise universitaire de pédagogie des sciences de la santé, Paris 13, séminaire sur les stratégies d'enseignement, mars 1996

LE « BACCALURÉAT »

Présentation

Le « Baccalauréat » est une technique d'animation issue d'un jeu de société : le Petit Bac. Elle peut être utilisée pour recueillir les représentations sur un sujet donné. Ses avantages sont nombreux : elle ne demande aucune préparation et requiert très peu de matériel.

Elle n'exige pas de compétence particulière de la part de l'animateur.

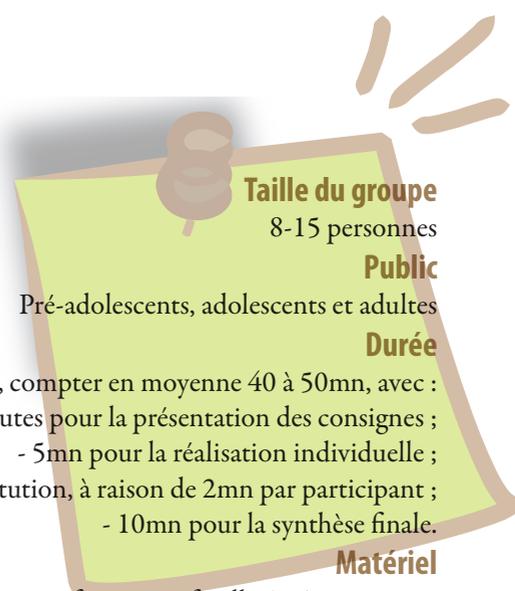
À la différence du jeu de société, il n'y a pas de compétition, d'enjeu donc pas de vainqueur ni de perdant.

Objectifs

- Favoriser un premier effort de structuration de la pensée et de l'expression, en un temps imparti.
- Solliciter une participation active de chacun des membres du groupe.
- Avoir une vue d'ensemble des personnalités qui composent le groupe.
- Permettre aux membres d'un groupe d'exprimer leurs représentations sur un thème par le biais d'un outil favorisant l'expression orale.

Déroulement

- L'animateur distribue une grande feuille (format A3 au moins) et un feutre.
- Chaque participant dispose sa feuille verticalement et inscrit les unes en dessous des autres les lettres composant son prénom.
- L'animateur présente la consigne suivante : « Chaque lettre de votre prénom va être utilisée pour apposer en vis-à-vis un mot (substantif ou verbe) commençant par cette lettre et en lien avec la thématique donnée » (la thématique est énoncée par l'animateur, en lien direct avec l'objet de l'animation)
- Les participants réalisent individuellement l'exercice
- Chacun ensuite, par le biais de son prénom, présente les différents mots notés auquel la thématique lui fait penser
- L'animateur peut clore les restitutions personnelles en présentant sa propre production sur le même sujet.



Taille du groupe

8-15 personnes

Public

Pré-adolescents, adolescents et adultes

Durée

Pour un groupe de 15 participants, compter en moyenne 40 à 50mn, avec :

- une à deux minutes pour la présentation des consignes ;
- 5mn pour la réalisation individuelle ;
- 30mn pour la restitution, à raison de 2mn par participant ;
- 10mn pour la synthèse finale.

Matériel

1 feutre et 1 feuille A3/ participant

Exemples

Sur le thème « les qualités d'un animateur pour qu'une animation se passe bien » :

- Mettre à l'aise ;
- Attentif ;
- Gaieté ;
- Aimable ;
- Lien (faire du lien entre les séquences, entre les participants) ;
- Innovant.

Varions les plaisirs

Au moment de l'énonciation des consignes, l'animateur peut donner des pistes, des items pour la réalisation de l'exercice en vue de guider les participants.

Certaines personnes détournent la consigne : plutôt que d'utiliser la lettre comme première lettre d'un mot, elle est présente dans le mot. (ex : lettre O : Ouverture ou vOyage).

Quelques conseils

- Au-delà de 20 personnes, le temps requis entraîne de la dispersion, de la lassitude et donc une certaine déconcentration.
- L'animateur peut aussi se prendre au jeu.

LE BLASON DESSINÉ

Présentation

Le blason est un outil composé de différents quartiers que les participants vont compléter par des dessins ou du texte. Il peut être réalisé sur une feuille A4 et se divise en cinq zones ou quartiers. Il se présente sous la forme d'un blason ou d'une armoirie de ville.

Objectifs

- Stimuler et développer la créativité
- Favoriser les échanges dans le groupe sur des thèmes divers.
- Avoir une image d'ensemble des perceptions et des représentations de chacun.
- Permettre aux participants d'argumenter et de valoriser des idées, des questionnements et des représentations en fonction des thèmes choisis.

Déroulement

- L'animateur distribue un blason vierge et de quoi dessiner.

Présentation de la consigne :

- demander aux personnes d'inscrire leur prénom dans un des quartiers du blason ;
- dans chacun des quatre quartiers du blason, réaliser un dessin qui représente les thèmes choisis par l'animateur (exemple : votre formation, vos hobbies,...) (20-30mn) ;
- à l'issue de ce travail, présenter votre blason aux autres participants et afficher son blason devant soi ou sur un mur de la salle (visible de tous) (40-60mn).

Varions les plaisirs ...

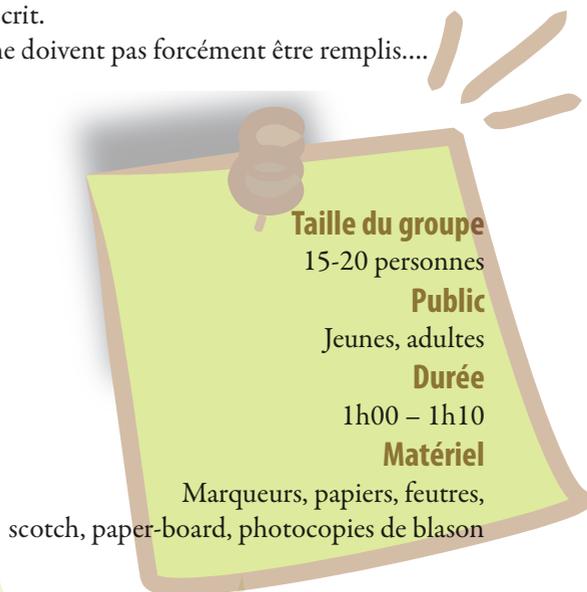
Cet exercice peut se faire aussi sous la forme d'une fleur. À l'intérieur de chaque pétale, on inscrit les réponses aux items choisis par l'animateur.

Les items choisis par l'animateur peuvent être multiples : « une devise qui vous représente, une personne importante dans votre vie, votre métier, les avantages et les inconvénients de celui-ci, ma formation, mes hobbies, ce que je fais de bien pour ma santé, ce que je ne fais pas, ce que je dois améliorer, un souvenir lié à ma santé. »

On peut construire cet exercice avec le groupe : c'est-à-dire décider ensemble de ce qu'on a envie de savoir de l'autre.

Quelques conseils

- Ne pas hésiter à rappeler qu'il ne s'agit en aucun cas d'un concours de dessin.
- Être attentif à ce que chacun présente son blason.
- Éviter le tour de table, préférer la spontanéité pour la présentation individuelle des dessins.
- Si une personne ne se sent pas à l'aise avec le dessin, l'inviter le noter ses représentations par écrit.
- Tous les quartiers ne doivent pas forcément être remplis....



LE FIL DE LAINE

Présentation

Technique d'animation où les participants se présentent à l'aide d'un fil de laine. Elle ne demande aucune préparation, requiert très peu de matériel et n'exige pas de compétence particulière de la part de l'animateur.

Objectifs

- Favoriser un premier effort de structuration de la pensée et de l'expression.
- Solliciter une participation active de chacun des membres du groupe.
- Avoir une vue d'ensemble des personnalités que comporte le groupe.

Déroulement

- On fait passer la pelote de laine dans le groupe.
- Chaque participant coupe un morceau de fil de la pelote en estimant la longueur de fil à couper en fonction du temps nécessaire pour se présenter.
- Chaque participant se présente tout en tournant le fil de laine autour du doigt.
- Une fois le fil de laine enroulé, le participant doit interrompre sa présentation.



Taille du groupe

15-20 personnes

Public

Jeunes dès 8 ans, adolescents et adultes

Durée

pour un groupe de 15 participants, compter en moyenne 30 à 40mn, avec :

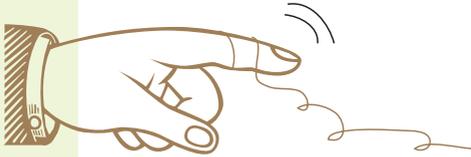
- une à deux minutes pour la présentation des consignes ;
- 5mn pour le découpage des fils de laine ;
- 30 à 35mn pour les présentations, à raison d'1mn30 à 2mn par participant.

Matériel

Une pelote de laine et une paire de ciseaux.

Exemple de consigne

Présentez-vous en tout en déroulant le fil de laine de votre doigt.



Varions les plaisirs

On peut utiliser un autre objet que le fil de laine (ruban, élastique...).

Du sable ou du sel, dont la quantité à déverser dans une passoire lors de la présentation est à estimer au préalable par chaque participant.

Des foulards à nouer lors de la présentation dont le nombre sera aussi déterminé au préalable en fonction du temps nécessaire à chaque participant pour se présenter.

Quelques conseils

- On peut proposer aux participants de poursuivre s'ils estiment que leur bout de laine était trop court pour se présenter convenablement.
- Au-delà de 20 personnes, le temps requis entraîne de la dispersion, de la lassitude et donc une certaine déconcentration.
- L'animateur peut aussi se prendre au jeu.

LE JEU DE RÔLE

Présentation

Le jeu de rôle est un outil pédagogique très riche permettant de faire atteindre les objectifs du domaine psycho-affectif, des attitudes, des relations interpersonnelles, de la communication.

C'est un exercice qui consiste à simuler une situation jouée par les participants à partir des consignes données par l'animateur sous le regard d'autres participants.

Objectifs

- Développer l'empathie.
- Développer les capacités de communication verbale et non verbale.
- Développer les compétences de négociation.
- Se voir avec le regard de l'autre et prendre ainsi conscience de ses points forts et faibles.
- Mettre en pratique des comportements.
- Analyser en direct les mécanismes de la communication.
- Repérer les comportements à éviter et ceux à privilégier.

Déroulement

- L'animateur annonce l'objectif du jeu de rôle et en rappelle les consignes
 - Il demande des volontaires pour jouer les différents rôles.
 - Il décrit en détail le contexte dans lequel va se réaliser le jeu de rôle. Il inscrit les points principaux au tableau.
 - Chaque participant reçoit un rôle qu'il ne communique en aucun cas à ses partenaires.
 - Un temps suffisamment important est laissé aux participants pour « s'imprégner » de leur rôle et le préparer.
 - Vient ensuite le temps de la simulation.
 - Les volontaires devenus acteurs jouent le jeu de rôle pendant 10mn maximum. Pendant le jeu de rôle, les autres participants observent le déroulement de la séance à partir de critères pré-définis par l'animateur ou avec une grille d'observation.
 - À l'issue de la simulation, l'animateur demande aux acteurs ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu de rôle, puis élargit le débat et invite les autres participants à discuter de ce qui s'est passé tant dans la forme que dans le fond.
- L'animateur fait ensuite une synthèse reprenant les points contribuant à la bonne maîtrise de l'objectif.



Taille du groupe

De 8 à 20 personnes

Public

Adolescents et adultes

Durée

1h00-1h30

Matériel

Papier, crayons et, selon la situation à jouer, certains accessoires

Quelques conseils

- L'animateur doit accomplir un important travail d'écriture du jeu de rôle :
 - la situation : contexte général ;
 - les personnages : traits de personnalité, son état de connaissance sur la question, quelques traits de son histoire personnelle, les informations essentielles, des arguments ;
 - une grille d'évaluation du jeu de rôle.
- Pendant le jeu de rôle, l'animateur contrôle le temps, maintient le respect des observateurs.
- Il peut être nécessaire de faire une pause au milieu du jeu de rôle pour permettre la réflexion de chacun des acteurs, éventuellement assister les acteurs par un conseiller.

Varions les plaisirs...

- Pour un premier jeu de rôle et dans le but d'établir une confiance auprès des participants, l'animateur peut avoir un rôle d'acteur. Dans ce cas, il a pour fonction d'utiliser les principes et règles qui devront être transférées aux participants par la suite.
- Le jeu de rôle peut être répété plusieurs fois en gardant les mêmes rôles, mais aussi pour une même tâche tout en modifiant les rôles.
- Pour un jeu de rôle à 2, il est possible d'inverser les rôles des deux acteurs. Cette technique permet de mettre en évidence la façon dont certains arguments peuvent être utilisés en fonction du rôle assigné, de confronter chacun des acteurs à la situation qu'il a provoquée.
- Dans l'idéal, le jeu de rôle sera filmé pour un débriefing complet.

Source : LAURE, F. *Le guide des techniques d'animation*. Paris : Dunod, 2000

LE LOSANGE DE LA SANTÉ

Présentation

Cet exercice est destiné à recueillir les déterminants qui peuvent influencer de près comme de loin la santé.

Objectif

- Découvrir l'entendue du champ des facteurs qui influencent la santé.
- Favoriser le consensus au sein du groupe.

Déroulement

- Des cartons sont distribués aux participants. Tous sont complétés sauf un.
- En sous-groupe, inviter les participants à classer les cartons et à les placer en losange.
- Au plus haut du losange, placer un carton le plus en rapport avec la santé et en bas du losange, le carton le moins en rapport avec la santé.
- Placer sur les lignes suivantes 2 cartons puis 3 cartons.
- La ligne médiane est composée de 4 cartons ayant plus ou moins rapport avec la santé.
- Les lignes suivantes sont constituées de 3 puis de 2 cartons ayant moins de rapport avec la santé.
- Indiquer sur le carton vierge un mot qui exprime des éléments non retrouvés dans le losange.
- Trouver une construction qui satisfait le groupe.
- Chaque sous-groupe présente son losange aux autres.

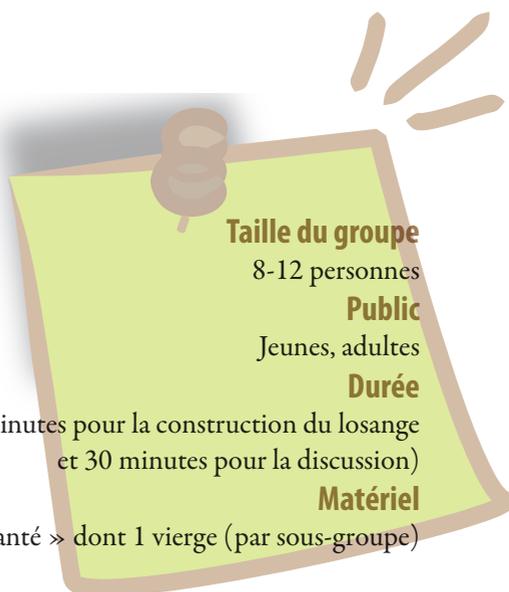
Varions les plaisirs ...

Les mots inscrits sur les cartons peuvent être des mots associés à la santé en général mais également des mots associés à des domaines spécifiques que sont le sport, l'estime de soi, l'hygiène de vie, l'alimentation...

Quelques conseils

- Demande une certaine aisance à l'écrit.
- Il n'y a ni bonnes ni mauvaises réponses. Ce qui importe, ce sont les commentaires des participants.

Voici les mots que l'on peut retrouver sur les cartons : accès aux soins de santé, sexe, lieu de vie, confiance en soi, famille, relations sociales, hérédité, éducation, revenus/argent, emploi, poids, culture, mode de vie/ comportement individuel, âge, environnement.



LE MÉTAPLAN® OU CRÉAPLAN

Présentation

Par la technique du Métaplan®, les participants répondent aux questions posées par l'animateur sur des cartes. Cette méthode sollicite la créativité d'un groupe en s'appuyant sur la participation des personnes, la visualisation et la structuration de leurs idées. Par l'interaction, cette technique rend les discussions fructueuses et vivantes, garantissant le débat entre les participants.

Objectifs

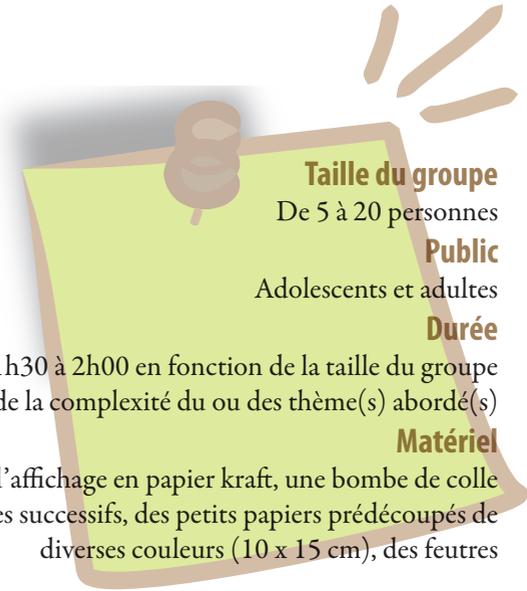
- Recueillir et organiser un « matériel » intellectuel sur un thème donné en vue d'une production collective.
- Favoriser une forte implication des participants dans le processus de groupe.
- Permettre la prise en compte de toutes les opinions.

Déroulement

- L'animateur expose les règles de l'animation, notamment les modalités de discussion et le rôle du matériel.

L'animateur amorce le travail en formulant une phrase de lancement, comme par exemple : « La santé pour vous c'est... ».

- Chaque participant produit des propositions écrites, individuelles et sans débat. Une carte exprime une idée en 3 ou 4 mots.
- L'animateur recueille ensuite tous les messages et les affiche sans aucun tri ni commentaire.
- Tous les messages étant affichés, l'animateur, va procéder, avec l'accord du groupe, à un travail de rapprochement entre les textes et si nécessaire à un travail de clarification des expressions.
- Chaque groupe thématique ainsi constitué est relu et discuté par le groupe qui lui donne un titre.



Taille du groupe

De 5 à 20 personnes

Public

Adolescents et adultes

Durée

Compter de 1h30 à 2h00 en fonction de la taille du groupe et de la complexité du ou des thème(s) abordé(s)

Matériel

Dans l'idéal : un panneau d'affichage en papier kraft, une bombe de colle « spray » pour collages successifs, des petits papiers prédécoupés de diverses couleurs (10 x 15 cm), des feutres

Quelques conseils

- La méthode du Métaplan® ne s'applique pas à des groupes de moins de 4 personnes.
- Il faut avoir préparé les questions à l'avance, prévoir la salle, le nombre de panneaux et le nombre de cartes à distribuer.
- Il faut demander aux membres du groupe de faire des efforts pour écrire lisiblement et pour respecter une certaine discipline.

Varions les plaisirs ...

Les participants expriment leurs idées en écrivant eux-mêmes sur des cartes mais ils ont aussi la possibilité de s'exprimer oralement et les cartes sont alors rédigées par l'animateur ou le co-animateur.

Sources : Métaplan®. *Abécédaire des techniques Métaplan*, Paris, 2001
CRES Nord-Pas-de-Calais. *Fiches « Communication »*, Lille : MRPS, 2002

LE « PETIT BAC » OU LA MÉTHODE « S.U.R.N.A.M.E. »

Présentation

La méthode « S.U.R.N.A.M.E » est une technique d'animation issue d'un jeu de société : le Petit Bac. Elle peut être utilisée pour l'étape des présentations. Elle ne demande aucune préparation, requiert très peu de matériel et elle n'exige pas de compétence particulière de la part de l'animateur.

À la différence du jeu de société, il n'y a pas de compétition, d'enjeu donc pas de vainqueur ni de perdant.

Objectifs

- Favoriser un premier effort de structuration de la pensée et de l'expression.
- Solliciter une participation active de tous les participants.
- Avoir une vue d'ensemble des personnalités qui composent le groupe.
- Permettre la collecte d'informations autres que professionnelles.

Déroulement

- L'animateur distribue une grande feuille (format A3 au moins) et un feutre.
- Chaque participant dispose sa feuille verticalement et inscrit les unes en dessous des autres les lettres composant son prénom.
- L'animateur présente la consigne suivante : « Chaque lettre de votre prénom va être utilisée pour apposer en vis-à-vis un mot (substantif ou verbe) commençant par cette lettre. » (2mn).
- Les participants réalisent individuellement l'exercice (5mn).
- Chacun ensuite se présente en donnant son prénom et en déclinant lettre par lettre ce qui permet de le définir sur la base des items précisés (ou non) par l'animateur (2mn/participant).
- L'animateur peut clore les présentations en se présentant lui-même.

Taille du groupe

8-15 personnes

Public

Jeunes dès 8 ans, adolescents et adultes

Durée

Pour un groupe de 15 participants, compter en moyenne 30 à 40mn

Matériel

1 feutre et 1 feuille A3/participant

Exemples (sans consigne et avec consigne)

Pierre

Petit (caractéristique morphologique)

Informatique (filière d'étude)

Etudiant (statut)

Roye (ville où il réside)

Ravi (qualificatif)

Elliott (nom de son chien).

Amélie (ses hobbies)

Aviron (son sport préféré)

Matthieu Chédid « M » (l'un de ses chanteurs préférés)

Environnement (très attachée à sa protection)

Lecture (l'un de ses passe-temps favoris)

Istanbul (la prochaine destination de ses vacances)

Eclair au chocolat (la gourmandise à laquelle elle ne peut résister).

Varions les plaisirs...

Chaque participant a une feuille avec plusieurs colonnes reprenant les thèmes abordés. L'animateur au fur et à mesure donne une lettre de l'alphabet. Les participants ont un temps donné pour trouver des mots faisant référence aux thèmes dans chaque colonne. À la fin de chaque temps, chacun présente les mots trouvés. Ensuite on peut prendre une autre lettre.

Certaines personnes détournent la consigne : plutôt que d'utiliser la lettre comme première lettre d'un mot, elle est présente dans le mot. (ex : lettre O : Ouverture ou vOyage).

Quelques conseils

- Au moment de l'énonciation des consignes, l'animateur peut donner des pistes, des items pour la réalisation de l'exercice en vue de guider les participants.
- Il peut laisser toute la liberté aux participants qui feront alors appel à leur imagination.
- Quoi qu'il en soit, le choix qui sera pris dépend de la nature des informations que souhaite recueillir l'animateur.
- Au-delà de 20 personnes, le temps requis entraîne de la dispersion, de la lassitude et donc une certaine déconcentration.

LE PORTRAIT CHINOIS

Présentation

Technique d'animation pouvant être utilisée à tout moment dans l'animation d'une séquence ou à la fin d'une action.

Il s'agit d'un exercice ludique consistant à répondre à la question « si j'étais... ». Chacun va se projeter dans les choix qu'il fait. Cet exercice fait appel à l'imagination, au langage symbolique, aux représentations, voire aux connaissances.

Objectifs

- Stimuler et développer la créativité.
- Avoir une image d'ensemble des perceptions et représentations de chacun.
- Structurer la présentation.
- Favoriser un investissement personnel immédiat.
- Obtenir une photographie rapide des personnalités composant le groupe.

Déroulement

- L'animation d'un groupe à partir de cette technique se réalise en trois temps :
 - l'animateur propose une liste de thèmes, comme par exemple : « Si j'étais un animal..., Si j'étais un objet..., Si j'étais un personnage..., Si j'étais un lieu..., Si j'étais un mode de déplacement..., Si j'étais un sport..., Si j'étais un métier..., Si j'étais un rêve... », etc. ;
 - les participants choisissent un ou plusieurs thème(s) dans la liste. L'animateur fixe le nombre ou laisse le choix ;
 - chacun fait part de son (ou ses choix) de thème(s) et précise le « profil » (par exemple, pour animal, « Je serais un lion... ») en motivant le « pourquoi » de ce choix. Cela peut être fait avec ou sans phase de réflexion par écrit ou par dessins.

Exemples

« Si j'étais un animal... je serais un tigre ou un lion »

Argument : Les félins sont rapides, agiles et forts. Ils font preuve de bonne santé

« Si j'étais un légume... je serais une carotte »

Argument : Les carottes contiennent des vitamines qui nous permettent de rester en bonne santé, surtout la peau.

« Si j'étais un lieu... je serais une plage de Méditerranée »

Argument : le soleil, la chaleur, la plage, les vacances... On se repose, on prend soin de soi, cela fait du bien.

Varions les plaisirs ...

Cet exercice peut être fait sur plusieurs séances en fonction des besoins des personnes, de leurs attentes et de la réalité de terrain.

Ce travail peut se faire en individuel suivi d'une mise en commun ou directement en commun.

Quelques conseils

- Veiller à ne faire aucune interprétation des choix faits et à ce que les participants en fassent de même quant aux choix des autres participants.
- L'animateur peut participer à la présentation pour se mettre au même niveau d'implication que les participants.

Variable, en fonction de l'intérêt que l'animateur veut faire porter à l'exercice

Taille du groupe

10-20 personnes

Public

Jeunes dès 8 ans, adolescents et adultes

Durée

Matériel

Marqueurs, papier, tableau papier

LE PUZZLE

Présentation

Le jeu de patience connu des jeunes et des moins jeunes est constitué de pièces prédécoupées qui, une fois rassemblées, vont reconstituer une image. Pour l'animation, chaque pièce contient un critère à renseigner et les pièces une fois toutes complétées vont représenter le travail de réflexion réalisé par le groupe.

A partir de définitions sur un thème, les participants pourront bénéficier d'un apport de connaissances théoriques tout en faisant partager au groupe leur analyse personnelle.

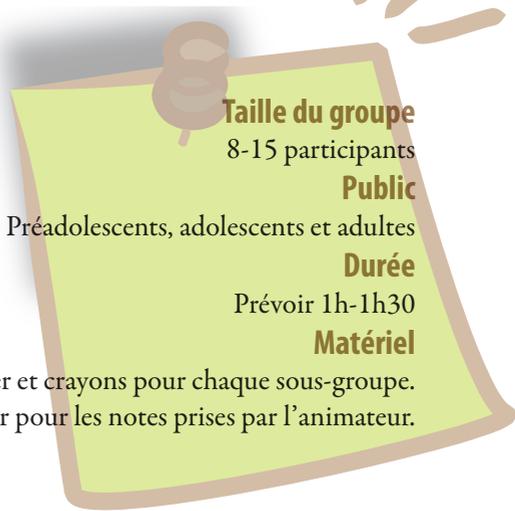
Les échanges qui se créent au sein du groupe enrichissent l'analyse individuelle des définitions pour compléter en commun un puzzle. Le travail de réflexion réalisé en groupe va ainsi conforter les acquisitions.

Objectifs

- Mettre en évidence la diversité des définitions proposées sur un thème.
- Amener les participants à conduire une analyse à partir de leur perception personnelle et la communiquer au groupe.

Déroulement

- L'animateur distribue à chaque participant un puzzle (en format A3) avec des pièces vierges à compléter.
- Il énonce les consignes en précisant à quel critère renvoie chaque case (par un dessin, un mot ou une proposition).
- Les participants remplissent individuellement leur puzzle.
- Chaque participant expose ensuite son puzzle en le commentant.
- A l'issue des exposés individuels, l'animateur fait une synthèse sur la production collective et complète éventuellement.



Taille du groupe

8-15 participants

Public

Préadolescents, adolescents et adultes

Durée

Prévoir 1h-1h30

Matériel

Papier et crayons pour chaque sous-groupe.

Tableau blanc ou papier pour les notes prises par l'animateur.

Exemple : recueil des représentations sur la santé.

Un puzzle avec 6 cases à compléter. A titre d'illustration, les critères peuvent être :

- 1 Ma santé aujourd'hui ;
- 2 Mes atouts pour ma santé ;
- 3 Les freins pour ma santé ;
- 4 J'y mets ce que je veux ;
- 5 Un dessin pour représenter ma santé ;
- 6 Comment je peux agir sur ma santé ?

Varions les plaisirs...

Pour certaines pièces du puzzle, l'animateur peut ne pas évoquer de critères et laisser ainsi toute la liberté aux participants de consigner ce qu'ils veulent.

Il va de soi que le choix des critères dépend des informations (en matière de représentations sur un sujet donné) que l'animateur souhaite recueillir.

Quelques conseils :

Toutes les thématiques (de santé ou non !) peuvent être discutées sur la base d'un puzzle. Cette technique ressemble en de nombreux points à la technique du blason dessiné. Seule la présentation graphique change et on prône moins le dessin.

Toutefois, avec un jeune public ou en difficulté avec l'écrit, on peut opter pour des productions dessinées.

Il n'y a pas un nombre de cases prédéterminées, l'animateur peut les dédoubler si besoin et « négocier » avec le groupe tout ou partie des critères à renseigner pour les différentes pièces composant le puzzle.

LES PRÉSENTATIONS CROISÉES-LES CAUSEUSES

Présentation

Chaque participant est invité à présenter à l'ensemble du groupe un autre participant.

Objectifs

- Faire connaissance avec un autre membre du groupe et recueillir des informations le concernant.
- Permettre à tous les participants d'être actifs en même temps.
- Faciliter la prise de parole de chaque participant.
- Favoriser un premier effort d'organisation de la pensée, de l'expression.
- S'appropriier les informations livrées.

Déroulement

Les présentations croisées s'opèrent en trois temps :

- les participants se regroupent en binômes ;
- les deux participants réunis disposent de 20mn pour faire connaissance réciproquement. Chaque participant interviewe « son binôme » en prenant des notes qu'il organisera pour présenter son partenaire, en 3mn maximum ;
- enfin, chacun présente l'autre avec, pour consigne, de respecter ce qui a été livré (pas d'interprétation, ni de projection).

Taille du groupe

15-20 personnes. Si possible, avoir un nombre pair

Public

Adolescents et adultes

Durée

Pour un groupe de 20 personnes, compter en moyenne 1h30 avec :

- 5mn pour l'exposé des règles et la formation des binômes ;
- 20mn pour permettre aux binômes de faire connaissance ;
- 3mn par participant pour présenter son partenaire, soit 1h pour un

groupe de 20 personnes

Matériel

Papier et crayons

Quelques conseils

- En cas de nombre impair, le participant restant se présente lui-même. Loin d'être gênant, ce cas de figure permet de mettre de l'ambiance : comment rester sérieux, quand l'intéressé se prenant au jeu se présente à la troisième personne comme si elle parlait de quelqu'un d'autre ?
- L'animateur doit veiller à ce que chacun présente l'autre avec gentillesse et au respect du silence par les autres membres du groupe.
- Pendant le tour de table, l'animateur doit être attentif à l'intérêt que portent les participants à l'exercice.
- Pour aider les participants à structurer leur présentation, l'animateur peut proposer des critères (nom, prénom, fonction, hobbies, formation, expériences, langues parlées...).

Varions les plaisirs ...

L'animateur peut laisser toute la liberté aux participants pour se présenter en ne donnant aucun critère (comme le nom, la fonction, etc.). Cela ouvre l'imagination des participants.

L'animateur peut suggérer une prise de notes en vue de faciliter la restitution ou au contraire favoriser un travail de mémorisation des informations données.

Sources : LAURE F. *Le guide des techniques d'animation*. Paris : Dunod, 2000.

