

Techniques d'animation en éducation pour la santé

**Fiches synthétiques proposées par
le Comité régional d'éducation pour la santé
Languedoc-Roussillon**

Janvier 2009

Les techniques d'animation de séquences d'éducation pour la santé

Les techniques d'animation sont des modalités de travail qui ne remplacent ni le savoir-faire, ni le savoir-être de l'animateur.

Nous vous proposons de lire l'introduction sur l'animation afin de revoir quelques notions clés sur la dynamique de groupe et la gestion d'un groupe.

Le choix d'une technique d'animation est lié aux objectifs de la séquence de travail. L'animateur doit se sentir à l'aise avec la technique qu'il propose. Chaque technique peut être adaptée aux besoins spécifiques du groupe et au thème abordé.

Pour faciliter l'appropriation des techniques d'animation et développer les compétences en animation de séquences d'éducation pour la santé, nous proposons des formations adaptées à vos besoins.

Vous pouvez nous contacter au 04.67.04.88.50.

Les fiches sur les techniques d'animation sont le fruit d'un **groupe de travail composé des chargés de projets du Comité régional d'éducation pour la santé Languedoc-Roussillon.**

Les **méthodes de travail** que nous avons choisies étaient :

- Le recensement des techniques pratiquées ou connues par les chargés de projets
- L'expérimentation des techniques que nous souhaitons approfondir ou découvrir
- La réflexion sur l'adaptabilité des techniques à nos formations, à nos contextes professionnels, réflexion sur les points forts et les points faibles des techniques
- La production d'une fiche par technique d'animation

Mise en garde

Etant donné que le groupe s'est basé sur son expérience pour rédiger les fiches, certaines ne correspondent pas aux méthodes initiales des concepteurs. La liberté d'adapter les animations à notre pratique a en effet conduit à des aménagements des techniques.

Toutefois, pour les personnes désireuses de connaître les méthodes « originales », des références bibliographiques sont disponibles au bas de chaque fiche.

Introduction sur l'animation

Les techniques d'animation sont des modalités de travail qui ne remplacent ni le savoir-faire, ni le savoir-être de l'animateur.

Il est nécessaire de distinguer le rôle de l'animateur de celui du groupe.

Rôle de l'animateur :

Percevoir la dynamique de groupe, les besoins des individus dans le groupe

Gérer le groupe : faciliter la parole, réguler les tensions, etc.

Choisir et expliquer la méthode de travail, présenter les règles de fonctionnement, aménager l'espace et mettre à disposition le matériel

Synthétiser le contenu des échanges

Rôle du groupe :

S'exprimer

Produire des idées, des solutions ...

Il est indispensable de rappeler quelques notions particulières concernant :

La dynamique de groupe

La gestion du groupe

La dynamique de groupe

1. Le groupe et le leader

Qu'est-ce qu'un groupe ?

« Deux personnes ou plus qui vont pendant un certain temps interagir, s'influencer mutuellement et se percevoir comme un nous. » [1]

« Un groupe est une unité sociale qui consiste en un nombre d'individus qui se tiennent (plus ou moins) les uns les autres dans des statuts définis et des relations de rôle et qui possède un ensemble de valeurs ou de normes réglant le comportement des membres » [2]

Chaque groupe est « une institution porteuse de valeurs, de normes, de règles qui structurent la perception, les sentiments, les comportements de ses membres. » [3]

Le groupe est souvent constitué autour d'objectifs communs.

[1] Shaw, 1970. in Rey, J.P, Hauw, D., et al. « Le groupe ». Edition Revue éducation physique et sportive. Paris, 2000.

[2] Sherif et Shérif, An outline of social psychology, New York, Harper and Brothers, 1956, p 144.

[3] Lipiansky E. M., Identité et communication, PUF, 1992

Qu'est-ce que le leadership ? [4]

Le leader est celui qui exerce une influence sur le groupe. La notion de leadership est liée à la notion d'autorité naturelle. L'autorité est conférée par le groupe à une personne pour une forme de pouvoir qu'on lui reconnaît.

Au leadership de l'animateur s'ajoute le leadership des participants. Il est indispensable d'avoir des leaders dans un groupe car ce sont des locomotives qui entraînent le reste du groupe.

Le leader exerce trois formes d'activité : relationnelle, informationnelle et décisionnelle.

[4] Ouvrage collectif. Le guide pratique de la formation, ESF, 2000

2. Rôles et attitudes dans le groupe

Au sein d'un groupe, il y a toujours des personnalités différentes avec des compétences, des motivations et des intérêts différents.

Certains auteurs identifient des « types » de **personnalités** caractéristiques d'un groupe :

- le passif
- le timide
- le démissionnaire
- l'agressif
- le dominateur
- le trop dynamique
- etc.

Ils conseillent à l'animateur d'adapter son attitude en fonction des personnalités : rassurer, encourager, confier des responsabilités, rappeler les règles, etc.

Ce type de classification comporte le risque d'enfermer les personnes dans des rôles.

Bales [5] propose une analyse centrée non pas sur les personnalités mais sur les **attitudes** que peut avoir chacun à un moment donné de la vie du groupe.

Il est pertinent de réaliser une analyse des rôles des participants à partir de la tabulation de Bales. Cette méthode analyse les interactions positives et négatives et permet d'identifier si chaque participant est plutôt centré sur la tâche ou bien sur le groupe.

Exemples d'attitudes où le participant est centré sur la tâche :

Donne des suggestions, des idées tout en respectant les idées des autres.

Demande des orientations, informe, clarifie, cherche des confirmations, fait répéter.

Exemples d'attitudes où le participant est centré sur le groupe :

Soulage les tensions, crée de la détente, plaisante, rit, montre de la satisfaction.

Montre du désaccord, rejette, met en doute, ne comprend pas, retire tout soutien.

[5] Mucchielli R. - La dynamique des groupes. - ESF, 15e édition, 2000.

3. Analyse des tensions au sein du groupe [5]

Les tensions dans un groupe sont normales et inévitables.

Le groupe ne peut pas progresser sans qu'il y ait des oppositions et des confrontations.

Origine de la tension

Les conflits sont importants lorsque l'explosion de la révolte est bloquée par l'impuissance, ou réprimée par le respect des règles formelles.

Expression de la tension

Une tension affective latente peut s'exprimer par l'inhibition, la diversion, l'exutoire ou le bouc émissaire, le conflit de leadership (lutte pour influencer le groupe).

Décharge de la tension

Souape qui permet un soulagement momentané du malaise groupal.

Exemples :

- un fou-rire général
- le ralliement de tous à une solution de fuite
- un brouhaha, une agitation générale
- l'agression d'un bouc émissaire
- une colère inopinée sur un point accessoire, etc.

La « décharge de tension » ne résout pas forcément la tension, et, dans ce cas, celle-ci se « recharger » plus ou moins vite.

La résolution véritable ne peut se faire que par le passage du latent au réfléchi, c'est à dire par la prise de conscience des causes déterminantes du malaise, afin de les traiter méthodiquement.

Par une sorte de réflexe de défense (peur de l'explosion et des risques qu'elle fait courir au groupe), le groupe cherche spontanément à nier la tension et à la décharger plutôt qu'à l'élucider.

[5] Mucchielli R. - La dynamique des groupes. - ESF, 15e édition, 2000.

Repères pour gérer le groupe

Prendre en compte les besoins identitaires des membres du groupe

Besoin d'existence et de considération

Être visible aux yeux d'autrui, être connu par son nom, être pris en compte, être respecté

Besoin d'intégration

Être inclus dans un groupe, y avoir une place reconnue, être considéré comme égal aux autres

Besoin de valorisation

Être jugé positivement, donner une bonne image de soi, être apprécié

Besoin de contrôle

Pouvoir maîtriser l'expression et l'image que l'on donne de soi, gérer l'accès d'autrui à sa sphère d'intimité

Besoin d'individuation

Être distingué des autres, affirmer sa personnalité propre, pouvoir être soi-même et accepté comme tel.

Être transparent dans ses intentions

Annoncer clairement au groupe les objectifs et les modalités de travail prévues.

Ne pas se laisser absorber ou fasciner par le sens immédiat du contenu

Si l'on s'intéresse aux idées émises dans une discussion, sur une question précise, on perd de vue les significations des attitudes et « ce qui se passe » au niveau de la dynamique de groupe.

Etre vigilant et « présent » intégralement à ce qui se passe ici et maintenant

Travailler sur le présent et l'immédiateté. Etre aussi attentif à un silence qu'à un éclat de voix, à une position des chaises ou à une posture physique discrète qu'à une intervention agressive, à la fréquence des apartés qu'à une procédure de vote.

Ne pas impliquer la personne personnellement

Prendre parti dans un conflit entre les sous-groupes, se laisser envahir par l'antipathie pour telle personne, être exaspéré par une manière d'agir du groupe, etc. sont des obstacles insurmontables à la perception et à la compréhension de la dynamique d'un groupe.

Tolérer dans une certaine mesure, les attitudes opposantes. Le groupe peut parfois tester les aptitudes de l'animateur à contenir l'agressivité, ou à le diriger. Attention car si l'animateur se positionne contre le groupe, le groupe fait corps.

Il n'est pas souhaitable de faire face à l'agressivité par l'agressivité ou la remise en cause. Il est important de répondre avec une voix douce, plus grave, de prendre le temps, de choisir la reformulation.

L'idéal est d'avoir une attention positive inconditionnelle pour chaque membre du groupe c'est-à-dire une attitude chaleureuse, positive et réceptive.

Faire preuve d'empathie et de congruence

Accepter ce que les personnes éprouvent, tout en conservant une capacité intellectuelle de formulation abstraite et la lucidité nécessaire. Etre en empathie permet de percevoir l'état dans lequel est l'autre, sans pour autant se sentir envahi par ses propres émotions. Pour ne pas être dépassé par ses émotions, il convient de les repérer et d'être au clair avec ses représentations du groupe et avec ses attentes vis-à-vis du groupe.

La congruence est comme l'empathie, un concept développé par Rogers, qui prône une correspondance entre ses états intérieurs et sa façon de s'exprimer.

Il est important que l'animateur soit transparent dans ses intentions.

Ne pas interpréter ce qui se passe

Il est important de ne pas se « projeter » sur le groupe, ne pas se croire à priori personnellement concerné. Les remarques, attitudes du groupe s'adressent le plus souvent à la fonction (animateur), plutôt qu'à la personne.

Il convient donc d'éviter les interprétations négatives (ex : à deux participants qui discutent « ça ne vous intéresse pas... »).

Stimuler l'intérêt en permanence en changeant de forme de communication.

[5] Mucchielli R. - La dynamique des groupes. - ESF, 15e édition, 2000.

[6] Sciences humaines - Hors série n°16 : la communication, état des savoirs - avril 1997.

[7] Tartar Goddet E. -Savoir communiquer avec les adolescents.- Ed. Retz, 2001.

[8] Rogers C. Le développement de la personne, Dunod, 1970.

[9] CFES - La communication sur la santé auprès des jeunes. Analyses et orientations stratégiques.- Ed CFES, 2000.

[10] d'après CRES Nord Pas de calais - Formation à l'animation de groupe pour l'Inpes - 2005.

Bibliographie complémentaire

THIAGARAJAN S. HOURST B ; les jeux cadre de Thiagi. Techniques d'animation à l'usage du formateur. Edition d'organisation, Paris 2001. 357p.

LAURE François. - Le guide des techniques d'animation. Méthodes et outils pour réussir vos animations. - Paris : Dunod, 2000.

MACCIO Charles. Animation de groupes. Chronique sociale. Lyon 1991. 296p.

MUCCHIELLI Roger. La conduite de réunions. Les fondamentaux du travail en groupe. ESF éditeur. 2000. 192p.

BEAU Dominique. La boîte à outil du formateur. 100 fiches de pédagogie. Paris : Ed. d'Organisation, 2000. 243p.

Catégories d'objectifs	Noms des techniques
Se présenter Favoriser l'esprit de groupe Favoriser la confiance en soi	CV imaginaire Des prénoms et des lettres Dessinez-vous* Portrait chinois Portrait minute Présentation croisée Présentation de l'arbre Je me fais de la pub !
Favoriser l'expression	Remue Méninges (Brainstorming) Collage-expression* Dessin d'esprit (Mind Map)* Expression des opposés (Méthode Delphi) Metaplan® Objet langage* Photo-expériences* Photolangage®* Puzzle Tour de table des idées
Analyser Produire Argumenter Synthétiser Etablir un consensus Se positionner	Abaque de Régnier Bingo Ecoutant – Ecouté Groupes figures et numéros Jeu de rôle - Mise en situation Jeu des cacahuètes Jeu des enveloppes Jeu du trio* Les confettis Technique de Delphes

* Techniques ne faisant pas appel au langage écrit

Se présenter
Favoriser
l'esprit de groupe
Favoriser
la confiance en soi

CV imaginaire

<p>Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se présenter. ▪ Créer les conditions favorables à l'expression et à l'épanouissement des participants.
<p>Déroulement et consignes</p>	<p><u>L'animateur donne la consigne :</u> Elaborez votre "curriculum vitae imaginaire" à l'aide des rubriques suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mon pseudonyme ▪ Ma formation imaginaire ▪ Mes expériences (mélanger du vrai et du faux) ▪ Des choses que j'ai réalisées dont je suis content ... (pour de vrai) ▪ Des choses imaginaires : le livre que j'ai écrit ou le film que j'ai réalisé ou ma dernière invention ▪ Mes centres d'intérêts (mélanger du vrai et du faux) ▪ Le message qui serait écrit sur mon T-shirt préféré ▪ Mon mot préféré ▪ Ma couleur préférée ▪ Mon objet préféré <p>Vous pourrez ensuite coller une photo découpée dans un magazine ou dessiner votre visage imaginaire.</p> <p><u>En sous-groupe de 4 personnes (préférentiellement qui se connaissent déjà entre elles)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les participants élaborent individuellement leur CV (45 min) ▪ En groupe, ils découvrent les CV des uns et des autres. Ils peuvent essayer de reconnaître qui se cache derrière chaque pseudonyme. Plusieurs options sont possible : chaque participant présente son CV, chaque participant présente le CV de quelqu'un d'autre, l'animateur présente tous le CV. (15 min). <p><u>En grand groupe</u> Les CV sont exposés pour permettre à tout le monde d'en prendre connaissance. En fonction du public, la séance peut se terminer avec une discussion sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ les avantages et les inconvénients de cette technique d'animation ▪ d'autres techniques connues par les participants pour poursuivre le même objectif.
<p>Durée</p>	<p>1h30</p>
<p>Matériel nécessaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Feuilles A3 et A4, feutres, magazines, colles, ciseaux. ▪ Assez d'espace pour travailler individuellement à la création du CV.
<p>Contexte d'utilisation (public, etc.)</p>	<p>Tout public</p>

<p>Points forts</p>	<p>Cette technique permet d'accéder à la sphère de l'imaginaire et des rêves. Elle peut être utilisée pour souder un groupe de personnes, même si elles se sont déjà rencontrées auparavant. Amusante et créative.</p>
<p>Mises en garde</p>	<p>Privilégier le dessin et le collage si les participants ne sont pas à l'aise avec l'écriture. En raison de sa durée, cette technique n'est pas adaptée à des formations professionnelles courtes. En tout cas, il est conseillé d'explicitier l'intérêt et les objectifs de la technique : elle favorise une bonne ambiance et une bonne dynamique du groupe. Ces conditions sont importantes pour mieux travailler sur des objectifs pédagogiques précis.</p>
<p>Autres techniques avec le même objectif</p>	<p>Des prénoms et des lettres, dessinez-vous, portrait chinois, portrait minute, présentation croisée, présentation de l'arbre.</p>
<p>Bibliographie</p>	

Des prénoms et des lettres

Objectifs	Se présenter de façon ludique, avoir la possibilité de livrer un peu de soi au groupe, favoriser l'esprit de groupe
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distribution d'une feuille à chaque participant ▪ Exemples de consignes : <ul style="list-style-type: none"> – A partir de quelques lettres de votre prénom, réfléchissez à des qualificatifs en lien avec votre pratique professionnelle ou avec le thème de la formation. – A partir de quelques lettres de votre prénom, réfléchissez à des qualificatifs qui vous caractérisent (exemple : G comme gourmande et E comme enthousiaste) ▪ Chaque participant écrit sur sa feuille les qualificatifs choisis ▪ Tour de table des participants qui se présentent en énonçant leur prénom et les qualificatifs choisis
Durée	5 minutes de présentation de la consigne 5 minutes de réflexion 1 minute de présentation par participant
Matériel nécessaire	Une feuille par participant
Contexte d'utilisation (public, etc. ...)	Tout public Groupe de 12 personnes maximum pour cause de durée
Points forts	Technique de présentation assez personnelle
Mises en garde	Dans le cas de l'option, certains adultes peuvent trouver cette technique infantilisante.
Autres techniques avec le même objectif	CV imaginaire, dessinez-vous, portrait chinois, portrait minute, présentation croisée, présentation de l'arbre.
Bibliographie	

Dessinez-vous !

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se connaître ▪ Exprimer ses représentations personnelles
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distribution des feuilles blanches (proposer aux participants d'utiliser plusieurs feuilles s'ils ne sont pas satisfaits de leur dessin) et des feutres ▪ Ecriture de la consigne au tableau et explicitation. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> - « Qui suis-je ? » - « Moi et la cigarette, comment je me vois ? » ▪ Annonce aux participants du choix de conserver leur dessin ou de le donner à l'animateur ▪ Dessin ▪ Restitution : « présenter des aspects de votre dessin que vous avez envie de partager avec le groupe »
Durée	5 minutes d'explication + 15 minutes de dessin + 2 minutes de présentation par participant
Matériel nécessaire	Feuilles blanches Feutres Tableau ou paperboard pour y écrire la consigne
Contexte d'utilisation (public, etc.)	Tout public Groupe de 15 personnes maximum Si les participants sont nombreux, afficher les dessins au mur ou les faire circuler
Points forts	Le dessin est intéressant pour faire sortir le ressenti personnel, les représentations sur soi et sur les autres. Le dessin amène moins de rationnel et d'intellectuel et plus de psychoaffectif que l'expression orale.
Mises en garde	Excepté si la consigne est de se dessiner, il est préférable d'utiliser cette technique une fois que le groupe se connaît.
Autres techniques avec le même objectif	Dessin d'esprit (mind map), collage-expression, dessinez-vous, objet langage, photo-expériences, Photolangage®.
Bibliographie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buzan Tony, Buzan Barry. - Mind map : dessine-moi l'intelligence. - Paris : Ed. d'Organisation, 2003. – 232 p. ▪ Laure François. - Le guide des techniciens d'animation. Méthodes et outils pour réussir vos animations. - Paris : Dunod, 2000.

Portrait chinois

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se présenter de façon ludique, avoir la possibilité de livrer un peu de soi au groupe, favoriser l'esprit de groupe. 								
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ecriture de la consigne sur un tableau ou un paperboard. ▪ Distribution d'une feuille blanche à chaque participant. ▪ Ecriture des réponses par chaque participant sur sa feuille blanche. ▪ Tour de table des participants. Ils se présentent et lisent leurs réponses en les argumentant. <p>Option : selon la configuration de la salle, chaque feuille peut être scotchée devant chaque participant ou sur le mur derrière</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Exemple de consigne : <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td rowspan="6" style="vertical-align: middle;">Choisissez :</td> <td><input type="checkbox"/> une fleur...</td> <td rowspan="6" style="vertical-align: middle;">...qui vous ressemble</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> un animal...</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> un paysage...</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> un film...</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> un aliment...</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> un sentiment...</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Autres thèmes possibles : un sport, un métier, un dessin, un moment passé, un moment présent, un moment futur, un rêve, un objet, un personnage, un lieu. ▪ Selon le temps dont on dispose et le nombre de participants, le nombre de thèmes peut être adapté. 	Choisissez :	<input type="checkbox"/> une fleur...	...qui vous ressemble	<input type="checkbox"/> un animal...	<input type="checkbox"/> un paysage...	<input type="checkbox"/> un film...	<input type="checkbox"/> un aliment...	<input type="checkbox"/> un sentiment...
Choisissez :	<input type="checkbox"/> une fleur...		...qui vous ressemble						
	<input type="checkbox"/> un animal...								
	<input type="checkbox"/> un paysage...								
	<input type="checkbox"/> un film...								
	<input type="checkbox"/> un aliment...								
	<input type="checkbox"/> un sentiment...								
Durée	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 5 minutes d'explication ▪ 5 minutes de réflexion ▪ 2 minutes de présentation par participant 								
Matériel nécessaire (y compris la salle)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tableau ou paperboard pour y écrire la consigne ▪ Une feuille blanche par participant ▪ Un feutre par participant ▪ Scotch 								
Contexte d'utilisation (public, etc. ...)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tout public ▪ Groupe de 12 personnes maximum pour cause de durée 								
Points forts	Technique qui fait appel à l'imaginaire, au langage symbolique, aux représentations, connaissances...								
Mises en garde	Certaines personnes (adultes) peuvent trouver cette technique sans rapport avec la formation pour laquelle elles se sont inscrites.								
Autres techniques avec le même objectif	Des prénoms et des lettres, CV imaginaire, dessinez-vous, portrait minute, présentation croisée, présentation de l'arbre.								
Bibliographie									

Portrait minute

<p>Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se présenter rapidement au sein d'un groupe. <p>Un exemple de Portrait Minute :</p> <p style="text-align: center;"><i>Mon nom, mon prénom</i> <i>Ma fonction</i> <i>Ce que j'attends de la formation</i></p>
<p>Déroulement et consignes</p>	<ul style="list-style-type: none"> L'animateur présente le Portrait Minute et le distribue à chaque participant. Chaque participant dispose de 2 minutes pour le remplir. Chacun se présente en 1 minute en renseignant les rubriques prédéfinies. Synthèse des attentes. <p>Option : Selon la configuration de la salle, chaque feuille peut être scotchée devant chaque participant ou sur le mur derrière lui.</p>
<p>Durée</p>	<ul style="list-style-type: none"> 2 minutes de présentation des objectifs de la séquence et de la consigne. 2 minutes pour remplir le Portrait Minute. 1 minute par participant pour la présentation de son Portrait Minute personnel. 5 minutes pour la synthèse.
<p>Matériel nécessaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> Un tableau ou paper-board avec le Portrait Minute affiché Un Portrait Minute par participant Un feutre par participant Scotch
<p>Contexte d'utilisation (public, etc.)</p>	<p>Tout public Utilisable en grand groupe</p>
<p>Points forts</p>	<p>Cette technique permet une présentation synthétique et dynamique de chacun.</p>
<p>Mises en garde</p>	<p>Pas d'échanges entre les participants Liberté d'expression limitée</p>
<p>Autres techniques avec le même objectif</p>	<p>Des prénoms et des lettres, CV imaginaire, dessinez-vous, portrait chinois, présentation croisée, présentation de l'arbre.</p>
<p>Bibliographie</p>	<p>François Laure. - Le Guide des Techniques d'Animation, Paris : Dunod, 2004. – 219 p.</p>

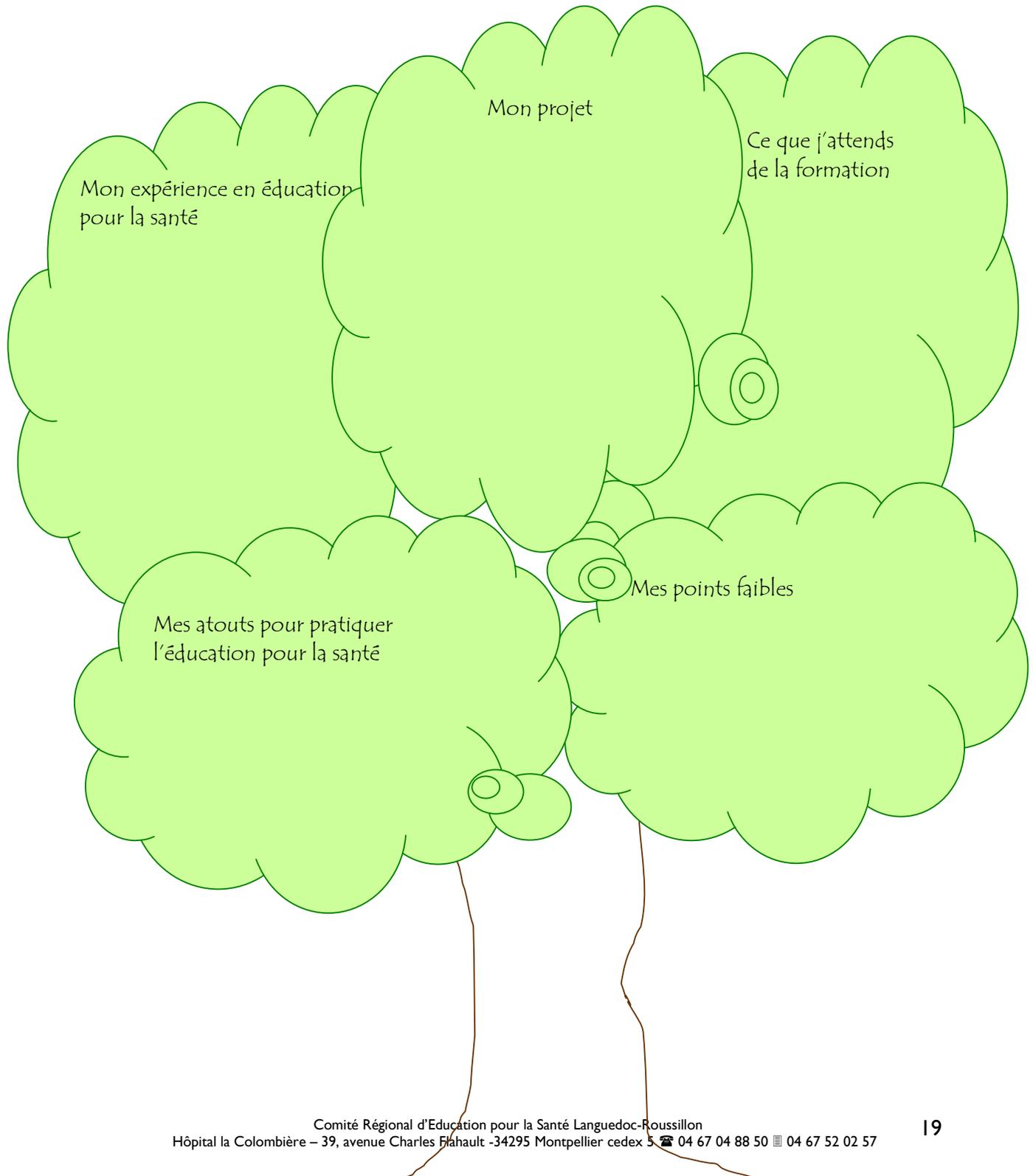
Présentation croisée

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> Se présenter au groupe
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> Les participants se mettent deux par deux et prennent 5 min chacun pour se présenter l'un à l'autre. La consigne peut varier en fonction de ce qui réunit les participants. <p>Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prénom - Formation - Votre projet - Ce que vous aimez dans la vie <ul style="list-style-type: none"> Faire un tour de table où chacun présente l'autre au grand groupe. Noter par exemple au tableau les projets. Possibilité de faire ressortir les convergences et les différences dans le groupe
Durée	1h
Matériel nécessaire	Paperboard, feutres
Contexte d'utilisation (public, etc)	Idéal en formation pour favoriser l'attention du groupe.
Points forts	Favorise l'écoute et l'intérêt vis-à-vis de l'autre
Mises en garde	
Autres techniques avec le même objectif	Des prénoms et des lettres, CV imaginaire, dessinez-vous, portrait chinois, portrait minute, présentation de l'arbre.
Bibliographie	Formation animateur d'ateliers santé. - Loos : CRES Nord Pas-de-Calais, 2002. – Classeur pédagogique.

Présentation de l'arbre

Objectifs	Se présenter à travers plusieurs thèmes
Déroulement et consignes	<p>L'arbre est composé de plusieurs touffes de feuilles (espaces à remplir) selon le nombre de thèmes choisis. Les thèmes peuvent être, par exemple : mes origines, mon histoire ou mon itinéraire, mes attentes par rapport à la formation, un rêve, mes compétences, mes lacunes, mon expérience, ma devise...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Réalisation de l'arbre On remplit les différentes touffes de feuilles (imprimé sur une feuille) avec du texte ou des dessins représentatifs. On écrit son prénom en haut de la feuille. ▪ Présentation de l'arbre Chacun présente oralement son arbre au groupe. Les arbres peuvent être affichés dans la salle de formation.
Durée	<p>1 heure environ</p> <ul style="list-style-type: none"> - 20 min. pour la réalisation de l'arbre - 3 min. de présentation par personne
Matériel nécessaire	<p>Feuilles A4 avec les arbres déjà imprimés Crayons de couleurs, feutres, crayons de papier, stylos,...</p>
Contexte d'utilisation (public, etc.)	Tout public
Points forts	Favorise l'écoute et l'intérêt vis-à-vis de l'autre
Mises en garde	
Autres techniques avec le même objectif	Des prénoms et des lettres, CV imaginaire, dessinez-vous, portrait chinois, portrait minute, présentation croisée.
Bibliographie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Formation animateur d'ateliers santé. - Loos : CRES Nord Pas-de-Calais, 2002. – Classeur pédagogique. ▪ Galvani Pascal. - Quête de sens et formation. – Paris : Harmattan, 1998. – 240 p.

C'est l'arbre de ...



Je me fais de la pub !

Objectif	Renforcer la valorisation et la confiance en soi de chaque participant
Déroulement et consignes	<p>Constitution de groupes de 2 ou 3 personnes qui créeront un spot de 30 secondes pour chacune des personnes.</p> <p>Chaque spot doit mettre en avant les qualités de la personne.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Chaque petit groupe identifie les qualités de chacun ▪ Création collective d'un spot pour chaque personne ▪ Mise en scène éventuelle, individuelle ou collective (chaque participant a le choix du support pour son spot : affiche, poème, saynète, chanson, rap, et autres..). <p>Chaque participant présente son spot avec l'aide de son groupe.</p> <p>Leur donner le choix de faire une présentation croisée, c'est-à-dire que ce sont les autres qui présentent le spot du candidat.</p>
Durée	<p>55 minutes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 5 min de consigne ▪ 10 min x 3 participants = 30 min de préparation ▪ 20 min de présentation
Matériel nécessaire	Feuilles blanches et stylos (tableau blanc et paperboard peuvent offrir davantage de possibilité de créativité aux participants).
Contexte d'utilisation (public, etc.)	Technique utilisable avec des jeunes et des adultes pour travailler la dynamique de groupe et la valorisation des individus.
Points forts	Technique ludique, créative et originale
Mises en garde	Les participants doivent bien se connaître
Autres techniques avec le même objectif	CV imaginaire.
Bibliographie	<p>http://www.educationworld.com/a_lesson/lesson/lesson085.shtml</p> <p>« Create a Me commercial »</p>

Favoriser l'expression

Remue méninges (Brainstorming)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Produire en groupe un maximum d'idées sur un sujet donné. ▪ Découvrir les représentations. ▪ Faire surgir de nouvelles questions ou réflexions. ▪ Faire une évaluation rapide (informelle et peu détaillée).
Déroulement et consignes	<p>L'animateur introduit le sujet à traiter et esquisse les objectifs visés par le brainstorming (il doit se garder d'évoquer, même à titre d'exemple, toute idée à laquelle il s'attendrait, toute ébauche de solution ou toute idée de ce à quoi on pourrait aboutir).</p> <p>Il énonce les « règles du jeu » : garder ses jugements pour soi, privilégier la quantité des idées sur leur qualité, s'appuyer sur les idées déjà formulées.</p> <p>Il note toutes les idées exprimées sur le tableau, en s'efforçant de les regrouper mentalement et graphiquement, par thème ou par idées plus générales.</p> <p>On peut enfin demander au groupe de revenir sur la matière générée, de reformuler les idées floues et d'aboutir à un commun accord sur les grandes thématiques abordées.</p>
Durée	Le brainstorming devrait se terminer dès que les participants sont à court d'idées.
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un tableau, pour que les idées émises soient notées par l'animateur (ou l'assistant) et restent visible pour les participants. ▪ Eventuellement, un assistant chargé notamment de prendre les notes, permettant ainsi à l'animateur de se concentrer sur le flux des idées.
Contexte d'utilisation (public, etc.)	Une dizaine de participants est le nombre idéal.
Points forts	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Technique rapide et facile à organiser, avec un excellent rapport coût - bénéfice. ▪ Augmente la capacité de créativité d'un groupe. ▪ Améliore l'« esprit de groupe » et la mobilisation autour d'un projet commun. ▪ Chacun peut s'approprier des résultats. ▪ Peut être utilisée pour préparer la prise d'une décision.
Mises en garde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Une mauvaise animation peut conduire les participants à hésiter à s'exprimer librement (sans craintes, justifications, argumentations). ▪ L'animateur ne doit pas laisser paraître son opinion personnelle.
Autres techniques avec le même objectif	Metaplan®, tour de table des idées, puzzle, jeu des enveloppes.
Bibliographie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coulon Marie-Françoise [et al.]. - Communication et Organisation, Première STT. – Paris : Dunod, 1993. – 265 p. ▪ http://egov.wallonie.be/docs/implication_utilisateurs/fiche5.doc ▪ www.brainstorming.co.uk ▪ www.mindtools.com/brainstm.html

Collage expression

Objectifs	<p>Réfléchir et s'exprimer. Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Réfléchir sur soi, s'exprimer sur ses ressources et les risques dans sa vie quotidienne ▪ Réfléchir et s'exprimer sur sa relation aux patients ▪ Réfléchir et s'exprimer sur les intérêts et les dérives de votre pratique sportive ▪ Réfléchir et s'exprimer sur comment on se voit dans sa pratique professionnelle ▪ Réfléchir et s'exprimer sur sa relation à l'alimentation
Déroulement et consignes	<p>1. Travail individuel sur son propre collage pendant 45 min.</p> <p>Exemple 1 : « A partir des images, mots, formes, couleurs que vous trouverez dans les magazines, créez un collage avec une partie qui représente ce qui vous fait du bien dans votre vie quotidienne, ce qui vous ressource, et une autre partie (sur le même collage) sur ce qui représente les dangers, les risques de votre vie quotidienne. »</p> <p>Exemple 2 : « À partir des images, mots, formes, couleurs que vous trouverez dans les magazines, créez un collage qui vous représente et qui montre la relation que vous avez avec les patients. »</p> <p>2. Echange collectif sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le comment avez-vous procédé : en partant d'idées ou plutôt en partant des images sur lesquelles vous tombez ? ▪ Le résultat du collage : pour l'exemple 1 : qu'est-ce que vous avez envie de partager avec le groupe concernant ce qui vous ressource ou ce qui représente un risque ?
Durée	<p>45 min de création 2 à 5 min d'expression par personne Soit environ 1h30.</p>
Matériel nécessaire	<p>Magazines de styles différents, non nécessairement liés au thème abordé Papier A3 et A4 : format au choix Colles Espace suffisant entre chaque personne pour que chacun puisse s'étaler</p>
Contexte d'utilisation (public, etc.)	<p>Tout public</p>
Points forts	<p>Créatif, impliquant, adaptable à tous (même ceux qui ne savent pas dessiner). Facilite à la fois l'introspection et l'expression. Permet à chacun de mettre les limites qu'il souhaite à son expression lors de l'échange.</p>
Mises en garde	<p>Il est recommandé de ne pas utiliser de magazines liés au thème abordé (ex : si le groupe travaille sur son rapport à l'alimentation, proposer des magazines avec le moins possible d'aliments, recettes, etc.) ceci pour faciliter la mise en forme d'idées et de ressentis plus subtils que l'illustration basique du thème. La frustration par rapport au temps et aux magazines proposés est habituelle et normale. Penser à redonner la parole à la fin au groupe : si quelqu'un a envie de compléter ce qu'il a dit avant. Peut fragiliser les personnes qui diraient des choses très personnelles : pour les sécuriser, prévoir une animation moins implicite ensuite.</p>
Autres techniques avec le même objectif	<p>Dessin d'esprit (mind map), dessinez-vous, objet langage, photo-expériences, Photolangage®.</p>
Bibliographie	

Dessin d'esprit (Mind Map)

Objectifs	Aider à la réflexion, la synthèse, la mémorisation, l'expression ainsi qu'à l'expression des représentations.
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au centre de votre feuille, vous dessinerez une image centrale qui représentera le thème traité puis autour de l'image centrale, vous dessinerez des idées par rapport à ce thème en faisant appel à votre vécu, votre expérience, vos connaissances. Vous veillerez à utiliser des codes, symboles, mots et phrases clés..., des couleurs, des branchements, connexions, liens, flèches... <p>Exemple de consigne : « Représentez, dessinez, illustrez le concept de prévention. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1^{ère} étape : dessin central ▪ 2^{ème} étape : dessin des idées autour de l'image centrale ▪ 3^{ème} étape : explication des dessins d'esprit par les participants ▪ 4^{ème} étape : synthèse de l'atelier par l'animateur selon l'objectif qui était poursuivi <p>L'étape du dessin central n'est pas obligatoire. Dans ce cas, les participants organisent leur dessin comme ils l'entendent. Un Mind Map peut également être réalisé par un groupe de personnes.</p>
Durée	70 minutes : <ul style="list-style-type: none"> ▪ 5 min de consigne ▪ 35 min de dessin ▪ 30 min de présentation des dessins et synthèse
Matériel nécessaire	Feuilles blanches, feutres, crayons de couleurs
Contexte d'utilisation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilisable quel que soit le public et son niveau scolaire ▪ Adaptable : <ul style="list-style-type: none"> – à toutes les thématiques (alimentation, mal-être...) – en fonction des objectifs (réflexion, expression...)
Points forts	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Simple, peu coûteux, original, peut être déstressant ▪ Le dessin amène moins de rationnel et d'intellectuel et plus de psychoaffectif que l'expression orale
Mises en garde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au début (pendant quelques minutes), blocage possible par peur de s'exprimer par le dessin ▪ Effet de groupe : la façon dont le premier présente son dessin influe sur la présentation des autres
Autres techniques avec le même objectif	Collage-expression, dessinez-vous, objet langage, photo-expériences, Photolangage®.
Bibliographie	Buzan Tony, Buzan Barry. - Mind map : dessine-moi l'intelligence. - Paris : Ed. d'Organisation, 2003. – 232 p.

Expression des opposés (adapté de la méthode Delphi)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se positionner, dire si l'on est plus ou moins d'accord avec une idée. ▪ Exprimer ses représentations 																					
Déroulement et consignes	<p>Présenter au groupe une phrase qui peut susciter des avis divergents. Chacun se positionne selon ses convictions (avis noté de 1 à 10 par exemple ; 10 signifiant que l'on est tout à fait d'accord avec la proposition) que l'on note sur un tableau.</p> <table border="1" data-bbox="565 615 1377 852"> <thead> <tr> <th></th> <th>1^{er} vote</th> <th>2^{ème} vote</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Personne 1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Après le premier vote la parole est donnée aux deux personnes les plus aux extrêmes (chiffre le plus fort (+) et chiffre le plus faible (-)) afin qu'ils expliquent leurs arguments. A la suite de ces exposés, les avis du groupe peuvent évoluer. Après le second vote, on donne la parole aux deux personnes (+) et (-) qui ne sont pas forcément les mêmes que la première fois. L'intérêt est d'écouter tous les arguments.</p>		1 ^{er} vote	2 ^{ème} vote	Personne 1			2			3			4			5			6		
	1 ^{er} vote	2 ^{ème} vote																				
Personne 1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
Durée	1h																					
Matériel nécessaire	Un paperboard																					
Contexte d'utilisation (public, etc.)																						
Points forts	Cette méthode permet de donner la parole aux minoritaires, en pensant que s'ils ont des jugements si différents, c'est peut-être pour une bonne raison qui mérite d'être écoutée. C'est le contraire du vote majoritaire qui décide que seule la majorité a raison.																					
Mises en garde	Le public doit maîtriser l'argumentation. L'animateur doit formuler une phrase qui suscitera polémique et expression ; il doit s'aider des études sur les représentations (liées au thème traité) afin d'y parvenir.																					
Autres techniques avec le même objectif	Jeu des cacahuètes, jeu du trio, Q-sort, Metaplan®, Photolangage®, abaque de Régnier, groupes figures et numéros.																					
Bibliographie	Ravenne Christie. - Rechercher et innover en groupe. Méthodes à l'usage des cercles de qualité et des groupes de progrès : connaissance du problème, applications pratiques – Paris : ESF, 1985. – 160 + 40 P.																					

Metaplan®

<p>Objectifs</p>	<p>Permettre à un groupe, lors d'une réunion :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ d'exprimer ses représentations personnelles par rapport à une question donnée, ▪ de produire collectivement un maximum d'idées, ▪ de regrouper ces idées par thème (éventuellement de les hiérarchiser), ▪ d'aboutir à une synthèse collective.
<p>Déroulement et consignes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avec une question ouverte, les participants sont invités à exprimer leur point de vue sur un thème spécifique. L'animateur écrit la question ouverte (exemple de question : « Quels sont les éléments qui, selon vous, influencent les comportements de santé d'un patient ? »). ▪ Le groupe a de 5 à 15 minutes pour répondre. Chaque réponse est écrite sur une carte (post-it). Le nombre de cartes à distribuer est de 2 à 5 par personne selon le nombre de participants et le temps disponible. Les réponses doivent être formulées en phrases courtes. ▪ L'animateur ramasse les cartes, les mélange. ▪ Pour chaque carte : <ul style="list-style-type: none"> – la lire en la montrant à la salle – ne pas hésiter à faire préciser une carte – proposer un positionnement sur le panneau (plus ou moins proche des autres cartes) – obtenir l'accord du groupe avant de lire la suivante. ▪ Regrouper les cartes : <ul style="list-style-type: none"> – inviter le groupe à former des ensembles, donner un titre à chaque ensemble, – entourer d'un trait au feutre les cartes que cet ensemble regroupe.
<p>Durée</p>	<p>1h à 1h30</p>
<p>Matériel nécessaire</p>	<p>Post-it, feutres et tableaux de conférence</p>
<p>Contexte d'utilisation (public, etc.)</p>	<p>Groupe de 4 à 15 personnes.</p>
<p>Points forts</p>	<p>Cette technique favorise l'interaction et les échanges entre participants. Elle limite les risques de « tourner en rond ». Elle réduit les malentendus et les incompréhensions.</p>
<p>Mises en garde</p>	<p>L'animateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ doit se situer clairement dans l'animation : soutien à l'expression de chacun et organisation des échanges, ▪ doit rester neutre par rapport au contenu, ▪ peut éventuellement proposer des pistes ou des hypothèses pour constituer des regroupements d'idées, mais ne doit jamais prendre de décision sans l'aval du groupe. <p>Les participants doivent écrire de façon lisible.</p>
<p>Autres techniques avec le même objectif</p>	<p>Brainstorming, tour de table des idées, groupes figures et numéros, technique de Delphes, jeu des enveloppes.</p>
<p>Bibliographie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ www.metaplan.fr ▪ www.anfh.asso.fr/fonctioncadre/cadre/goweb/Cadre_GO_Metaplan.htm ▪ www.metaplan.de/download/francais_g.pdf

Objet-langage

Objectifs	Explorer et verbaliser ses propres représentations. Découvrir celles des autres.
Déroulement et consignes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Constitution d'une malle d'objets <ul style="list-style-type: none"> ▪ Chaque personne doit choisir et apporter trois objets répondant à la consigne « Trois objets qui évoquent pour vous... la santé (ou la maladie, la dépendance, etc.) ». ▪ Tous les objets sont disposés au milieu du groupe. 2. Choix des objets <ul style="list-style-type: none"> ▪ A tour de rôle, chacun choisit parmi les objets de la malle celui à partir duquel il a envie de s'exprimer. (Si l'objet choisi avait été apporté par une autre personne, on peut demander à celle-ci de s'exprimer aussi). 3. Réaction du groupe et discussion.
Durée	1 heure et ½
Matériel nécessaire	Si dans la salle il n'y a pas assez d'objets, prévoir la possibilité d'aller chercher les objets dehors.
Contexte d'utilisation	Tout public. Groupe de 5 à 10 personnes (le nombre d'objets par personne peut être adapté en fonction de la taille du groupe).
Points forts	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Amusant et ludique. ▪ Pas de matériel pédagogique. ▪ Faisable partout. ▪ Réalisable avec un public analphabète.
Mises en garde	Décider en fonction du public si l'on demande ou non aux participants d'écrire avant de s'exprimer oralement devant le groupe.
Autres techniques avec le même objectif	Photolangage®, photo-expériences, collage-expression.
Bibliographie	Aliker Z. (et al.). – Classeur de la formation Animation de groupe. – Amiens : CRES Picardie, 2002.

Photo-expériences

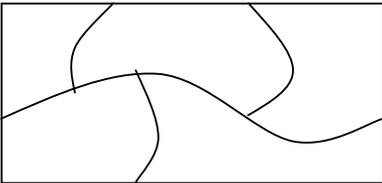
Objectifs	<p>La multiplicité des façons de percevoir la réalité (personnes, objets, situations, etc.) interfère et caractérise toutes relations interpersonnelles. Grâce à cette animation, les participants pourront :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ constater le décalage existant entre la perception de chacun face à la même image ; ▪ transférer le constat fait à propos des photographies aux situations vécues dans les relations interpersonnelles au quotidien, dans les relations professionnelles avec les collègues, dans la relation soignant – patient.
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Communication de la consigne (10 min.) : aller prendre une photo en étant attentifs à vos pensées, émotions et sensations. ▪ Prise des photos (20 min.) ▪ Enregistrement des photos sur l'ordinateur (15 min. profiter d'une pause) ▪ Première projection des photos (30 min.). Pendant la projection, les participants écrivent pour chaque photo, sur un papier de couleur différente, ce que la photo évoque (volet de gauche) ainsi que les émotions qu'elle suscite (volet de droite). ▪ Deuxième projection. Pour chaque photo, chacun lit son propre papier. La personne qui a pris la photo est la dernière. Temps de discussion après chaque photo pour laisser chacun s'exprimer et pour pouvoir ainsi comparer les différentes réactions psychoémotionnelles (1 heure). <p><u>Facultatif</u> : Pour faciliter le transfert de l'expérience de cet atelier photo aux expériences vécues au quotidien dans l'activité professionnelle, l'animateur peut proposer de réfléchir individuellement sur ce sujet et de prendre des notes. Lecture et discussion en séance plénière (1 heure).</p> <p><u>Variante</u> : Le sujet à photographier est prévu. Exemple de consigne : « Photographiez un sujet qui symbolise, selon vous, la maladie chronique ». A faire individuellement ou en binôme selon le nombre des participants.</p>
Durée	Durée totale 2h15/2h30.
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Appareils photo numérique ▪ Vidéo projecteur ▪ Feuilles de papier de couleurs différentes selon le nombre de photos (autant de couleurs que de photos).
Contexte d'utilisation (public, etc.)	<p>Tout public Groupe de 4 à 10 personnes. Les participants travaillent individuellement ou en binôme.</p>

Points forts	Technique créative, ludique, engageante, originale.
Mises en garde	<p>Pas plus de cinq photos à projeter (autrement l'exercice risque de devenir long et lourd pour les participants). Demander aux participants d'amener leur appareil photo (avec le câble et la carte mémoire vide). Un appareil photo pour 2 personnes est suffisant.</p> <p>Cette technique demande un temps technique pour télécharger les images des appareils à l'ordinateur. Ce temps doit correspondre à une pause pour les participants ou bien l'animateur doit être accompagné par un assistant.</p>
Autres techniques avec le même objectif	Photolangage®, objet langage, collage-expression.
Bibliographie	Piel G., Lecarme P. - Photographier, pour apprendre à regarder. - <u>Le Journal de l'animation</u> . - Janvier 2005, n° 55, pp. 62 – 67.

Photolangage®

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exprimer ses représentations et découvrir celles des autres ▪ Prendre conscience de son point de vue personnel
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'animateur pose une question ou propose une consigne Ex : Pour vous, qu'est-ce que c'est « être en bonne santé ? » ou Choisissez une photographie pour exprimer ce qu'est pour vous la santé ▪ Les participants choisissent (sans la prendre) chacun une (ou plusieurs) photo pour répondre à la question ou à la consigne. Cette étape se déroule en silence. Deux personnes peuvent choisir la même photo. ▪ A tour de rôle, chaque participant présente la photo qu'il a choisie et exprime les raisons qui l'ont amené à faire ce choix. ▪ Selon l'intention de l'animateur, les autres participants réagissent immédiatement ou seulement après que tout le monde s'est exprimé. L'animateur s'il le souhaite peut également participer.
Durée	1h 30
Matériel nécessaire	Un Photolangage®
Contexte d'utilisation (public, etc.)	Maximum 15 personnes
Points forts	Le support photographique permet une interprétation assez libre et donc représente un outil intéressant pour l'exploration des représentations.
Mises en garde	Il ne s'agit pas d'un outil qui peut se construire seul dans son coin. La conception fait appel à une méthodologie rigoureuse et l'outil est testé.
Autres techniques avec le même objectif	Objet langage, photo-expériences, collage-expression.
Bibliographie	Baptiste A. [et al.]. - Photolangage®. Une méthode pour communiquer en groupe par la photo. - Paris : Editions d'Organisation, 1991. - 216 p.

Puzzle

Objectif	Exprimer ses représentations par rapport à un thème et les confronter à celles des autres
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'animateur propose une question ouverte (ex : qu'est ce que le vieillissement pour vous ?) ▪ Chaque participant remplit une fiche ayant la forme d'un puzzle. Chaque pièce du puzzle correspond à l'une des rubriques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> – Dessiner un croquis – Trouver une illustration dans un magazine – Trouver une valeur – Trouver un mot – Trouver un slogan – Trouver un auteur ou un personnage célèbre ▪ Les participants se regroupent par 3 à 4 personnes. Ils échangent à partir des différents puzzles. ▪ En plénière, chaque groupe présente les éléments de consensus et ceux qui ont créé du débat dans le groupe. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p><u>Option</u> : À la place d'une question ouverte, l'animateur peut proposer une liste de mots clés ou de définitions (dans ce cas le participant se positionne sur les différentes propositions et réfléchit aux raisons de son choix). Cette option peut favoriser la réflexion dans un groupe qui serait intimidé par une question trop large.</p>
Durée	1h
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> ▪ photocopies du puzzle ▪ photocopies de définitions (éventuellement)
Contexte d'utilisation (public, etc.)	Tout public
Points forts	Cette technique sur les représentations invite à faire preuve de créativité collective.
Mises en garde	La conception d'une liste de définitions représente un long travail comprenant une analyse des représentations à partir de la littérature ou de témoignages
Autres techniques avec le même objectif	Brainstorming, Photolangage®, Metaplan®, technique de Delphes, groupes figures et numéros, dessin d'esprit (mind map), objet langage.
Bibliographie	Outil pédagogique pour les aides à domicile au service des personnes âgées. Vanves : CFES, 2000.

Tour de table des idées

Objectif	Produire un nombre maximum d'idées sur un sujet.
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Poser la question de départ. Exemples : « Que pourrait-on faire pour communiquer davantage sur notre activité ? » « Quels sont les éléments qui influencent vos achats alimentaires ? » ▪ Individuellement chaque participant produit une liste d'idées. ▪ En groupe, chaque participant donne une seule idée puis passe la parole à son voisin. L'animateur note les idées sur un tableau. Il n'y a pas de discussion, il s'agit de faire une liste. Les participants ne doivent pas proposer les idées qui ont déjà été évoquées. Les participants qui ont épuisé leur liste d'idées passent leur tour. La parole circule d'un participant à l'autre autour de la table jusqu'à épuisement des idées. ▪ Les idées peuvent éventuellement être classées au fur et à mesure selon une grille préétablie.
Durée	5 minutes de recherche individuelle d'idées. 10 minutes de tour de table des idées
Matériel nécessaire	Tableau ou paperboard
Contexte d'utilisation (public, etc.)	En formation, en animation de groupe de travail ou « animation santé ».
Points forts	Rapide. Tout le monde prend la parole.
Mises en garde	
Autres techniques avec le même objectif	Brainstorming, jeu des enveloppes, Metaplan®, groupes figures et numéros, technique de Delphes.
Bibliographie	

Analyser
Produire
Argumenter
Synthétiser
Etablir un consensus
Se positionner

Abaque de Régnier

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exprimer ses représentations personnelles ▪ Susciter une discussion sur les points de vue de chacun (pas de recherche de consensus).
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consigne : « Chacun remplit individuellement la grille en cochant la position la plus proche de son propre point de vue : si vous êtes plutôt d'accord avec la phrase (vert), plutôt pas d'accord (rouge), si vous êtes à la fois d'accord et pas d'accord (orange) ou encore si vous ne savez pas ou si vous ne voulez pas vous positionner (blanc). Ensuite, nous discuterons ensemble de chaque phrase et chacun pourra dire son point de vue. » ▪ Tour de table : l'animateur lit l'item n°1 et chacun énonce la couleur cochée ou présente son carton de couleur. L'animateur fait des barrettes sur le paperboard au fur et à mesure (avec feutre vert/orange/rouge et noir) ou il met des gommettes, et le groupe peut visualiser l'ensemble des réponses. ▪ L'animateur donne la parole à la majorité des réponses (vert, orange ou rouge) pour l'item n°1, en leur donnant la consigne suivante : « pouvez-vous expliquer, argumenter votre point de vue, pourquoi vous êtes ... (soit d'accord / pas d'accord / à la fois d'accord et pas d'accord) ? » L'animateur donne ensuite la parole aux autres : chaque type de réponse doit être argumentée. ▪ L'animateur poursuit chaque item comme précédemment : <ul style="list-style-type: none"> – lecture de la phrase – collecte des couleurs – distribution de la parole en commençant soit par la majorité, soit par la minorité (lorsque seulement 2 personnes sont d'accord par exemple). Mais attention, donner en premier la parole aux minorités est possible seulement quand la dynamique de groupe s'est installée et que tout le monde s'est exprimé pour ne pas susciter de rejet. ▪ A expliquer au groupe si nécessaire : Deux personnes peuvent avoir coché l'une vert et l'autre rouge et avoir une argumentation très proche (ou inversement avoir coché la même couleur et n'être pas si d'accord que cela entre elles). L'important n'est pas d'avoir répondu telle ou telle couleur mais le contenu de l'argumentation. La grille n'est qu'un support de discussion.
Durée	Environ 1h30 si l'abaque comprend une dizaine d'items.
Matériel nécessaire	Photocopie couleur des abaques Feutres de couleur Eventuellement : cartons de couleur pour chaque participant, ou gommettes de couleur pour l'animateur Paperboard
Contexte d'utilisation (public, etc.)	Tout public Groupe de 15 personnes maximum

<p>Points forts</p>	<p>Permet de rentrer dans le vif du sujet rapidement et de parler de ses représentations concrètement.</p>																																																		
<p>Mises en garde</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La construction de l'abaque est fondamentale : elle doit comporter des phrases polémiques et non des poncifs sur lesquels tout le monde serait d'accord ou pas d'accord. ▪ L'animateur doit toujours rester neutre et essayer de favoriser au maximum l'expression de chacun. Il repère lors du tour de table ceux qui s'expriment le moins et les interpelle directement sur leur point de vue lors de l'item suivant. Il gère le temps : il ne faut pas prévoir passer un temps équivalent pour chaque item. Pour les premiers items, il est important de prendre le temps que tout le monde s'exprime ; pour les derniers, les argumentations initiales reviendront donc il y aura moins de nouvelles choses à dire donc moins de temps nécessaire. 																																																		
<p>Autres techniques avec le même objectif</p>	<p>Matrice, jeu du trio, Q-sort, objet-langage, dessinez-vous, brainstorming, dessin d'esprit (mind map), expression des opposés, Metaplan®, Photolangage®, puzzle.</p>																																																		
<p>Bibliographie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Régnier François. – Annoncer la couleur : pour une approche nuancée du consensus. – Nancy : Institut de métrologie qualitative 1989. - 126p. ▪ www.abaque-de-regnier.com 																																																		
<p>Exemple d'une abaque sur la prévention des tentatives de suicide</p>	<p>Cochez la couleur qui se rapproche le plus de votre point de vue :</p> <p>Vert : d'accord Orange : à la fois d'accord et pas d'accord Rouge : pas d'accord Blanc : ne veut pas répondre ou ne sait pas</p> <table border="1" data-bbox="527 1239 1399 1596"> <tbody> <tr> <td>1. Les jeunes sont mal dans leur peau</td> <td style="background-color: green;"></td> <td style="background-color: orange;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. On ne peut jamais savoir si un jeune risque de se suicider</td> <td style="background-color: green;"></td> <td style="background-color: orange;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Les jeunes qui menacent de se suicider ne le font pas</td> <td style="background-color: green;"></td> <td style="background-color: orange;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. La plupart des tentatives de suicide sont sans gravité</td> <td style="background-color: green;"></td> <td style="background-color: orange;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. On est impuissant face à la détresse des jeunes</td> <td style="background-color: green;"></td> <td style="background-color: orange;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. On ne peut pas faire de la prévention en groupe sur ce thème</td> <td style="background-color: green;"></td> <td style="background-color: orange;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. Parler du suicide avec un jeune peut le faire passer à l'acte</td> <td style="background-color: green;"></td> <td style="background-color: orange;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8. On n'a pas le temps d'écouter le mal-être de tout le monde</td> <td style="background-color: green;"></td> <td style="background-color: orange;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9. Si on écoute un adolescent, on risque de jouer les apprentis psychologues et de faire plus de mal que de bien</td> <td style="background-color: green;"></td> <td style="background-color: orange;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10. C'est difficile de renvoyer le jeune vers quelqu'un d'autre</td> <td style="background-color: green;"></td> <td style="background-color: orange;"></td> <td style="background-color: red;"></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	1. Les jeunes sont mal dans leur peau					2. On ne peut jamais savoir si un jeune risque de se suicider					3. Les jeunes qui menacent de se suicider ne le font pas					4. La plupart des tentatives de suicide sont sans gravité					5. On est impuissant face à la détresse des jeunes					6. On ne peut pas faire de la prévention en groupe sur ce thème					7. Parler du suicide avec un jeune peut le faire passer à l'acte					8. On n'a pas le temps d'écouter le mal-être de tout le monde					9. Si on écoute un adolescent, on risque de jouer les apprentis psychologues et de faire plus de mal que de bien					10. C'est difficile de renvoyer le jeune vers quelqu'un d'autre				
1. Les jeunes sont mal dans leur peau																																																			
2. On ne peut jamais savoir si un jeune risque de se suicider																																																			
3. Les jeunes qui menacent de se suicider ne le font pas																																																			
4. La plupart des tentatives de suicide sont sans gravité																																																			
5. On est impuissant face à la détresse des jeunes																																																			
6. On ne peut pas faire de la prévention en groupe sur ce thème																																																			
7. Parler du suicide avec un jeune peut le faire passer à l'acte																																																			
8. On n'a pas le temps d'écouter le mal-être de tout le monde																																																			
9. Si on écoute un adolescent, on risque de jouer les apprentis psychologues et de faire plus de mal que de bien																																																			
10. C'est difficile de renvoyer le jeune vers quelqu'un d'autre																																																			

Bingo

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Faciliter l'intégration de connaissances. ▪ Vérifier l'acquisition de connaissances.
Déroulement et consignes	<p>« Vous disposez d'une carte de Bingo. Je vais poser une série de questions. La réponse à chacune des questions figure sur la carte d'un ou plusieurs participants. Ceux d'entre vous qui ont la bonne réponse sur leur carte la cochent, on passe à la question suivante. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'animateur détermine les connaissances que les participants devront intégrer. Il formule des questions et réponses à partir de ces connaissances. Par exemple : « Combien y a t'il de calcium dans un bol de lait ? » ▪ Il prépare des fiches de Bingo différentes en mettant dans les cases les réponses aux questions préalablement préparées. ▪ Il distribue les fiches à chaque participant ▪ L'animateur lit une question, les participants qui ont la bonne réponse sur leur fiche doivent cocher la case correspondante. ▪ L'animateur donne la bonne réponse ▪ Les participants qui ont rempli une fiche entière a gagné. Le jeu continue.
Durée	Cela dépend du nombre de questions mais 5 à 10 minutes suffisent pour faire un Bingo .
Matériel nécessaire	Crayons, feuilles de loto à préparer.
Contexte d'utilisation (public, etc.)	S'utilise lorsque le sujet nécessite la mémorisation de connaissances précises. Les participants peuvent se mettre par deux.
Points forts	Permet de rendre une conférence plus vivante. C'est une façon ludique de synthétiser les connaissances à l'issue d'un exposé.
Mises en garde	Désuet Infantilisant
Autres techniques avec le même objectif	Technique où les participants formulent les questions qu'ils se posent sur un sujet puis recherchent les réponses à ces questions dans des documents mis à leur disposition.
Bibliographie	Hourst Bruno, Thiagarajan Sivasailam. - Les jeux-cadres de Thiagi. Techniques d'animation à l'usage du formateur. - Paris : Ed. d'Organisation, 2001. - 357 p.

Écoutant – Écouté

<p>Objectifs</p>	<p>Analyser et apprendre des techniques d'écoute et de communication</p>
<p>Déroulement et consignes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demandez aux participants de former deux groupes de même taille : Groupe 1 - Groupe 2. ▪ Le groupe 2 sort de la salle (vous le rejoindrez une fois les consignes données aux autres participants). ▪ Demandez à chaque personne du groupe 1 (restées dans la salle) de placer deux chaises face à face. ▪ Exposez leur la consigne (choix d'un sujet sur lequel ils souhaitent débattre). « Pour cet exercice, choisissez un sujet qui vous intéresse et sur lequel vous souhaitez débattre (par exemple, les changements climatiques, l'apprentissage de l'anglais en école maternelle, la réimplantation des loups dans les Alpes...). Vous parlerez de ce sujet à la personne qui va vous rejoindre. Je vais vous laisser quelques minutes pour y réfléchir tranquillement. A la fin de l'entretien, notez tous les éléments qui ont fait que vous vous êtes senti écouté... ou pas, par la personne que vous avez eu en face de vous. » ▪ Rejoignez le groupe 2 à l'extérieur de la salle. Après leur avoir expliqué la consigne donnée au groupe 1, demandez leur de mettre tout en œuvre pour être à l'écoute de la personne qu'ils auront en face d'eux. ▪ Le groupe 2 entre dans la salle. Les participants se placent en face de la personne de leur choix. Prévoyez 5 à 10 minutes d'échange. ▪ A la fin du premier temps d'échange, demandez aux deux groupes d'invertir : le groupe 1 sort et le groupe 2 reste dans la salle. ▪ Exposer la consigne à ceux restés dans la salle (choix d'un sujet sur lequel ils souhaitent débattre). ▪ Rejoignez les participants du second groupe et expliquez-leur que, contrairement à ce qui s'est passé durant le premier temps de l'exercice, ils devront tout mettre en œuvre, de manière discrète, pour NE PAS être à l'écoute de la personne qu'ils auront en face d'eux (sans dévoiler la consigne). ▪ Le groupe 1 entre dans la salle. Chaque participant se place en face de la personne de son choix (différente de celle du premier temps). Prévoyez 5 à 10 minutes d'échange. ▪ Les participants s'expriment sur leur ressenti, dans un premier temps lorsqu'ils devaient exposer le sujet de la discussion : se sont-ils sentis ou non écoutés et pourquoi. Notez au fur et à mesure les points cités dans un tableau en deux colonnes (Écouté / Pas écouté). ▪ A l'issue de cet échange, révélez la consigne donnée dans la seconde partie du jeu de rôle (Ne pas être dans une dynamique d'écoute), afin de rassurer les personnes qui ne se sont pas senties écoutées.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demandez ensuite aux participants de s'exprimer sur leur position lorsqu'ils se voyaient proposer le sujet de discussion : qu'ont-ils mis en place pour être ou non dans l'écoute. Notez les éléments qui n'auraient pas déjà été encore cités. ▪ Répartissez les participants en sous-groupes, demandez leur de lister, notamment à partir des éléments de la discussion, les principales techniques d'écoute et de communication (notamment verbales et non verbales) qui peuvent être utilisées dans le cadre de la consultation pour faciliter l'implication du patient.
Durée	1h à 1h30
Matériel nécessaire	Salle suffisamment grande pour permettre les discussions en binôme
Contexte d'utilisation (public, etc.)	
Points forts	Technique qui implique fortement les participants, leur fait ressentir les émotions que provoque une attitude d'écoute ou de non écoute
Mises en garde	Les participants du groupe 2 qui n'ont pas été écouté peuvent se sentir mal à l'aise et en vouloir à leur vis-à-vis
Autres techniques avec le même objectif	Jeu de rôle, mise en situation, jeu du trio.
Bibliographie	Blanchard François [et al.]. - Maladie d'Alzheimer et maladies apparentées. Education pour la santé du patient. Formation de soignants. – Saint-Denis : INPES, 2007. CD-Rom.

Groupes figures et numéros

<p>Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se positionner vis-à-vis d'une question, d'une idée. ▪ Echanger avec différents groupes autour d'un même sujet. ▪ Se rendre compte de la diversité des idées qui peuvent être produites d'un groupe à l'autre.
<p>Déroulement et consignes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chaque participant reçoit une fiche avec une figure géométrique et un numéro. Les figures géométriques sont le signe distinctif du premier groupe à former et le numéro celui du deuxième groupe. Donc, il y a autant de figures et de numéros que de groupes à former. ▪ On compose les groupes avec le même nombre de participants (de 3 à 6) ayant la même figure géométrique. ▪ Chaque groupe discute ou travaille sur le sujet proposé. Tous les membres doivent prendre note de ce qui est dit par écrit. ▪ Une fois le travail fini, ceux qui ont le même numéro forment des équipes différentes. Dans ces équipes chaque membre expose ce qui a été dit dans son groupe précédent et partant de cela, continue la discussion ou le travail. ▪ Dans ce deuxième groupe, un des participants aura le rôle de secrétaire prenant en note les conclusions, les décisions ou les idées finales. ▪ Ensuite, les secrétaires présenteront leur synthèse en plénière. ▪ Pour conclure, une analyse et synthèse générale sera réalisée par l'animateur.
<p>Durée</p>	<p>1h30</p>
<p>Matériel nécessaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Des fiches. ▪ Du papier et des stylos pour les groupes.
<p>Contexte d'utilisation (public, etc.)</p>	
<p>Points forts</p>	<p>Technique dynamique étant donné qu'elle permet des échanges entre deux groupes différents.</p>
<p>Mises en garde</p>	
<p>Autres techniques avec le même objectif</p>	<p>Expression des opposés, jeu des cacahuètes, jeu du trio, Q-sort, Metaplan®, Photolangage®, abaque de Régnier, groupes figures et numéros.</p>
<p>Bibliographie</p>	<p>Lopez Sanchez Felix. - Educacion sexual de adolescentes y jovenes - siglo veintiuno, Madrid, 1995 : Extrait adapté et traduit par Rios Guardiola Laura</p>

Jeu de rôle – Mise en situation

<p style="color: green; font-weight: bold;">Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre conscience de ses attitudes dans des situations professionnelles ▪ Prendre conscience des éléments verbaux et non verbaux dans la communication ▪ Comprendre le point de vue d'autrui ▪ Analyser une situation dans sa complexité ▪ Favoriser une évolution des attitudes ; développer ses compétences éducatives ▪ Produire des recommandations pour des situations éducatives <p>L'animateur doit être au clair avec l'objectif qu'il propose au groupe. Il peut s'agir d'un jeu de rôle qui permet une analyse des pratiques, une analyse de cas (sans objectif éducatif vis-à-vis du groupe). Ou bien, il peut s'agir de travailler une compétence particulière et de vouloir transmettre un savoir-faire éducatif.</p>
<p style="color: green; font-weight: bold;">Déroulement et consignes</p>	<p>Sur proposition de l'animateur ou du groupe, il est décidé de jouer une scène qui sera objet d'analyse (scène d'animation de groupe ou scène d'entretien entre un jeune ou un patient et un professionnel par exemple).</p> <p>Préparation Le contexte, le thème, la situation et les personnages sont déterminés soit par l'animateur, soit par un membre du groupe qui propose l'analyse d'une situation qu'il a vécue et qui lui a posé problème. Dans ce dernier cas, la personne expose la situation (uniquement les faits) et ensuite, si cela est nécessaire, l'animateur et le groupe posent des questions afin d'obtenir quelques précisions. Il est important de s'en tenir aux faits. Si la situation choisie a été vécue par un participant, celui-ci ne doit pas être acteur dans le jeu. Les rôles sont répartis entre les participants et ils disposent de 10 min pour les préparer.</p> <p>Jeu Le jeu commence (durée environ 20 min). Une partie du groupe observe silencieusement.</p> <p>Ressentis Après le jeu, chaque personne exprime ce qu'elle a ressenti dans l'ordre suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les acteurs (la parole est donnée en premier aux acteurs ayant eu un rôle difficile à jouer) - le participant qui a proposé la situation - les observateurs <p>Option : les observateurs auront pu recevoir la consigne, pour les uns, d'être attentif au verbal, pour les autres, au non verbal. Ils peuvent être outillés d'une grille (liée à ce qui été travaillé en amont avec le groupe).</p>

	<p>Analyse L'animateur propose un temps de réflexion plus ou moins dirigé. Par exemple, s'il s'agit d'un objectif de développement des compétences éducatives, il peut proposer : « quelles sont les recommandations que vous vous faites à vous-mêmes concernant cette situation ? »</p>
Durée	1h30
Matériel nécessaire	Paperboard pour noter les recommandations produites par le groupe
Contexte d'utilisation (public, etc.)	15 professionnels Le jeu peut se dérouler avec un plus grand groupe mais cela devient intimidant pour les acteurs.
Points forts	Les participants « vivent » des situations et les analysent : cela favorise la prise de conscience et la remise en question.
Mises en garde	Dans le cadre de formations, cette technique peut mettre certaines personnes en difficulté. Notamment, lorsque le rôle qu'elles doivent jouer correspond à leur profession. Il est nécessaire de rappeler que ce jeu ne constitue pas un reflet fidèle de la réalité. Si cela est possible, prévoir une co-animation où l'un des animateur est attentif aux questions de fond, de contenu, et l'autre gère davantage les émotions.
Autres techniques avec le même objectif	Ecoutant-écouté, jeu du trio.
Bibliographie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeux de rôles pour les formateurs. Eyrolles Ed Organisation. 2008. ▪ Technique d'animation : le jeu de rôle. Sous la direction du Dr Roger Picot. Pédagogie médicale- Novembre 2004 - Volume 5 - Numéro 4. (http://www.pedagogie-medicale.org/vol5.4_fiche17.pdf)

Jeu des cacahuètes

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre conscience des arguments qui nous font céder ou résister face aux stratégies de persuasion des autres.
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'animateur situe le contexte dans lequel va se dérouler la situation. <i>Ex : une soirée entre amis.</i> ▪ Les participants se répartissent par affinités en groupes de 5 minimum. <ul style="list-style-type: none"> - 2 acteurs qui doivent inciter les autres à manger des cacahuètes - 2 acteurs qui ne doivent absolument pas en manger - 1 observateur ▪ Les uns ne connaissent pas les consignes données aux autres. ▪ Jouer la situation pendant 10min en utilisant le maximum d'arguments ou stratégies possibles. ▪ Analyser la situation (30min) en repérant ce qui a été mis en œuvre dans le jeu : <ul style="list-style-type: none"> - Les stratégies et arguments utilisés pour convaincre : critiquer, faire peur, exclusion, nier l'importance, séduire, etc. - Celles utilisées pour résister : faire diversion, négocier, argumenter scientifiquement, etc. ▪ Compléter la liste par les autres stratégies ou arguments possibles. ▪ Terminer sur une discussion (20min) sur : « Pourquoi on se laisse faire parfois ? », « Dans quelles situations est-il difficile de résister ? » <p>Option <i>Rejouer éventuellement la situation. Eventuellement proposer une réflexion personnelle : en se remémorant une situation passée où vous avez fait quelque chose que vous n'aviez pas envie de faire, sous l'influence du groupe. Chacun réfléchit de son côté et note les arguments qui, en général, le font particulièrement céder ou résister (10min). Ceci permet une prise de conscience personnelle de son fonctionnement (non partagé avec le groupe).</i></p>
Durée	1h 30
Matériel nécessaire	Des cacahuètes. Une mise en espace de la situation (tables et chaises modulables). Tableau ou paperboard pour noter les arguments.
Contexte d'utilisation (public, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tout public. ▪ Pour certains publics jeunes, proposer un contexte de la vie quotidienne (ex : consommation de tabac, de cannabis).
Points forts	Ludique
Mises en garde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Attention à l'allergie à l'arachide. ▪ Leur utilisation est contre-indiquée en milieu scolaire.
Autres techniques avec le même objectif	Jeu du trio, écoutant-écouté.
Bibliographie	

Jeu des enveloppes

Objectif	Echanger des conseils entre professionnels sur une question précise.
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les participants se réunissent par petits groupes ▪ Chaque groupe écrit collectivement sur une enveloppe une question qu'il a envie de poser aux autres participants. Il dispose aussi de plusieurs papiers vierges. Proposition de consigne : « Vous devez écrire sur une enveloppe une question que vous souhaiteriez poser aux autres participants. Il s'agit de poser une question sur un problème rencontré dans la pratique » ▪ Les enveloppes passent de groupe en groupe. A chaque fois qu'il reçoit une nouvelle enveloppe, le groupe dispose de dix minutes pour imaginer une ou plusieurs solutions au problème indiqué sur l'enveloppe. Il inscrit cette ou ces solutions sur un papier qu'il range dans l'enveloppe avant de passer celle-ci au groupe suivant. ▪ Une fois que les enveloppes ont fait le tour et qu'elles reviennent aux personnes qui ont posé la question, les groupes découvrent les différentes réponses et font une synthèse des réponses. ▪ Chaque groupe présente en plénière sa question et les réponses proposées, argumente le choix effectué et exprime ce qu'il en retire globalement. Le groupe peut réagir aux solutions proposées. <p><u>Option 1</u> : Chaque groupe dispose de 100 points et doit les attribuer aux différents groupes pour la qualité et la pertinence des réponses proposées. Dans ce cas, attribuez des papiers de couleur à chaque groupe pour que les réponses puissent être identifiées</p> <p><u>Option 2</u> : Afin d'éviter que plusieurs groupes posent la même question, celles-ci peuvent être élaborées et choisies collectivement avant de mettre en place le jeu des enveloppes</p>
Durée	1h 30 pour 5 groupes de 2 à 3 personnes
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 enveloppe par groupe ▪ Des papiers de 5 couleurs différentes de la taille des enveloppes ▪ Paperboard ou transparents si besoin pour la restitution
Contexte d'utilisation (public, etc.)	Tout public. Environ 15 participants. Adaptation possible : les petits groupes peuvent être constitués par des personnes travaillant dans le même domaine
Points forts	Les réponses apportées proviennent des autres professionnels présents, donc sont au plus près des préoccupations de tous les participants.
Mises en garde	Rappeler dans la consigne que les questions posées ne doivent pas être hors du champ d'action des professionnels
Autres techniques avec le même objectif	Brainstorming, tour de table des idées, Metaplan®, groupes figures et numéros, technique de Delphes.
Bibliographie	Hurst Bruno, Thiagarajan Sivasailam. - Les jeux-cadres de Thiagi. Techniques d'animation à l'usage du formateur. – Paris : Ed. d'Organisation, 2001. - 357 p.

Jeu du trio

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expérimenter des techniques d'argumentation et d'entretien ▪ Prendre conscience de ses représentations de l'activité physique et du fait que ce ne sont pas les mêmes que celles des autres ▪ Identifier ses propres stratégies pour convaincre ▪ Identifier les arguments et les attitudes qui favorisent l'adhésion ou qui provoquent une résistance au changement
Déroulement et consignes	<p>Présentation Former des groupes de trois personnes, l'animateur attribue à chacune un numéro de 1 à 3. Les personnes n°1 disposent de 5 minutes pour convaincre la personne n°2 de leur groupe de pratiquer davantage d'activité physique. Il ne s'agit pas d'un jeu de rôle, chacun restant lui-même dans l'échange. Les personnes n°3 observent l'échange qui a lieu dans leur groupe. Le nombre de groupes formés dépend du nombre de participants. Si le groupe total n'est pas un multiple de trois, il peut y avoir 0 ou 2 observateurs dans l'un des groupes.</p> <p>Echange : 5 min</p> <p>Debriefing L'animateur interroge les personnes n°1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ont-elles le sentiment d'avoir atteint leur objectif ? • Comment s'y sont-elles pris ? <p>Puis les personnes n°2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'ont-elles ressenti ? • Ont-elles été convaincues ? <p>Puis les personnes n°3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'ont-elles observé ? • Ont-elles l'impression que les représentations de la personne n°1 ont joué dans leur façon d'argumenter ? <p>Analyse L'animateur interroge le groupe sur ce qui lui semble efficace pour convaincre ; et ce qui ne lui semble pas efficace. Echanges sur le lien entre cette expérience et les pratiques professionnelles (stratégies utilisées pour convaincre les patients par exemple)</p>
Durée	Environ 45 min
Matériel nécessaire	
Contexte d'utilisation (public, etc.)	Tout public
Points forts	Facile à mettre en œuvre. Implication aisée puisqu'il s'agit de la réalité de chacun.
Mises en garde	Attention à la culpabilisation des personnes
Autres techniques avec le même objectif	Jeu des cacahuètes, écoutant-écouté.
Bibliographie	

Les confettis

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exprimer des préférences personnelles par rapport à plusieurs options en vue d'aboutir à une sélection pour le groupe. ▪ Il s'agit d'une forme de vote.
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ecriture des items sur un paperboard ou un tableau : présentation et explication des items. ▪ Distribution des gommettes aux participants (par exemple 5 par personne). ▪ Positionnement des gommettes par les participants. Exemple de consigne : mettez vos gommettes en face des thèmes que vous souhaitez aborder en sachant que vous pouvez en mettre plusieurs en face d'un même thème. <i>Par exemple, si je suis intéressé uniquement par la sexualité, je peux poser mes 5 gommettes en face de ce thème.</i> ▪ Décompte des gommettes qui aboutit à une sélection d'items. ▪ Proposition d'un temps d'argumentation si plusieurs items sont en balance. <p>Suggestions d'adaptation de cette technique : Attribuer une couleur de gommettes par personne ou par type de profession ou par structure, etc.</p>
Durée	Environ 30 minutes.
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Paperboard ou tableau pour y écrire les items. ▪ Gommettes de couleurs.
Contexte d'utilisation (public, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tout public lettré. ▪ Groupe de 20 personnes maximum pour des questions de clarté et de déplacement des participants.
Points forts	Technique ludique, efficace et rapide.
Mises en garde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Selon le nombre d'items, veiller à la clarté et à laisser suffisamment d'espace pour coller les gommettes. ▪ La somme de choix individuels n'équivaut pas à un consensus : être vigilant par rapport aux items non choisis et proposer de les traiter autrement.
Autres techniques avec le même objectif	
Bibliographie	Laure François. - Le guide des techniciens d'animation. Méthodes et outils pour réussir vos animations. - Paris : Dunod, 2000.

Technique de Delphes

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Favoriser l'expression collective et aboutir à l'élaboration d'un consensus.
Déroulement et consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'animateur propose une question, une problématique. ▪ Chaque participant note pour lui-même 5 propositions par rapport au thème ou à la question. ▪ Les participants se regroupent par deux, échangent sur les 10 propositions et en retiennent 5 parmi les 10. les décisions doivent se prendre par consensus. ▪ Chaque duo se regroupe avec un autre duo, puis les deux échangent et retiennent 5 propositions. ▪ 1 □ 2 □ 4 □ 8... personnes ▪ La restitution peut se faire en arrêtant les regroupements ou jusqu'à arriver à la totalité de l'effectif.
Durée	1h
Matériel nécessaire	
Contexte d'utilisation (public, etc.)	De 8 à 40 personnes
Points forts	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Favorise l'expression et l'échange sur des concepts ou questions. ▪ Amener un groupe à aboutir à un consensus rapidement.
Mises en garde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les regroupements sont à adapter en fonction du nombre de participants et de la durée. ▪ Ne s'applique pas à des problèmes complexes pour prendre une décision. ▪ Il s'agit d'un consensus forcé. Le résultat n'est pas exhaustif. ▪ Il peut être intéressant de garder les propositions individuelles qui sont très riches.
Autres techniques avec le même objectif	Metaplan®, Q-sort, groupes figures et numéros.
Bibliographie	CRES Nord-Pas-de-Calais. – Classeur « Formation Animateur d'ateliers santé ». – Loos : CRES Nord-Pas-de-Calais, 2002.