

# BOOSTEZ L'INTERACTIVITÉ DE VOS ATELIERS!

La dimension participative et conviviale de votre démarche EFC ne doit pas être négligée. Elle constitue même une ressource immatérielle importante à cultiver pour créer une dynamique et une ambiance propices aux échanges et à la coproduction, donner envie de s'engager dans la démarche et ainsi renforcer la coopération...



Il existe des techniques d'animation pour vous aider à soutenir cette dynamique tout au long de sa mise en œuvre : **briser la glace, favoriser les débats, les échanges, recueillir des avis, sensibiliser, permettre l'appropriation d'un sujet...**

Cette fiche liste une série d'outils et techniques d'animation utiles au.à la chef.fe de projet (ou l'équipe projet) pour **rendre plus pédagogique et vivante l'animation de ses ateliers**, séances de travail, temps de présentation ou forum d'échange.

## LES TECHNIQUES D'ANIMATION

Pour chaque technique proposée vous trouverez une présentation de ses caractéristiques principales et les conditions pratiques de sa mise en oeuvre (objectifs, durée, public, matériel, déroulé type...).

## QUELQUES CONSEILS AVANT DE SE LANCER

Avant d'utiliser ces techniques d'animation, voici quelques préalables à avoir en tête permettant un usage optimal.

- **Utiliser le bon outil pour le bon public** selon le contexte et la taille du groupe.
- **Choisir l'outil en fonction de votre objectif** : récolter des avis, débattre, présenter son projet.
- **S'assurer de bien maîtriser** la technique d'animation avant de les déployer devant un public.
- **Adapter l'animation** à votre timing, à votre groupe, à vos objectifs... (Les indications jauge et de durée sont données ici à titre indicatif)
- **Une règle d'or universelle à insuffler** : bienveillance, pas de jugement, pas de mauvaise réponse, ne pas forcer la parole.



APPORT DE CONNAISSANCES



ARGUMENTAIRE



CHIFFRES CLÉS

## CONSEIL

Adaptez ou transformez les **techniques**, mixez les **séquences** entre elles, **soyez créatifs !**



# LE JEU DU BLASON

## OBJECTIFS

- Remplacer le tour de table par une présentation plus dynamique et plus complète.
- Favoriser la connaissance mutuelle.

## CADRE D'UTILISATION

Au démarrage d'une dynamique collective par exemple.

## MATÉRIEL

- Blason pré-dessiné sur papier ou à dessiner (feuille A4, ciseaux, stylos), à partir du modèle ci-dessous.

## DÉROULEMENT

- Le blason est divisé en cinq zones qui sont à déterminer en fonction de ce que souhaite recueillir le.la chef.fe de projet.

### Par exemple :

- 1 nom, prénom, fonction.
- 2 ma vision du sujet.
- 3 mes attentes.
- 4 mes craintes.
- 5 ce que je souhaite partager.

- Chaque participant.e a 5 minutes pour remplir son blason. Puis il.elle le lit à voix haute ou l'affiche en le lisant pour se présenter au reste du groupe.

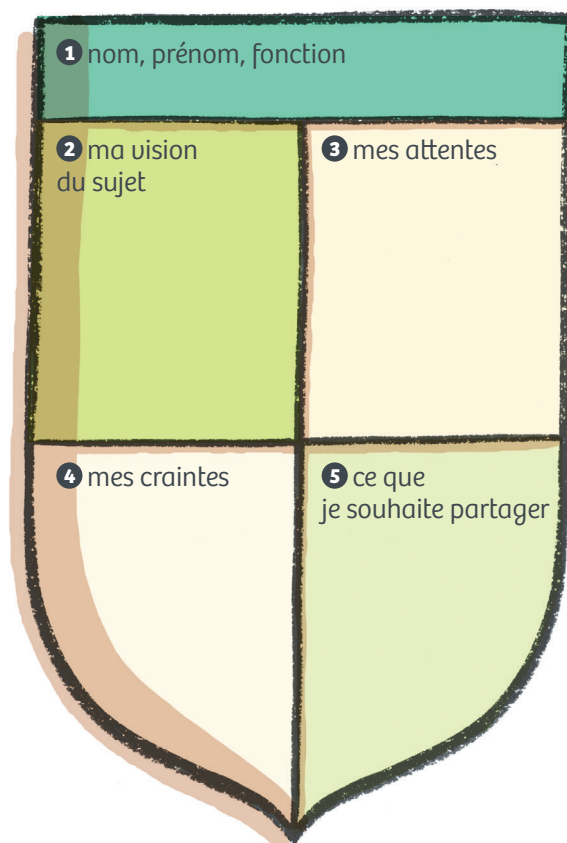
### Variante : Le blason se transforme en grille "Atouts, Faiblesses, Opportunités, Menaces".

Chacun.e remplit alors le blason puis on engage une discussion en groupe pour construire un blason commun autour d'une problématique.

#### Exemple :

Quels objectifs, quels facteurs de succès/réussites, échecs/freins ?

Quels symbole, quels mots-clefs pour représenter la thématique ?



 BRISER LA GLACE	 30 min
	 20 pers. max
<b>RESSOURCE COMPLÉMENTAIRE</b> <a href="http://lewebpedagogique.com/gb62771/files/2012/04/blason.pdf">http://lewebpedagogique.com/gb62771/files/2012/04/blason.pdf</a>	

# LA PRÉSENTATION CROISÉE

## OBJECTIFS

- Remplacer le tour de table par une mise en relation rapide et dynamique d'acteurs ne se connaissant pas.

## CADRE D'UTILISATION

Au démarrage d'une dynamique collective par exemple.

## DÉROULEMENT

Vous avez une minute pour présenter votre voisin.e puis il.elle vous présentera à son tour.

### Présentation croisée en binôme (ou trinôme) en 2 étapes.

Chaque personne se présente en aparté à son.sa voisin.e selon une grille donnée par l'animateur.trice (exemple : qui je suis ? Quelle est ma fonction ? Qu'est-ce que je fais ? Quelles sont mes attentes aujourd'hui ? etc.). L'animateur.trice lance le tour de table : chacun.e à son tour présente son.sa voisin.e.

**Variante 1:** La présentation croisée peut s'appuyer sur le jeu du blason (voir fiche Le jeu du blason).

**Variante 2:** La présentation croisée peut s'appuyer sur le jeu Bamboleo (Editeur : Zoch Zum Spielen).

Bamboleo est au départ un jeu d'adresse où il s'agit de parvenir à faire tenir sa pièce en bois en équilibre sur un plateau lui-même en équilibre précaire.

**Aucune thématique n'y est liée, on peut donc l'utiliser de manière variée,** par exemple pour un tour de table plus convivial.

**Afin de donner une dimension coopérative** dans la dynamique de jeu, les règles sont modifiées : le plateau doit rester en équilibre durant tout le tour de parole et la pièce est donnée au.à la joueur.euse par un.e de ses voisin.es.



 BRISER LA GLACE	 20-30 min
	 30 pers. max
<b>RESSOURCE COMPLÉMENTAIRE</b> <a href="https://www.metacartes.cc/faire-ensemble/recettes/presentation-croisee/">https://www.metacartes.cc/faire-ensemble/recettes/presentation-croisee/</a>	

# LE PHOTOLANGAGE

## OBJECTIFS

- Recueillir de manière spontanée la vision des participant.es sur un sujet et l'échanger avec le reste du groupe.
- Créer une dynamique d'échange avec le public.
- Remplacer le tour de table par une présentation plus dynamique.

## CADRE D'UTILISATION

En introduction de n'importe quelle séance de travail, d'ateliers de coproduction...

## MATÉRIEL

- Photos imprimées sur un format A4 ou A5 par exemple.
- Pensez à la plastification pour des réutilisations ultérieures.

**Variante :** si vous le possédez, vous pouvez utiliser le jeu Dixit (84 cartes différentes, illustrées et sans texte, éditeur Libellud).

## DÉROULEMENT

L'animateur.trice dispose une série de photos sur une grande table et pose une question du type : **"Trouver une ou deux photos qui, pour vous, reflète ou pas : les nouveaux modèles économiques ou encore l'économie de la fonctionnalité et de la coopération ou encore la coopération (sujet à adapter selon le thème ou les enjeux liés à votre projet)".**

Les participant.es ont 5-10 minutes pour choisir leur(s) photo(s). Ensuite, chacun.e leur tour ils.elles présentent leur photo en expliquant en quelques mots pourquoi ils.elles l'ont choisie.

Si le groupe est important, possibilité de faire des sous-groupes pour présenter les photos. **La photo permet plus facilement d'exprimer ce que l'on pense.**

**Attention :** un.e participant.e a le droit de ne pas s'exprimer. Ne jamais négliger que la parole n'est pas obligatoire, certain.es peuvent être mal à l'aise.



 BRISER LA GLACE	 RECUEILLIR UN AVIS	 S'APPROPRIER LE SUJET
 20 min	 30 pers. max	
<b>RESSOURCE COMPLÉMENTAIRE</b>		
<a href="http://www.100detours.org/Outils/G-%20photo_langage.pdf">http://www.100detours.org/Outils/G-%20photo_langage.pdf</a>		



# LA MÉTHODE DU POST-IT (MÉTAPLAN)

## OBJECTIFS

- Permettre à chaque acteur d'exprimer sa propre vision spontanée d'un sujet.
- Permettre au groupe de produire rapidement un accord sur une vision partagée, fondée sur l'analyse collective de l'ensemble des visions exprimées.

 RECUEILLIR UN AVIS	 SUSCITER LE DÉBAT	 FAVORISER LA CONSTRUCTION COLLECTIVE
 30 min-1 h	 6 à 50 pers.	

## CADRE D'UTILISATION

Lors d'une séquence pour poser un diagnostic partagé ou rechercher des solutions individuelles et collectives.

## MATÉRIEL

- Cartons A5/A6 ou post-it, feuilles de Paperboard ou tableau, stylos, pâte à fixe.

## DÉROULEMENT

### 1-Réflexion individuelle

[10-15 min.]

L'animateur.trice introduit la séance et évoque la problématique. Il.Elle distribue des cartons (ou post-it) et des stylos aux participant.es. **Il.Elle inscrit une question explicite au tableau** (exemple : quelles sont pour vous les limites du modèle économique industriel ?).

**Individuellement, chaque participant.e doit inscrire 3 à 4 réponses.** Une idée par carton en évitant les phrases. L'animateur.trice doit rappeler que toutes les réponses sont bonnes (bienveillance).

### 2-Réflexion collective

[30 min.]

**Chacun.e leur tour, les participant.es énoncent leurs idées.** Ils.elles viennent coller leurs cartons sur les feuilles Paperboard collées au mur ou l'animateur.trice peut choisir de le faire. **Au fur et à mesure, il.elle classe, fait des rapprochements entre les idées** de manière transparente tout en faisant réagir les participant.es.

L'animateur.trice peut, selon le besoin, demander aux participant.es de préciser leur idée.

### 3-Synthèse et

### qualification collective [10-30 min.]

**Une fois tous les cartons recueillis l'animateur.trice présente une synthèse des regroupements.** Il.elle invite à nouveau les participant.es à réagir et à qualifier collectivement les regroupements d'idées. L'animateur.trice note l'ensemble des échanges.

**Remarque :** pour faciliter son travail, l'animateur.trice peut demander à une personne de noter tous les échanges.



# LE QUIZ

## OBJECTIFS

- Rendre une présentation dynamique et interactive.
- Permettre de réfléchir à une question posée et donc de mieux faire passer les messages.
- Évaluer le degré de connaissance des participant.es.

 RECUEILLIR UN AVIS	 SUSCITER LE DÉBAT	 S'APPROPRIER LE SUJET
 10 min	 6 à 150 pers.	

## CADRE D'UTILISATION

En introduction d'une séquence pour percevoir le niveau de connaissance, ou pour rythmer une présentation.

## MATÉRIEL

- Cartons de couleurs vert rouge et orange.
- Un support de présentation intégrant les questions.

## DÉROULEMENT

**Préparer votre présentation Diaporama en incluant des animations quiz.** Plusieurs possibilités : une affirmation ou question avec Vrai/Faux ou plusieurs affirmations parmi lesquelles les participant.es doivent choisir. **Les participant.es votent à main levée grâce à des cartons de couleurs.** L'animateur.trice questionne le groupe sur les réponses données. La bonne réponse apparaît ensuite sur la présentation PPT.

### Les questions doivent être :

- Factuelles : combien de... ? Quand a été créé... ? Quel est le niveau de... ?
- Pédagogiques et le moins complexes possibles afin d'éviter de créer un clivage sachant/non sachant.

Ces questions sont un prétexte pour ouvrir un débat par la suite.



# LE DÉBAT MOUVANT

## OBJECTIFS

- Favoriser l'expression libre d'arguments et le choix de positionnement.
- Co-construire des argumentaires.
- Démontrer que certains sujets sont plus complexes qu'il n'y paraît.

## CADRE D'UTILISATION

Pour identifier la pluralité de points de vue dans votre groupe, pour lancer un forum d'échanges...

## MATÉRIEL

- Une grande salle ou un espace ouvert (en extérieur par exemple, prévoir une sono).
- Du scotch pour marquer la limite au sol

## DÉROULEMENT

L'animateur.trice du débat propose une phrase/affirmation qui doit être suffisamment cliquante pour que tous.les participant.es se positionnent, soit en accord avec la proposition, soit en désaccord. Aucune position médiane n'est acceptée : chaque participant.e doit se positionner, même si son opinion est plus nuancée.

**Au départ, chaque personne du groupe doit se positionner à côté de l'animateur.trice (sans parler, ni se justifier) :**






- **d'un côté si elle est d'accord,**
- **de l'autre si elle n'est pas d'accord.**

Une fois que toutes les personnes sont positionnées, l'animateur.trice les questionne et les laisse s'exprimer. En fonction du temps disponible, il.elle les laisse débattre entre elles, demande des précisions ou la reformulation des arguments, etc. Puis, il.elle invite invite alors l'un ou l'autre des "camps" à exprimer un argument. Une fois l'argument énoncé, le camp opposé va faire valoir un contre-argument, et ainsi de suite.

Durant toute la durée des échanges les participant.es sont libres de changer de camp si un des arguments est convaincant. Attention, le changement de camp ne signifie pas un changement de positionnement par rapport à la proposition de départ, mais bien un accord (ou désaccord) avec le dernier argument énoncé.

L'animateur.trice peut profiter des changements de camps pour favoriser l'expression.



 SUSCITER LE DÉBAT	 RECUEILLIR UN AVIS	 S'APPROPRIER LE SUJET
 30 min-1h	 15-150 pers.	
<b>RESSOURCE COMPLÉMENTAIRE</b>		
<a href="https://red.educagri.fr/outils/debat-mouvant/">https://red.educagri.fr/outils/debat-mouvant/</a>		

# LE BRAINSTORMING

## OBJECTIFS

- Produire le plus d'idées, de manière spontanée, dans un minimum de temps sur un thème donné sans juger ni critiquer.

## CADRE D'UTILISATION

En introduction d'une séquence pour percevoir le niveau de connaissance ou pour co-construire des pistes de solutions.

## MATÉRIEL

- Tableau ou Paperboard, stylos, post-it.

## DÉROULEMENT

### Règles du jeu (à donner aux participant.es) :

- Aucune critique des idées émises, toute idée a son intérêt
- Pas de limite dans l'imagination
- Donner le plus d'idées possibles
- Rebondir sur les idées des autres

### Déroulé :

**1-L'animateur.trice** pose les règles du jeu et annonce clairement le thème, la question et l'inscrit au tableau. Attention, si l'on recherche des idées concrètes, le thème ne doit pas être trop large. Au sein du groupe, un.e secrétaire est désigné.e.

**2-Les participant.es** expriment les un.es après les autres toutes leurs idées sans restriction. Le.la secrétaire note toutes les idées au tableau. L'animateur.trice régule les prises de paroles : tout le monde propose au moins une idée.

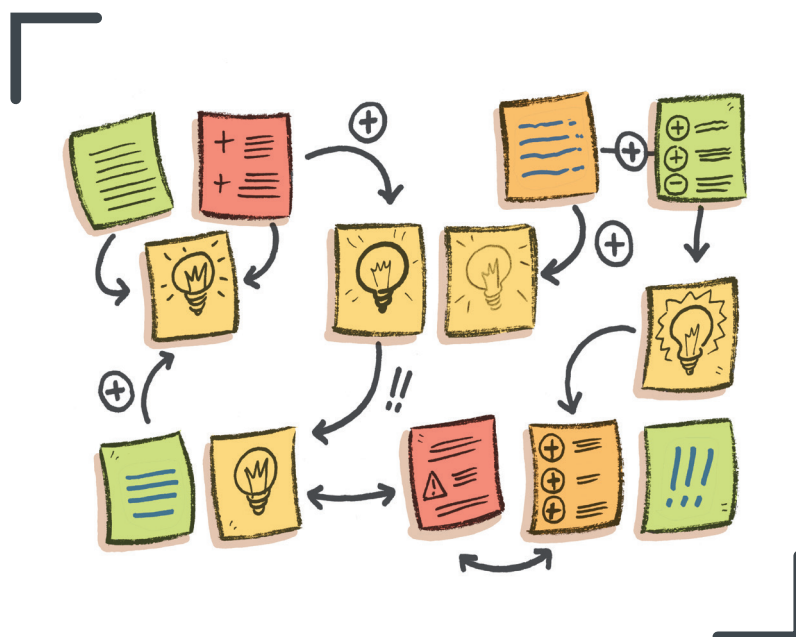
**3-Au bout de 15-30 minutes** (selon le nombre de participant.es), l'animateur.trice invite les participant.es à venir voir le tableau. Collectivement, ils.elles recherchent des regroupements, analogies, enlèvent, modifient ou complètent une idée.

**4-Ensuite**, l'animateur.trice fait la synthèse des solutions en distinguant celles qui relèvent de "l'utopie" et celles qui sont réalisables.

### Plusieurs méthodes de production et de collecte d'idées sont possibles :

- On note toutes les idées au fur et à mesure qu'elles viennent, tout le monde peut en proposer et/ou surenchérir sur les idées des autres.
- On utilise des cartons ou post-it : temps individuel de réflexion avec la possibilité de rebondir et de créer de nouvelles idées.
- Chacun note une idée sur une feuille blanche, il.elle passe ensuite la feuille à son.sa voisin.e qui ajoute une variante ou une suggestion sur cette idée.

 RECUEILLIR UN AVIS	 S'APPROPRIER LE SUJET	 FAVORISER LA CONSTRUCTION COLLECTIVE
 30 min-1 h	 5 à 15 pers.	





BOOSTEZ L'INTERACTIVITÉ DE VOS ATELIERS !

# LE "WORLD CAFÉ"

## OBJECTIFS

- Favoriser le dialogue constructif et les échanges d'idées afin de répondre à une ou plusieurs questions définies au préalable.
- Miser sur une dynamique de groupe pour produire du contenu.
- Faire émerger un maximum de propositions, croiser les idées.

## CADRE D'UTILISATION

Partage de connaissances, ou co-construction de pistes de solutions en amont d'une prise de décision par exemple.

## MATÉRIEL

- Une grande salle permettant de reproduire l'ambiance conviviale d'un café dans lequel on débat en petits groupes autour des tables réparties dans l'espace.
- Support papier (ou autre) + stylos pour noter les idées échangées sur chaque table.

## DÉROULEMENT

Le World café doit permettre de partager des connaissances, idées sur une ou plusieurs questions posées. **Les participant.es se répartissent autour de plusieurs tables** en petits groupes et débattent de la question pendant 20 à 30 minutes. Au bout de ce temps, ils.elles changent de table, tandis qu'un autre groupe prend place afin de rebondir, compléter les idées émises (renouveler le changement de table 2 à 3 fois).

**Une personne est invitée à rester à la même table** durant toute la durée des échanges, elle fera le lien entre les idées des différents groupes. Cette personne note et complète au fur et à mesure les idées et sera le. la rapporteur. trice lors de la dernière phase de l'animation qui consiste en une restitution collective des idées partagées pour confronter les points de vue.

**Astuces :** Dans l'optique de dégager des solutions concrètes, l'animateur. trice peut proposer aux différents participant.es de voter pour 3 idées (mettre des gommettes à côté des idées). Dans le cas d'un grand groupe, la salle pourra être divisée en deux espaces où les sous-groupes travaillent en parallèle sur les mêmes questions.



 FAVORISER LA CONSTRUCTION COLLECTIVE	 S'APPROPRIER LE SUJET	 SUSCITER LE DÉBAT
 1h30 mini	 20 pers. mini	

Fiche extraite de la boîte à outils "Voyage au centre des transitions économiques" - [www.transitions-economiques.org](http://www.transitions-economiques.org)



cerdd.org  
contact@cerdd.org

