



ÉCHANGÉ D'INFORMATION

Thématique : dynamique de groupes, évaluation, convergence d'idées

Difficulté



Durée



Matériel



Participant(s)



POURQUOI

Ce jeu est utilisable dans de nombreuses circonstances:

- Réfléchir à un sujet;
- Analyser/résoudre un problème;
- Exprimer des sentiments/ressentis;
- Évaluer une situation.

OBJECTIFS

- Aborder un sujet de façon ludique
- Mettre en valeur les idées essentielles d'un groupe;
- Favoriser l'échange d'idées;
- Stimuler sa créativité

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Minimum de 6 participants (+1 animateur)

Pas de maximum.

MATÉRIEL

- Petites cartes cartonnées;
- De quoi écrire (stylos et feutres de couleur)
- Des grandes feuilles (de type feuilles de paper board)



DURÉE

De 20 à 45 minutes adaptables.



DÉROULEMENT

→ AVANT

- **Définir clairement le sujet** : il s'agit de savoir si le jeu est adapté aux objectifs poursuivis.
- **Concevoir la question** qui sera le point de départ du jeu. Cette question doit être : courte et claire ouverte (plutôt que : le vivre ensemble est-il possible chez les humains ? Préférer : Pour vous comment peut-on vivre ensemble?) d'une structure grammaticale adaptée au sujet (cette phrase peut être une question, une phrase incomplète -vivre ensemble nécessite...-, une instruction -faire la liste des règles pour bien vivre ensemble-)
- **Préparer des petites cartes bristol** : écrire sur des petites cartes différentes opinions (suggestions, raisons qui contribuent, etc.) positives et négatives qui répondent à la question choisie (il est important d'insérer des affirmations qui peuvent être provocantes/choquantes -ex: pour bien vivre ensemble toutes les femmes devraient rester à la maison- sur le sujet choisi. Le moment venu elles seront discrètement mêlées à celles créées par les participants. Écrire une idée par carte. Préparer en moyenne 2 cartes par participant (par exemple 30 cartes pour 15 participants). Des cartes peuvent être identiques. Cela permet de vérifier la validité de la question de départ, de pouvoir donner des exemples en début de jeu et d'inclure les cartes dans le jeu pour enrichir le débat.

→ PENDANT

- Le sujet est clairement énoncé. Des exemples sont donnés. (5 minutes)
- Donner à chaque participant 4 cartes vierges.
- Demander d'écrire sur chaque carte une opinion (suggestion, etc.) sur le sujet. Après 5 minutes, rassembler les cartes et les mélanger (discrètement) avec les cartes préparées à l'avance.
- Redistribuer au hasard 3 cartes à chaque participant. Demander à chacun d'étudier ses cartes et de les classer par ordre de préférence (ou importance ou priorité, etc. selon le sujet). Pendant ce temps étaler les cartes restantes sur une grande table avec le côté écrit visible. 2 minutes
- Demander à chacun de venir autour de la table et d'échanger (obligatoire) la ou les cartes qui ne lui conviennent pas, en les remplaçant par d'autres sur la table. Ce temps se fait seul et en silence. (3 minutes)

- Puis chacun a la possibilité d'améliorer sa main en échangeant des cartes avec d'autres personnes, selon les règles suivantes :
 - on doit toujours avoir 3 cartes
 - on doit échanger au moins 1 carte
 - on échange 1 carte par 1 carte
 - on ne peut plus échanger de cartes avec celles sur la table (il est préférable de les enlever) 3 minutes
- Former des équipes entre les participants (faire des groupes de 3/4/5 personnes : on peut utiliser l'attribution de numéros aléatoires pour former les groupes) (3 minutes)
- Chaque équipe prend le temps d'échanger sur les cartes qu'il a, sur le sujet, et ne garde que 3 cartes sur lesquelles tout le monde s'accorde. Les autres cartes sont mises de côté. (10 minutes)
- Chaque équipe prépare ensuite un poster qui reflète les idées des 3 cartes sans utiliser de texte ni de nombres. (10 minutes)
- En grand groupe, chaque équipe lit ses 3 cartes (ou les fait deviner) et présente son poster. (2 minutes par groupe)
- Possibilité d'ouvrir une discussion sur le déroulement du jeu et les opinions émises

- Si on a plus de temps, on peut allonger chaque étape.
- Si on a pas assez de temps, on peut donner directement les cartes préparées ou ne faire écrire que deux cartes.
- Si le jeu s'organise de manière spontanée ou si on a pas le temps, on peut se passer de la préparation des cartes.
- S'il n'y a pas assez de participants on ne fait pas de petits groupes



Ce jeu a été développé par Thiagi (Sivasailam Thiagarajan).

De nombreuses ressources sur :

<http://www.thiagi.fr/>

<http://www.thiagi.fr/thiagipedia/jeux-cadres/jeux-pour-introduire-jeux-pour/article/cherchons-ensemble>