

**Cher lecteur, chère lectrice,**

Vous vous apprêtez à découvrir un ensemble de méthodes, techniques et outils de facilitation sélectionnés par nos soins. Nous les avons éprouvés sur le terrain, et vous livrons ici en condensé nos conseils pour les utiliser à votre tour.

Ces ressources peuvent servir différents objectifs : **définir une vision commune, se mettre dans les conditions propices à la coopération, co-crée, définir un plan d'action, débriefer d'une expérience vécue, etc.**

Pour vous aider à naviguer dans ces ressources, voici les définitions que nous avons retenues :



### LES MÉTHODES

désignent un déroulé, étape par étape, combinant ensemble et enchaînant plusieurs fois outils et techniques au service d'un objectif. Chaque étape d'une méthode comporte une question, une consigne, un temps imparti pour l'exécuter, des outils, une technique.



### LES OUTILS

désignent un support à utiliser au cours de la rencontre, comme par exemple, une grille d'analyse, une matrice de décision, ou encore un modèle visuel comme le Speedboat. Les éléments matériels (post-its, canevas, etc.) sont également à ranger dans la catégorie des outils, tout comme les outils numériques.



### LES TECHNIQUES

désignent les façons d'utiliser les outils, ou, autrement dit, les manières d'animer un groupe autour de ces outils. Par exemple, faire travailler les participants en binôme ou en sous-groupe ; leur proposer d'employer le dessin ; proposer une certaine modalité de vote ; organiser la parole en cercle, etc. Les techniques permettent de faire vivre les outils.

Vous trouverez enfin à la fin de ces fiches quelques exemples de séquences d'inclusion et de déclusion, à proposer en ouverture et en clôture d'atelier.

Nous espérons que vous prendrez beaucoup de plaisir à parcourir ce document, découvrir certaines de ces ressources et à les utiliser dans vos propres ateliers,

*L'équipe YA+K*

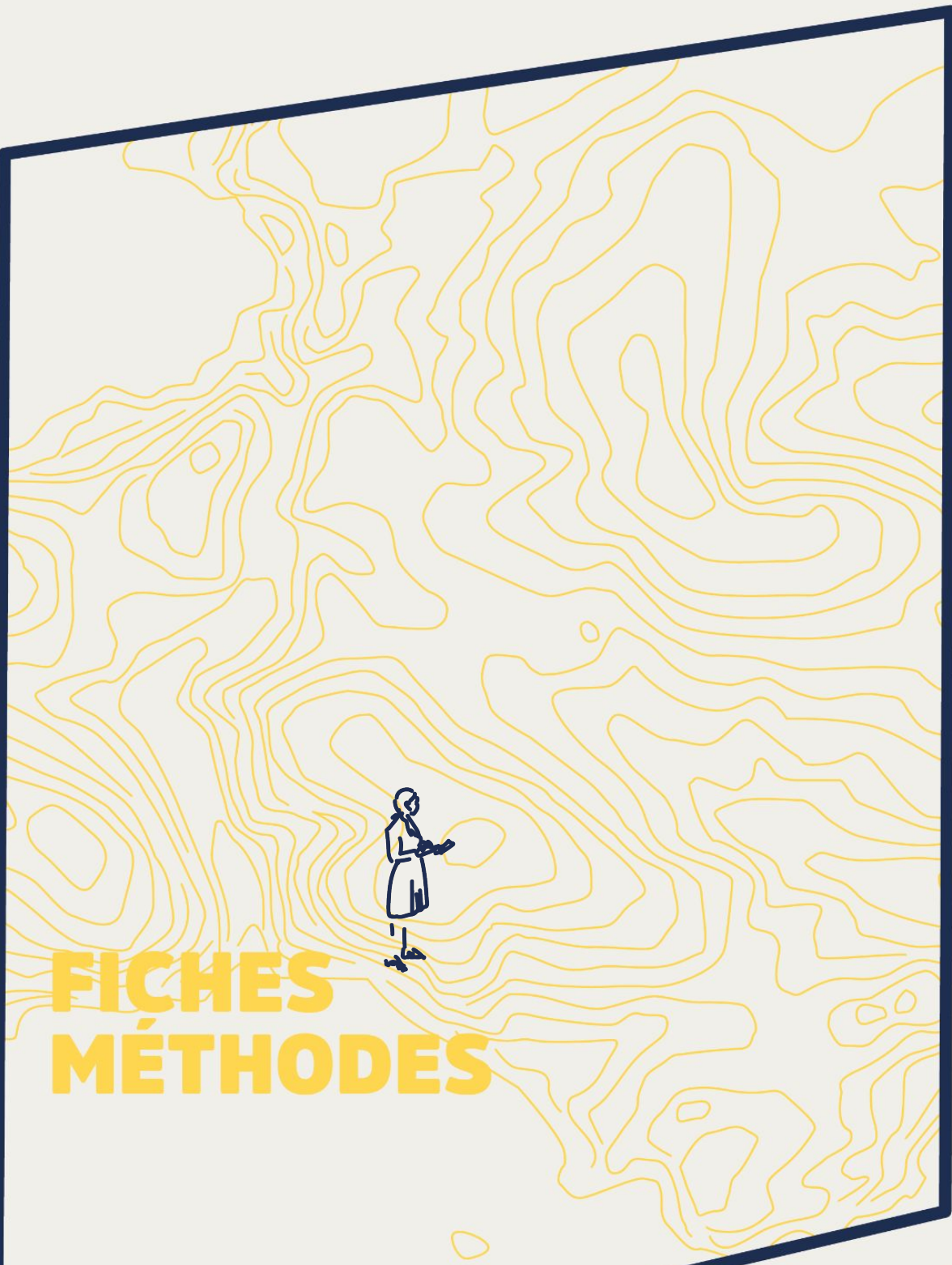
## CONSEILS D'UTILISATION YA+K

Si vous êtes à la recherche de ressources d'intelligence collective pour concevoir votre prochaine rencontre collaborative, voici quelques bonnes pratiques que nous vous recommandons vivement de suivre :

1. **PARTEZ DU LIVRABLE FINAL ATTENDU** : pour concevoir un déroulé collaboratif détaillé, débutez avec les livrables identifiés au cours de l'étape de qualification. En particulier, identifiez le livrable final attendu, puis définissez les livrables intermédiaires qui aideront le cheminement du groupe.
2. **RESPECTEZ UN PRINCIPE D'ITÉRATION** : suivez plusieurs étapes pour parvenir à un déroulé finalisé. Listez dans un premier temps les livrables à produire, associez-y des méthodes et outils de facilitation, clarifiez les techniques que vous allez employer pour solliciter la tête, le cœur et le corps des participants, produisez les ressources nécessaires à l'animation de la rencontre.
3. **GARDEZ DU TEMPS POUR LA MATURATION** : un déroulé vous satisfaisant pleinement n'apparaîtra pas toujours immédiatement. Réservez plusieurs plages dédiées à la conception, idéalement espacées de quelques jours.

*Chez YA+K, nous sommes soucieux de la parité homme-femme cependant, pour des questions de lisibilité, nous choisissons de ne pas utiliser l'écriture inclusive.*

**RESSOURCES**



# **FICHES MÉTHODES**



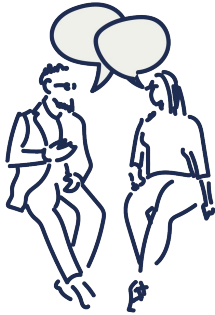
**YA+K**

yaplusk.fr

# INTERVIEWS APPRÉCIATIVES



Avec les interviews appréciatives, les participants se questionnent mutuellement sur une expérience réussie en prêtant attention à ce qui a rendu le succès possible et en faisant émerger des souhaits pour l'avenir !



## EXCELLENT POUR

- Renforcer la cohésion au sein d'une équipe et booster la confiance en soi de ses membres
- Faire émerger le noyau positif d'un collectif (ses forces, ses motivations, ses ressources)
- Définir des pistes d'action pour l'avenir



10 à 30 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

Préparez des fiches interviews avec les 4 questions positives suivantes (à adapter en fonction du thème de l'atelier et de l'objectif visé) :

1. Pourrais-tu me décrire une expérience, un moment, une situation de ta vie professionnelle/du projet dont tu es particulièrement fier?
2. Sans modestie excessive, quels talents, compétences et qualités personnelles penses-tu avoir utilisés ?
3. Quelles satisfactions et motivations en as-tu retirées ? Qu'est-ce qui t'a apporté de l'énergie et du plaisir ?
4. Quels sont les 3 souhaits que tu formulerais pour ton futur/le futur du projet ?

### ÉTAPE 2

En binôme les participants s'interviewent mutuellement sur ces 4 questions et prennent des notes.

### ÉTAPE 3

En sous-groupes puis en plénière, les participants partagent et synthétisent les principales forces, motivations et souhaits pour le futur qui ont émergé des interviews.



2 à 20 participants



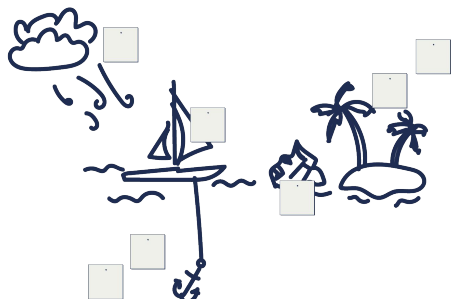
Fiches interviews avec les 4 questions, papier, stylos. Un exemple de fiche interview est disponible [ici](#)

# LE SPEEDBOAT



MÉTHODE

Le Speedboat est un atelier collaboratif inspiré du livre GameStorming qui utilise la métaphore visuelle du bateau pour faire le point sur les objectifs, les forces et les faiblesses ainsi que les risques d'un projet. Utilisable au lancement d'un projet, en guide de kick-off, ou en cours de projet pour faire le point à un instant t, ou encore à la fin d'un projet pour faire une rétrospective.



## EXCELLENT POUR

- Partager et valider une compréhension commune du ou des objectifs d'un projet à l'occasion d'un kick-off par exemple ;
- Identifier les freins et les leviers d'action d'un projet en utilisant l'analogie du bateau ;
- Identifier des pistes d'amélioration pour contrer les faiblesses et les freins ou optimiser les forces ;
- Faire un bilan à l'issue d'un projet pour identifier des pistes d'améliorations et capitaliser pour de futurs projets.



45 minutes à 1h

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

Sur une grande feuille de paperboard, dessinez un bateau avec les différents éléments métaphoriques suivants :

Le bateau = l'équipage, le collectif projet

L'île = le ou les objectifs, le résultat collectif à atteindre

Les vents porteurs qui soufflent dans les voiles = les atouts, les forces du projet

Les ancres = ce qui vous empêche d'avancer

Les rochers = les dangers, les risques qui pourraient perturber la bonne conduite du projet

Vous pouvez vous inspirer de l'exemple à télécharger [ici](#)

### ÉTAPE 2

Présentez la métaphore du bateau et l'objectif de l'atelier aux participants.

### ÉTAPE 3

- Procédez par étape, chaque étape correspondant à chaque dimension du projet. -

Démarrez par l'île, c'est-à-dire le résultat à atteindre ou les objectifs :

- Donnez un temps de réflexion individuelle (5 min) pour que chaque participant écrive quels sont les résultats à atteindre, les objectifs du projet.

- Puis demandez aux participants de venir coller leurs post-its au niveau de l'île, en regroupant les post-its par thème.

- Répétez les deux précédentes étapes pour les vents porteurs (les forces), les ancres (les faiblesses) et les obstacles (rochers). S'il y a beaucoup de participants, vous pouvez limiter le nombre de post-its par participant pour chaque dimension du projet (ex : 2 post-its pour les objectifs, 2 post-its pour les forces, etc.). Vous pouvez également utiliser un code couleur par dimension du projet

### ÉTAPE 4

Priorisez les forces et les faiblesses sur lesquels le groupe a envie d'entamer une réflexion collective. Vous pouvez par exemple organiser un vote à main levée ou bien procéder à un vote avec des gommettes..

### ÉTAPE 5

Facilitez un échange collectif pour identifier des pistes d'amélioration sur les challenges clés qui ont émergé lors de la priorisation. Si besoin, programmez un nouvel atelier d'idéation pour creuser une piste qui aura émergé.



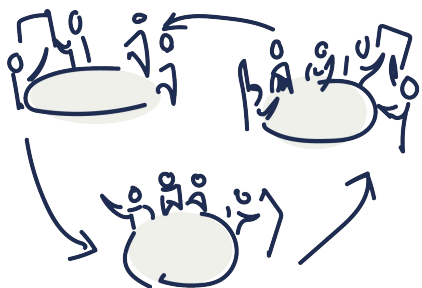
5 à 10 participants



Paperboard ou papier kraft avec un dessin de bateau avec les différents éléments (île, ancre, voiles, etc.) ; post-its ; feutres



Le World Café est une méthode qui reproduit l'ambiance d'un café pour générer des conversations authentiques avec des grands (voire très grands) groupes et faire émerger des propositions partagées par tous. C'est un incontournable dans la boîte à outils du facilitateur !



## EXCELLENT POUR

- Faire participer de grands groupes à un processus de dialogue authentique ;
- Explorer un sujet, croiser les idées, les points de vue et les connaissances ;
- Générer des premières idées en vue d'un travail ultérieur ;
- Faire le bilan d'un projet avec un grand groupe.



1h30 à 3h

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

Choisissez un endroit chaleureux, qui permet de reproduire l'ambiance d'un grand café. Préparez la salle pour qu'il y ait 3 à 5 places par table, de quoi écrire et dessiner sur chaque table.

### ÉTAPE 2

Définissez le thème du world café et formulez 2[3,4] questions que vous poserez le jour J aux participants. Pour formuler des questions puissantes, référez-vous au guide L'art de poser des questions efficaces de Eric E. Vogt, Juanita Brown et David Isaacs

### ÉTAPE 3

Présentez le thème du World Café et expliquez aux participants qu'ils vont être invités à discuter, débattre et faire émerger des propositions au travers de 2[3,4] sessions de discussion (entre 20 et 45 minutes par session), en changeant de table entre chaque session pour brasser les points de vue et les idées.

### ÉTAPE 4

Lancez la première session en formulant la première question. Une fois le temps écoulé, invitez les participants à changer de table (sauf l'hôte de table qui reste pour faire le lien avec les nouveaux participants qui arrivent à sa table). Lancez la deuxième question. Et ainsi de suite.

### ÉTAPE 5

Lorsque toutes les sessions sont terminées, organisez un temps de partage en plénière pour que chaque hôte de table présente les propositions ou les éléments clés qui ont émergé lors des différentes sessions. Vous pouvez synthétiser les idées clés sous forme de mindmap ou demander de l'aide à un facilitateur graphique.



12 à 300-400 participants ! (3 à 5 participants par table)



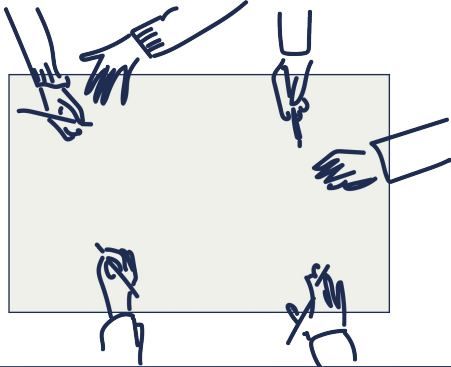
Des tables et des chaises, avec des nappes en papier ou des grandes feuilles de paperboard sur chaque table pour pouvoir écrire et dessiner ; des feutres ; un paperboard ou un écran pour projeter les questions.



# ACCÉLÉRATEUR DE PROJETS



L'accélérateur de projet est une approche simplifiée du CODEV. Elle permet, en 30 minutes, de mettre le groupe au service de la résolution d'une problématique ou d'un défi rencontré par un pair.



## EXCELLENT POUR

- Aider un collègue à trouver des réponses à un défi auquel il fait face
- Partager des expériences vécues autour d'un challenge concret.



30 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

Un process en 5 étapes minutées

3 rôles: 1 facilitateur, 1 porteur de sujet, des contributeurs (idéalement 5 à 8)

### ÉTAPE 1 Présentation de la problématique et du contexte - 5 min

Invitez le porteur de sujet à partager, en 5 minutes, son défi et toute information qui pourrait aider les contributeurs à mieux comprendre le contexte. Le porteur de sujet termine en disant : "J'aimerais que le groupe m'aide à... + [demande]".

### ÉTAPE 2 Questions de clarification - 5 min

Proposez aux contributeurs de poser des questions de clarification s'ils en ont. Assurez-vous que les questions sont VRAIMENT des questions de clarification. Si certains contributeurs sautent sur des idées, des conseils, des questions rhétoriques, ..., rappelez-leur qu'il y aura un moment précis pour cela plus tard. Invitez les contributeurs à faire des prises de parole brèves, afin que chacun ait la possibilité de s'exprimer. Si un participant n'a pas de question de clarification, il peut passer leur tour.

### ÉTAPE 3 Contributions - 10 min

Dans cette phase, le porteur de sujet reste silencieux et prend des notes. Vous, facilitateur, invitez les autres participants à partager leurs contributions :

- 1 - Une question ou une suggestion pour aider le porteur à trouver des solutions
- 2 - Une expérience similaire à laquelle ils ont été confrontés;
- 3 - Une ressource qui pourrait aider le porteur de sujet

### ÉTAPE 4 Résumé et prochaines étapes - 5 min

Invitez le porteur de sujet à reprendre la parole en répondant aux 3 questions suivantes :

- De quoi suis-je reconnaissant ?*
- Qu'est-ce que j'ai appris sur mon sujet/projet ?*
- Quelles sont mes prochaines étapes ?*

### ÉTAPE 5 Apprentissages - 5 min

Ouvrez un dernier tour de table et invitez les contributeurs à répondre à la question suivante :

*"Qu'ai-je appris pour moi-même, en aidant une autre personne à répondre à son défi ? Qu'aurais-je envie de retenir des ces échanges et de cette méthode pour mes propres projets ?"*



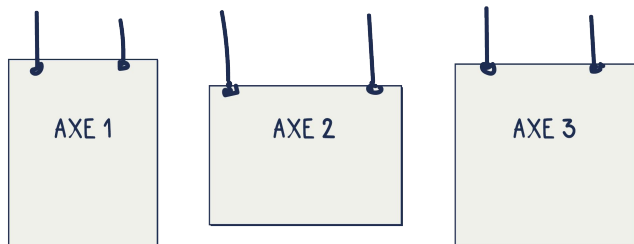
5 à 10 participants



De quoi prendre des notes



Créée par la facilitatrice Marine Simon, Parall'axe est une pratique de réflexion créative s'inspirant du concept de la pensée latérale qui invite à aborder un sujet ou un problème par différents modes de réflexion et à les explorer en parallèle, sans les mélanger !



## EXCELLENT POUR

- Faire émerger des idées pour répondre à une problématique
- Faire un bilan annuel ou semestriel d'équipe ou un bilan de projet
- Co-créer un ordre du jour en un temps limité
- Tester une proposition auprès d'un collectif
- Faire une rétrospective à la fin d'un projet
- Inventer ses propres axes pour créer un atelier sur-mesure



30 minutes - 2h

## ANIMATION PAS À PAS

Cette fiche est un mémo condensé d'un guide d'animation détaillé auquel vous pouvez accéder en cliquant sur ce lien. Nous vous recommandons vivement de le lire et d'avoir vous-même vécu cette méthode avant de l'animer !

### ÉTAPE 1 - Choix des axes

En amont, préparez entre 2 et 4 axes ou questions qui vont structurer votre Parall'axe. Ecrivez le titre de chaque axe en haut d'une feuille de paperboard.

Par exemple, si vous voulez utiliser Parall'axe pour faire un bilan annuel au sein d'une équipe, vous pouvez choisir les axes suivants :

Axe 1 : Nos succès, nos réussites, ce qui a bien fonctionné cette année

Axe 2 : Nos cailloux dans la chaussure, ce qui n'a pas marché, nos difficultés

Axe 3 : Nos pistes de travail pour la suite / Nos propositions pour mieux fonctionner ensemble

### ÉTAPE 2 Introduction de l'atelier - 15 min

Énoncez l'objectif de l'atelier et présentez les différents axes. Prenez le temps de poser les fondamentaux de l'intelligence collective que vous retrouverez dans la fiche de la technique du cercle de parole.

### ÉTAPE 3 Premier axe - prévoir 2 min/participant

Invitez les participants à prendre quelques minutes pour répondre par écrit à la question posée par l'axe 1. Puis lancez le tour de parole en disant : "La première personne qui veut s'exprimer s'exprime, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre". Notez les différentes propositions des participants les unes en dessous des autres sur le paperboard, en les numérotant. Lorsque toutes les idées ont été notées, procédez à une pondération, le cas échéant, en utilisant le système de points décrit dans le guide détaillé.

### ÉTAPE 4 Axes 2, Axe 3, ... - prévoir 2 min/participant/axe

Reproduisez le processus pour les autres axes.

### ÉTAPE 5 Clôture - 5 min

Remerciez les participants et donnez de la visibilité sur la suite qui sera donnée pour donner vie aux idées principales qui sont ressorties de la séquence.



2 à 10 participants



Paperboards, papier, stylos

### Adaptation FAD :

Vous pouvez l'animer à distance en nommant les personnes une à une pour proposer un tour de parole clair. Vous pouvez également représenter le cercle de parole avec les photos des participants disposées en cercle sur une slide ou sur Klaxoon. Notez alors les idées au centre.

## METTRE LE NOUS AU SERVICE DU JE

Conçu par Ria Baeck et Rainer von Leoprechting en Belgique, le Pro Action Café est né du croisement entre le World Café et le Forum Ouvert. C'est une méthode qui permet à ¼ des personnes présentes d'adresser au groupe une question, une difficulté rencontrée dans la conduite d'un projet, et de bénéficier des apports, des idées, et des perspectives des autres participants qui changent de table à intervalles réguliers.



## EXCELLENT POUR

- Partager des savoirs dans une équipe ou dans une communauté
- S'aider mutuellement sur des problématiques rencontrées
- Coacher collectivement des porteurs de projets pour les aider à avancer dans leurs projets
- Se superviser entre facilitateurs ou formateurs



1h30 à 2h

## ANIMATION PAS À PAS

Cette fiche est un mémo condensé d'un guide d'animation détaillé auquel vous pouvez accéder en cliquant sur ce lien. Nous vous recommandons vivement de le lire et d'avoir vous-même vécu cette méthode avant de l'animer !

### ÉTAPE 1 Mur des marchés - 15 min

Au démarrage, tous les participants sont assis en cercle (ou plutôt ¾ de cercle) et le facilitateur invite les porteurs de projet à adresser leur question au groupe en l'affichant sur le "Mur des Marchés".

### ÉTAPE 2 Sessions d'entraide - 3x20 min

Les porteurs de projet s'installent ensuite chacun à une table et sont rejoints par 3 contributeurs qui vont les aider à répondre aux questions posées par le facilitateur. Une grande feuille de paperboard et des feutres posés sur la table permettent d'écrire, de dessiner, de faire des liens entre les différentes idées.

Les sessions sont rythmées par 3 questions :

*Question 1 : Quelle est la question derrière la question, derrière la demande?*

*Question 2 : Que manque-t-il? (à mon projet? à ma question? à ma réflexion?)*

*Question 3 : Qu'est-ce-que je suis en train d'apprendre sur moi? Sur mon projet?*

*Quelles sont les prochaines étapes? De quelle aide ai-je besoin?*

Entre chaque question, les contributeurs changent de table et se répartissent comme ils le souhaitent, en fonction de leurs intérêts.

### ÉTAPE 3 Clôture en plénière - 15 min

Invitez l'ensemble des participants à prendre 5 min de réflexion individuelle pour répondre aux questions suivantes :

Pour les porteurs de projet : *"De quoi suis-je reconnaissante ? Quelles sont mes prochaines étapes ?"*

Pour les contributeurs : *"Qu'ai-je appris pour moi-même, et pour mes propres projets, en aidant les autres à répondre à leurs questions ?"*

Puis facilitez un tour de parole pour partager les réponses en commençant par les porteurs de projet et en passant ensuite aux contributeurs.



12 à 50 participants



Îlots de tables + chaises ; paperboards avec les questions



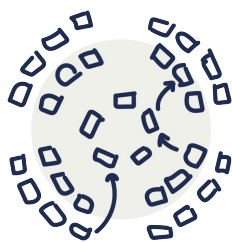
# BOCAL À POISSONS



La méthode du « Bocal à poissons » ou « Fishbowl » permet de créer une conversation intime et spontanée avec un grand groupe autour d'une problématique ou d'un sujet précis. Elle permet à chacun de s'exprimer sur le sujet, même lorsqu'il y a beaucoup de participants !

## EXCELLENT POUR

- Explorer une problématique ou un sujet avec un grand groupe
- Organiser un partage d'expériences sur une thématique ou un retour d'expériences utilisateurs
- Organiser une conférence participative



30 minutes à  
1h30

## ANIMATION PAS À PAS

Installez la salle avec des chaises en cercles concentriques. Placez 5 chaises au centre et les autres à l'extérieur (cf. schéma ci-contre). Si vous animez le fishbowl à distance, préparez un board type klaxoon avec le schéma ci-contre. Pour "s'asseoir" sur une chaise, les participants pourront déplacer un post-it avec leur prénom.



10 à 50 voire  
100 participants

### ÉTAPE 1

Préparez une ou deux questions puissantes en lien avec le thème de l'atelier, qui interpellent les participants et stimulent la conversation.

### ÉTAPE 2

Invitez 4 personnes à s'asseoir dans le cercle central, en laissant une chaise vide. Démarrez la conversation en posant une première question au groupe installé sur les chaises du cercle intérieur. Les personnes du cercle extérieur qui souhaitent se joindre à la discussion devront se lever et aller s'asseoir sur la chaise vide. En contrepartie, une personne volontaire assise au centre devra se lever et aller s'asseoir sur une chaise disponible dans le cercle extérieur.

### ÉTAPE 3

Laissez faire. Si besoin, relancer la conversation en posant une question complémentaire au bout de 20 minutes.

### ÉTAPE 4

Facilitez un temps de convergence, en sous-groupes d'abord puis en plénière en posant les questions suivantes par exemple :

- 1 - *Qu'est-ce-que j'ai appris pendant ce Fishbowl ?*
- 2 - *Et maintenant, qu'est-ce-que j'en fais/qu'est-ce que nous en faisons ?*

Conseil : Pour formuler des questions puissantes, inspirez vous du guide ["L'art de poser des questions efficaces"](#)

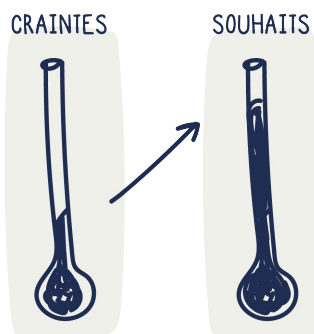


Une grande salle avec autant de chaises que de participants. A distance : un outil de visio et un outil collaboratif type klaxoon

# CRAINTES ET SOUHAITS



Issue des Jeux de Thiagi, cette séquence permet de partager de manière anonyme les craintes et les souhaits que peuvent avoir les membres d'un collectif concernant un projet ou un événement. Elle met en œuvre l'intelligence émotionnelle des participants.



## EXCELLENT POUR

- Réduire les craintes et augmenter les attentes positives vis-à-vis d'un projet ou d'un changement dans l'équipe/l'organisation
- Solliciter la dimension émotionnelle des participants



30 à 45 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

Divisez les participants en groupes de 3 à 5 personnes. Chaque groupe travaillera indépendamment, jusqu'à la mise en commun finale.

### ÉTAPE 1 Présentation du sujet - 5 min

Présentez les éléments clés du projet à lancer ou du changement à venir.



5 à 30 participants

### ÉTAPE 2 Travail sur les craintes - 10 min

- Demandez aux participants de faire une liste de leurs craintes et de leurs inquiétudes par rapport au sujet.
- Puis, demandez à chacun de sélectionner une crainte et de l'écrire de manière anonyme sur un morceau de papier.
- Rassemblez au centre de la table ou dans un chapeau les morceaux de papier pliés, les mélanger puis proposer à un participant d'en choisir un au hasard et de le lire à haute voix.
- Puis, chacun va proposer des suggestions sur la façon de réduire la probabilité que cette crainte se réalise. Les participants n'ont pas à parler à tour de rôle, ils participent à une conversation normale. Suggérez aux participants de prendre des notes.
- Continuez ainsi l'activité jusqu'à ce que toutes les craintes et inquiétudes aient été discutées.

### ÉTAPE 3 Travail sur les souhaits - 10 min

Répétez le même processus pour les attentes positives.

### ÉTAPE 4 Partage en plénière - 10 min

A l'issue du double processus, demandez à chaque groupe de partager ses craintes et ses attentes positives, avec des suggestions pour réduire les craintes et augmenter les attentes positives.

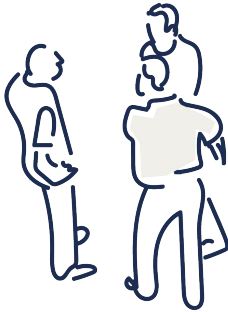
Enfin, facilitez une discussion pour aider les participants à identifier les actions qu'il serait possible de faire pour mettre en œuvre ces suggestions.



Feuilles de papier et stylos ; un contenant pour recueillir les papiers



Troïka Consulting fait partie de la bibliothèque de méthodes des "Liberating Structures" de Keith McCandless & Henri Lipmanowicz. C'est une méthode qui permet aux participants de s'apporter de l'aide mutuellement sur un challenge, une difficulté ou un problème qu'ils rencontrent.



## EXCELLENT POUR

- Développer la confiance et renforcer la cohésion au sein d'un groupe au travers d'une assistance mutuelle
- Améliorer les capacités d'écoute et de conseil
- Résoudre des problèmes, des difficultés ou relever des challenges



30 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

Invitez les participants à réfléchir pendant 1 à 2 minutes à la question : "Quel est votre challenge, difficulté, problème ?" "De quelle aide avez-vous besoin ?"

### ÉTAPE 2

Invitez les participants à former des groupes de 3 personnes et expliquez que chacun à son tour sera aidé par les deux autres membres du groupe.

### ÉTAPE 3

Tour 1 : Une des 3 personnes joue le rôle de "client". Les deux autres personnes jouent le rôle de "consultants".

- Le "client" partage sa question - 1 min
- Les "consultants" posent des questions de clarification - 2 min
- Le client tourne le dos aux consultants. Les consultants proposent conseils, idées, suggestions en équipe. Le client se tait. - 5 min
- Le client se retourne et partage ce qui a eu le plus de valeur pour lui - 2 min

### ÉTAPE 4

Les groupes permutent au client suivant et les mêmes étapes (a,b,c,d) sont reprises.



À partir de 3 participants

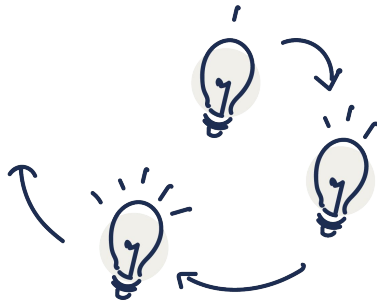


Des groupes de 3 chaises, sans table

# IDÉATION PAR ÉCRITURE TOURNANTE



La méthode d'idéation par écriture tournante est une méthode de co-création d'idées et d'enrichissement qui fonctionne sur la logique du "Oui, et..." plutôt que du "Oui, mais...".



## EXCELLENT POUR

- Créer des idées de façon collaborative pour répondre à une problématique précise
- Enrichir les idées individuelles en exploitant la force de l'intelligence collective



45 minutes à 1h

## ANIMATION PAS À PAS

Divisez les participants en groupes de 4 personnes. Chaque groupe travaillera indépendamment, jusqu'à la mise en commun finale.

Distribuez une fiche idée par participant (cf. modèle accessible ici) avec 1 encart pour l'idée et 3 encarts pour les enrichissements successifs. Si vous animez à distance, partagez le lien d'un outil de co-construction en ligne, par exemple Google Slide, où vous aurez créé 1 fiche idée par slide.



4 à 30 participants

### ÉTAPE 1 Rédaction des idées - 3 min

Invitez chaque participant à réfléchir en silence sur le thème proposé et à écrire son idée sur la fiche idée, dans le premier encart prévu à cet effet.

### ÉTAPE 2 Tours d'enrichissements - 3x3min

Puis les participants font passer la feuille de papier à leur voisin de gauche (à distance, préciser l'ordre avec une liste de prénoms) qui est invité à enrichir l'idée proposée pendant 3 min. Recommencez la rotation encore 2 fois jusqu'à ce que chaque fiche comporte les enrichissements de chaque participant du sous-groupe.



### Des fiches idées

A distance :  
Espace de co-construction (Powerpoint online, Klaxoon, Google Slides, etc.), outil de visio, feuille de papier (facultatif)

### ÉTAPE 3 Partage en sous-groupes - 10 min

Par sous-groupes, les participants découvrent les idées proposées et les enrichissements apportés. Ils échangent ensemble pour faire émerger les 3 idées clés du sous-groupe.

### ÉTAPE 4 Mise en commun en plénière - 15 min

En plénière, un ambassadeur par sous-groupe présente les 3 idées clés. Une discussion peut s'ouvrir sur les idées qui ont émergé.

# CHAPEAUX DE BONO



La méthode des chapeaux de Bono permet de voir la situation sous des angles différents en explorant des types de pensée qui ne sont pas habituels pour nous, de prendre des décisions éclairées, identifier des solutions cohérentes et d'éviter la censure des idées nouvelles, dérangeantes ou inhabituelles.



## EXCELLENT POUR

- Construire un plan d'action efficace
- Favoriser des échanges constructifs et la créativité d'un groupe
- Accompagner à la résolution de problème ou prise de décision



45 minutes à  
2h30



3 à 10  
participants



1 paquet de post-it par participant, 1 marqueur par participant, des gommettes, 7 feuilles de paperboard, une par chapeau

(en distanciel :  
Klaxoon)

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

En amont, définir une problématique claire. Plus une problématique est restreinte et précise, plus l'exercice sera facile pour les participants.

### ÉTAPE 2

Expliquez le déroulé : vous allez passer un temps limité sur chaque chapeau, l'objectif est de permettre à chacun de sortir de son champ habituel de réflexion.

### ÉTAPE 3

Distribuez les post-it en amont (et non à chaque chapeau). Limitez le nombre de post-it pour les chapeaux rouge, noir et jaune (3 par tête si moins de 5 participants, 2 par personne au-delà de 5 participants). Vous retrouverez la signification précise de chaque chapeaux ici.



Chapeau de l'organisation Pas de post-it. Le facilitateur écrit la problématique sous le chapeau bleu et s'assure qu'elle est claire pour tous.

Chapeau de la neutralité Les participants donnent les faits à l'oral. Le facilitateur les écrit au fur et à mesure sous le chapeau blanc.



Chapeau des émotions Les participants écrivent leurs émotions sur des post-it, se lèvent, partagent leurs post-it à l'oral et les collent.



Chapeau du pessimisme Les participants écrivent les risques sur des post-it, se lèvent, partagent leurs post-it à l'oral et les collent.



Chapeau de l'optimisme Les participants écrivent les opportunités sur des post-it, se lèvent, partagent leur post-it à l'oral et les collent.



Chapeau de la créativité Les participants se lèvent, vont revoir les différents chapeaux et écrivent individuellement leurs idées d'action. Ensuite, ils les partagent à l'oral et les collent.



Chapeau de l'organisation Les participants se lèvent et collent une gommette sur leur action préférée. Ensuite, le facilitateur place les actions retenues (5 à 10) sur la matrice complexité/valeur en échangeant avec les participants. Enfin, il les place sur une échelle de temps avec un porteur, un livrable et un délai pour chaque action à réaliser.



# CHAPEAUX DE BONO (suite)



## **Chapeau de l'organisation** - 10min

début la session de travail et définit son objectif. Il pose la problématique, l'écrit, valide sa compréhension par les participants et énonce le livrable.

L'objectif de l'atelier est d'aboutir à un plan d'action pour les X prochains mois/semaines. Notre problématique est la suivante... Est-ce que tout le monde comprend la problématique ?



## **Chapeau de la neutralité** - 10min

énonce les faits, c'est-à-dire les informations objectives qui sont connues sur le sujet.

De quels éléments disposons-nous ?  
Quel délai à respecter ? Quel budget ?  
Nombre de personnes impliquées ?  
Nombre de personnes à mobiliser ?



## **Chapeau des émotions** - 10min

exprime des émotions ou pressentiments sur le sujet (joie, peur, colère, surprise, confiance...). Il s'agit d'informations subjectives. Les ressentis n'ont pas à être justifiés auprès des participants.

Quelles émotions ressentez-vous par rapport au sujet ?  
Quelles émotions voulez-vous vivre ? Lesquelles voudriez-vous susciter auprès des collaborateurs ?



## **Chapeau du pessimisme** - 10min

relève les dangers, risques et inconvénients qui pourraient nuire au projet.

Qu'est-ce qui pourrait venir gâcher le projet ?  
(collectivement et/ou à titre personnel)  
Qu'est-ce qui pourrait le mettre en péril ?  
Quels risques et inconvénients souhaiteriez-vous éviter ?



## **Chapeau de l'optimisme** - 10min

relève les bénéfices et la valeur qu'on souhaite apporter sur le sujet.

Qu'est-ce qui pourrait rendre ce projet unique ?  
Qu'est-ce que ce projet pourrait vous apporter ? Et aux collaborateurs ? Quel bénéfice souhaiteriez-vous apporter grâce au projet ? On réussira parce que ... ?



## **Chapeau de la créativité** - 35min

s'affranchit des limites du possible et exprime toutes les actions, même les plus farfelues. Tout est possible !

En lien avec les informations des autres chapeaux, quelles actions pourriez-vous mettre en place pour donner vie au projet, pour qu'il soit une réussite ?  
Pour aider les participants à concrétiser leur idée: Comment feriez-vous ? Comment l'imaginez-vous ?



## **Chapeau de l'organisation** - 50min

sélectionne les actions à retenir et organise leur mise en oeuvre dans une échelle de temps.

#1 Matrice : "complexité" en abscisse et "valeur ajoutée" en ordonnée. Pour chaque action, quelle valeur versus quelle complexité de mise en oeuvre ?

#2 Dessinez votre ligne de temps pour positionner les actions

Qui souhaite prendre la responsabilité de cette action ? Sous quel délai ? Avec quel livrable concret ?

#3 Définissez ensemble la prochaine étape

**RESSOURCES**



**FICHES  
OUTILS**



YA+K

yaplusk.fr

# MATRICE DE RÉTROSPECTIVE



Les matrices 4L, 4AS et KISS sont des outils de rétrospective permettant de prendre de la hauteur à la fin d'un projet ou d'un atelier afin de capitaliser sur les bonnes pratiques et de détecter les améliorations possibles.

## MATRICE 4L

LIKED

CE QUE J'AI  
AIMÉ

LEARNED

CE QUE J'AI  
APPRI

LACKED

CE QUI M'A  
MANQUÉ

LONGED FOR

CE QUE J'AIMERAIS  
POUR LA PROCHAINE  
FOIS

## EXCELLENT POUR

- Aider les membres de son équipe à formaliser leurs contributions à la fin d'un projet.
- Construire un REX à la fin d'un projet mais aussi d'une réunion.
- Capitaliser sur les bonnes pratiques et détecter les améliorations possibles



10 à 30 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1 Présentation de la matrice de rétrospective - 5 min

Le facilitateur présente l'intérêt de faire une rétrospective puis introduit les 4 quadrants de la matrice.

#### Matrice 4L

Liked : ce que j'ai aimé

Learned : ce que j'ai appris

Lacked : ce qui m'a manqué

Longed for : ce que je désirais pour la prochaine fois

#### Matrice KISS

KEEP : à garder : ce qui fonctionne bien et sur lequel nous pouvons capitaliser.

IMPROVE : à améliorer : ce qu'on pourrait améliorer, renforcer.

STOP : à arrêter : ce qui ne fonctionne pas et qu'il faut arrêter de faire, ce qui n'apporte pas de valeur, voire ce qui est contre-productif.

START : à démarrer : ce qu'on aimerait mettre en oeuvre et qu'on ne fait pas encore.

#### Matrice 4AS

Coeur : j'ai aimé : ce que j'ai apprécié sur la période, ce que je souhaite célébrer, les merci que je veux donner

Trèfle : j'ai râté : ce qui n'a pas fonctionné, ce que j'ai tenté de faire différemment et qui a échoué, ce à côté de quoi je suis passé et je veux rattraper

Carreau : j'ai appris : les leçons que je tire de l'expérience vécue, de mes succès, mes échecs, une découverte que je veux partager

Pique : je vais tenter : les actions concrètes que je vais engager, ce que je veux changer



3 à 15  
participants



Espace de co-construction (Powerpoint online, Klaxoon, Google Slides, etc.), outil de visio, feuille de papier (facultatif)

### ÉTAPE 2 Animation de la matrice de rétrospective - 15-20 min

#### Version présentielle

- Les participants écrivent leurs réponses sur des post-its, un post-it par quadrant.
- Réflexion individuelle pendant 2 minutes.
- Puis les participants expliquent leurs réponses à voix haute en allant coller les post-it sur la matrice dessinée sur un paperboard.

#### Version en ligne

- Les participants écrivent leurs réponses sur le support digital choisi pour les 4 cadrans (ex : Klaxoon, tableau blanc virtuel...).
- Réflexion individuelle pendant 2 minutes.
- Puis le facilitateur anime un tour de parole cadran par cadran en notant les réponses sur le board virtuel..
- Il insiste sur la nécessité de faire un partage par addition afin de ne pas répéter les éléments déjà partagés.

# CONTRAT D'APPRENTANCE



Créé par le coach d'équipe Etienne Collignon, le contrat d'apprenance est un questionnement introspectif pour aider des apprenants à définir ce qu'ils veulent vraiment apprendre, ce qui les motive, leurs objectifs et leurs modes d'apprentissages préférés. C'est en quelque sorte un contrat que l'on passe avec soi-même pour devenir acteur de son propre apprentissage et de son développement.



## EXCELLENT POUR

- Faire le point sur les choses apprises
- Faire le point sur les souhaits d'apprentissage, les objectifs personnels et les moyens pour y arriver



15 à 30 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

Exemple dans le cadre d'une formation à la facilitation.

### Partie 1 : Quel est mon passé avec les groupes, les équipes, les collectifs ?

#### Question 1

Dans mes expériences en lien avec le collectif (en tant que participant ou animateur), quels ont été les meilleurs moments et mes réussites ?

#### Question 2

Dans mes expériences en lien avec le collectif, quels ont été les moments les plus difficiles ?

#### Question 3

Quelles sont les décisions que j'ai prises personnellement pour apprendre et me développer sur le champ de la facilitation ?

### Partie 2 : Où en suis-je dans mon parcours de facilitateur ?

#### Question 4

Citer 3 compétences/postures en lien avec la facilitation et l'intelligence collective que j'ai déjà acquises. Je suis capable de... Et pourquoi pas plus que 3 !

#### Question 5

Citer 3 compétences/postures en lien avec la facilitation et l'intelligence collective où j'ai encore besoin de soutien.

#### Question 6

Quelles sont mes priorités de développement pour le futur ?



Pas de limite



De quoi prendre des notes.

# CONTRAT D'APPRENTISSAGE (suite)

## Partie 3 : Quel est mon but à l'issue de la formation?

### Question 7

Qu'est-ce qui m'inspire et m'enthousiasme dans le fait de participer à cette formation ?

### Question 8

Quels sont les objectifs d'apprentissage que je me donne pour cette formation à la facilitation ?

### Question 9

Comment saurais-je que j'ai atteint mes objectifs à l'issue de ce parcours ? Quels seront les signes concrets de résultats ?

## Partie 4 : Comment puis-je apprendre et me développer comme je le souhaite ?

### Question 10

Quelles sont mes forces pour apprendre et me développer ?  
Comment j'aime apprendre ? Quels sont mes modes préférés pour apprendre ?

### Question 11

Quelles sont mes difficultés pour apprendre et me développer ?  
Qu'est-ce que je n'aime pas, ce qui n'est pas efficace pour moi quand il s'agit d'apprendre ?

### Question 12

Quels efforts suis-je prêt à faire pour maximiser mon apprentissage dans cette formation ? Qu'est-ce qui m'apportera l'énergie requise ?  
Qui peut m'aider dans mon parcours ?



# LES 4 NIVEAUX D'ÉCOUTE



Les 4 niveaux d'écoute sont une grille de lecture proposée par Otto Scharmer (créateur de la Théorie U) qui permet de prendre conscience de la manière dont nous écoutons. Scharmer distingue 4 modes d'écoute qui correspondent à 4 modes d'attention et de relation à l'autre différents. Et vous, lors d'une réunion, d'une conversation avec un collègue ou d'un entretien avec un ou une commanditaire, savez-vous dire dans quel niveau d'écoute vous êtes ?



## À SAVOIR

### 1 ÉCOUTE AUTOMATIQUE

"Je suis en mode pilotage automatique"

permet de capter ce que nous savons déjà, ce qui est déjà dans notre cadre de référence.



### 2 ÉCOUTE FACTUELLE

"Je suis en mode détective"

permet de suspendre nos présupposés et nos habitudes de pensée pour entendre ce que nous ne connaissons pas, ce qui est nouveau, différent, contradictoire.



### 3 ÉCOUTE EMPATHIQUE

"Je vois la situation à travers le regard de l'autre"

permet de se mettre à la place de l'autre en utilisant ses émotions comme un organe d'accordage avec le point de vue de l'autre.

### 4 ÉCOUTE GÉNÉRATIVE

"Je suis dans le "flow". Je me sens connecté à quelque chose de plus grand que moi"

permet de créer de nouvelles possibilités qu'aucune des parties n'avait eues à l'esprit en entrant dans la conversation, ni même s'attendait à voir émerger !

# JEU DE PHOTOLANGAGE (PIC ONE)

Pic One est un jeu de photolangage créé par YA+K permettant à chaque participant de se présenter ou de partager sa perception d'un sujet au travers d'images.



OUTIL



## EXCELLENT POUR

- Mettre en mouvement les participants, créer un climat de confiance, favoriser le partage et la bienveillance.
- Apprendre à se connaître par une approche ludique
- Permettre aux participants de s'exprimer sur un sujet en passant par des images



20 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

Donnez la consigne aux participants : *"Vous allez recevoir une carte de façon aléatoire. Vous aurez quelques minutes pour vous l'approprier avant de vous présenter au travers de cette carte. Pour cela, voici deux accroches qui pourront vous aider à vous lancer : "Cette carte me correspond complètement parce que .." "Cette carte ne me correspond pas vraiment parce que.."*



5 à 100 participants

### ÉTAPE 2

Distribuez une carte aléatoirement à chaque participant. Accordez aux participants une à deux minutes pour s'approprier la carte tirée.

Variante : vous pouvez aussi disposer toutes les cartes sur une table et laisser les participants choisir la carte qui leur parle le plus.



Un jeu de cartes de photolangage

(ex : [cartes Pic One](#) ou [Pic One en ligne](#))

### ÉTAPE 3

S'il y a plus de 10 personnes, divisez les participants en groupes de 3 ou 4 personnes.

### ÉTAPE 4

À tour de rôle, chaque personne se présente à travers la carte qu'elle a choisie.

### ÉTAPE 5

Une fois que tout le monde s'est présenté, invitez les participants à prendre de la hauteur sur l'exercice en demandant par exemple : *"Comment avez-vous trouvé l'exercice ? Était-il difficile, facile pour vous ? Comment vous êtes-vous sentis ? Lorsque vous vous êtes présenté ? Lorsque vous étiez en posture d'écoute ? Que retenez-vous de l'exercice ?"*

Variante : le photolangage peut aussi permettre aux participants de s'exprimer sur un sujet. Introduisez alors la séquence par : *"Quelle image représente le plus [ce projet/ce thème] pour vous ?"*

# ARBRE À PERSONNAGES



L'arbre à personnages est un outil qui utilise le pouvoir du visuel pour permettre à chaque participant d'exprimer son ressenti ou son état d'esprit sur un sujet.



## EXCELLENT POUR

- Libérer la parole dans une équipe
- Prendre la température d'un collectif sur un sujet ou un projet
- Faire un diagnostic des ressentis sur un sujet ou un projet en début d'atelier
- Mesurer l'évolution des ressentis des participants entre le début et la fin de l'atelier



10 à 20 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

Affichez le poster "Arbre à personnages" sur un mur de manière à ce qu'il soit accessible pour tous les participants.  
Vous pouvez télécharger le modèle créé par YA+K en cliquant sur ce [lien](#).



3 à 15 participants

### ÉTAPE 2

Distribuez une gommette à chaque participant et posez leur une question. Par exemple : "Quel est votre état d'esprit ce matin ?" ou bien "Quel est votre niveau de maturité sur le sujet de [thème de l'atelier] ?" ou encore "Où en êtes-vous sur le sujet de [thème de l'atelier] ?".

### ÉTAPE 3

Demandez à chaque participant de coller sa gommette sur le personnage qui lui correspond le plus en expliquant pourquoi. Veillez à créer un cadre sécurisant pour que chacune se sente libre de s'exprimer.

### ÉTAPE 4

Quand tout le monde s'est exprimé, vous pouvez demander aux participants d'observer l'arbre à personnages et de voir si des tendances se dégagent. Débriefez ensemble sur la force du visuel qui offre un formidable support pour exprimer les ressentis.

**Bonus :** si vous avez utilisé l'arbre à personnages en début d'atelier, vous pouvez demander aux participants de refaire l'exercice à la fin de l'atelier avec une gommette de couleur différente pour mesurer l'évolution des participants au cours de l'atelier.

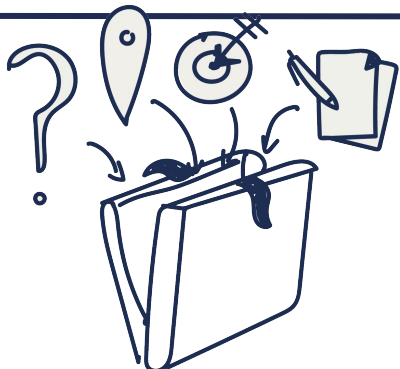
[Un arbre](#) ou un [mur à personnages](#) imprimé ou dessiné en grand format (A3 minimum) et des gommettes

# CANEVAS DE QUALIFICATION



Le canevas de qualification est un outil qui vous permettra de recueillir les informations indispensables à la conception d'une rencontre collaborative.

Sa structure en trois temps - situation actuelle, situation désirée, dispositif d'animation - invitera votre commanditaire à se confier progressivement, et vous transmettre le maximum d'informations clés.



## EXCELLENT POUR

- Qualifier le besoin d'un client en évitant les angles morts
- Structurer la conversation pour créer un lien de confiance, parler des émotions sans tabous, et collecter toutes les informations nécessaires pour concevoir une rencontre qui clique.



1h - 2h

## ANIMATION PAS À PAS

### 1 - Canevas de qualification

#### CONTEXTE

Quel est l'historique de l'équipe / de la division concernée ?  
Avec quel environnement / écosystème cette équipe interagit-elle ?  
Qu'avez-vous déjà essayé et qui a fonctionné, ou a contrario qui n'a pas fonctionné ?

#### PROBLÉMATIQUE

Quelle est la problématique prioritaire que vous devrez résoudre au cours de votre mission de facilitation ?

### 2 - Situation désirée

#### OBJECTIFS

Quels sont les objectifs opérationnels de la mission ? Quels sont les objectifs humains ?

#### RÉSULTATS ATTENDUS

Quel est l'impact visé ? Sur votre équipe ? Sur d'autres parties prenantes ?  
Quels sont les indicateurs objectifs (idéalement mesurables) qui permettront de valider l'atteinte du résultat ?

#### LIVRABLES

Quelle est la forme du ou des livrables de votre mission de facilitation ?  
Comment ces livrables seront-ils utilisés pour atteindre le résultat attendu ?

### 3 - Dispositif d'animation

#### PARTIES PRENANTES

Qui est le sponsor du projet ?  
Qui sont les participants ?

#### LOGISTIQUE

Quelle est la durée de la mission ?  
Y a-t-il un suivi à prévoir, et si oui de quelle nature ?  
Où l'atelier se tiendra-t-il ?  
Quel est le matériel nécessaire ? Quel est le matériel disponible sur place ?

#### RISQUES

Les participants sont-ils volontaires ?  
Quelles relations les participants entretiennent-ils ?  
Y a-t-il des personnalités difficiles ?  
Existe-t-il d'autres freins non liés aux participants ?

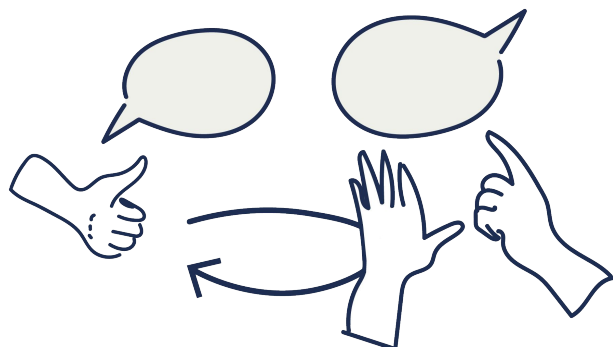


Facilitateur  
et commanditaire(s)



# BLABLA TOUR

Cette séquence vous permettra de prendre le pouls de votre équipe ou du collectif dans lequel vous collaborez, de créer des zones d'entraide et surtout de créer un espace de dialogue collectif !



## EXCELLENT POUR

- Créer des zones d'entraide au sein d'un collectif.
- Créer un espace et un temps de dialogue au sein d'un collectif.
- Apprendre à se connaître au sein d'un collectif.



50 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

Cette séquence s'anime comme un tour de parole et respecte trois principes :

- 1 - Chacun a un tour de parole.
- 2 - On écoute chacun activement.
- 3 - On accepte ce que chacun exprime.

### ÉTAPE 1

Présentation de la consigne et des questions du Blabla Tour. Si vous êtes en présentiel, nous vous conseillons de rassembler les participants en arc de cercle autour de vous pour expliquer la consigne à l'ensemble des participants.

### ÉTAPE 2

Une première personne prend la parole et répond aux différentes questions posées.

### ÉTAPE 3

Lorsque cette personne a terminé, elle peut nommer une personne pour prendre la suite, ou bien laisser le blabla Tour fonctionner de lui-même.

## SAVOUREZ

Savourez ces petits moments d'équipe et surtout n'hésitez pas à laisser votre créativité et celle du groupe émerger en proposant de nouvelles questions pour le blablaTour de la rencontre suivante.

Voici quelques questions, un peu magiques, pour construire de belles relations :

- Comment vas-tu ?
- Quel a été ton succès de la semaine dernière ?
- Dans quel état d'esprit, abordes-tu cette semaine ?
- Raconte-nous un bel événement, un bon moment ou une belle découverte de ton dernier week-end ?
- Qu'est-ce qui t'enthousiasme pour cette semaine ?
- Quels sont tes objectifs de la semaine ?
- Quels sont les sujets/projets sur lesquels tu rencontres des difficultés ? Et comment pouvons-nous t'aider ?
- Qu'attends-tu de nous ?



8 participants



**RESSOURCES**



# **FICHES TECHNIQUES**



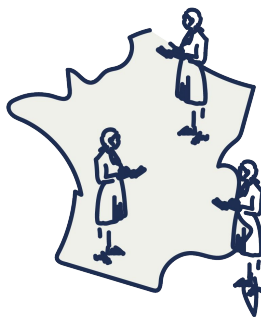
YA+K

yaplusk.fr

# CARTOGRAPHIE DANS L'ESPACE



La cartographie dans l'espace est une technique d'animation qui sollicite la dimension corporelle des participants en les invitant à se positionner dans la salle selon différents critères. Elle peut être utilisée aussi bien en guise d'inclusion que pour faire une restitution.



## EXCELLENT POUR

- Mettre en mouvement les participants
- Favoriser le partage et les échanges entre participants
- Apprendre à se connaître par une approche ludique et corporelle



20 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1 Echauffement : carte de France (ou du monde) - 5 min

- Donnez la consigne aux participants : "Nous allons cartographier notre groupe et représenter dans l'espace les villes de provenance de chacun d'entre nous.
- Imaginons que la salle est une carte de France (ou du monde) et vous, vous êtes les villes. Vous avez 5 minutes pour vous organiser, échanger, et créer notre carte de France. "
- Laissez le groupe définir où est le nord, le sud, l'est et l'ouest et se positionner les uns par rapport aux autres.
- Si besoin, vous pouvez projeter la carte de France à l'écran pour aider le groupe.



5 à 100 participants

### ÉTAPE 2 Cartographie selon d'autres critères - 5min/critère

- À présent, reproduisez l'exercice, mais cette fois-ci en demandant aux participants de se répartir dans l'espace selon d'autres critères. Par exemple :
- Répartissez-vous dans l'espace en fonction de votre département dans l'entreprise
- Répartissez-vous dans l'espace en fonction de votre niveau d'aisance par rapport à ce sujet
- Répartissez-vous dans l'espace en fonction de vos compétences clés / valeurs (après une séquence préalable sur les compétences/valeurs)



Une grande salle avec de l'espace

### ÉTAPE 3 Debriefing - 10 min

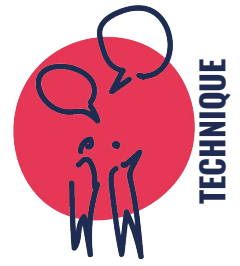
Questionnez les participants sur l'expérience vécue :

"Comment vous êtes-vous sentis ?"

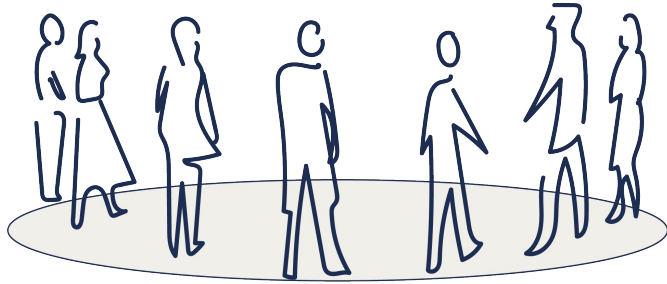
"Comment vous êtes-vous organisés ?"

"Que remarquons-nous sur notre représentation du groupe ?"

# TOUR DE PAROLE



Le tour de parole est une technique d'animation qui permet de structurer la distribution de la parole dans une réunion ou un atelier en assurant la responsabilité de la prise de parole. Il encourage les plus introvertis à s'exprimer, et incite les bavards à tourner plusieurs fois leur langue dans leur bouche avant que vienne leur tour !



## EXCELLENT POUR

- Permettre à tous les membres de s'exprimer
- Canaliser les bavards ; encourager les timides
- Développer la capacité d'écoute de chaque membre du collectif



La durée dépend du nombre de participants. Le temps alloué à chaque participant peut être modulé

## ANIMATION PAS À PAS

Le tour de parole s'utilise avec les fondamentaux de l'intelligence collective :

**#1** Se disposer en cercle ou arc de cercle (de préférence sans table). Le cercle permet de poser l'équivalence des poids de parole.

**#2** Laisser la place au silence : le silence dans lequel chacun est lorsque ce n'est pas son tour de parole permet de laisser mûrir sa pensée et d'augmenter la qualité de ce que l'on aurait dit de façon trop rapide.

**#3** Placer la parole au centre : lorsque quelqu'un parle, il s'adresse au groupe, et "offre" sa parole au centre, au "nous". On évite de s'adresser à une personne en particulier et d'entrer dans des dialogues.

**#4** Les avis et les personnes sont dissociés. On lâche prise sur la propriété des idées.

**#5** Les avis s'additionnent, se multiplient, ne se combattent pas. Ce principe permet l'accueil de la diversité, le non jugement, et évite de tomber dans le débat.

**#6** Le facilitateur est gardien du cercle et des règles. Le groupe lui donne sa confiance pour qu'il maintienne le cadre et fasse respecter les règles. Son rôle est de ne perdre personne et de maintenir la "membrane" autour du groupe.

Une fois ces fondamentaux posés, le facilitateur ouvre le tour de parole : « La première personne qui souhaite s'exprimer démarre puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Une idée par tour ». Si une personne n'a rien à ajouter, elle peut passer son tour. Le facilitateur invite les participants à faire un partage par addition afin de ne pas répéter les éléments déjà partagés. On recommence un tour tant que les participants ont des choses à ajouter ou jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

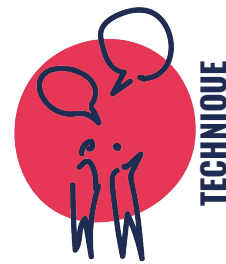


À partir de 2 participants



Une salle avec des chaises en cercle ou en arc de cercle

# MARCHE EMPATHIQUE



La marche empathique est une technique d'animation qui consiste à proposer aux participants d'avoir une conversation authentique et profonde en binômes tout en marchant côte à côte, de préférence à l'extérieur. Facile à mettre en oeuvre, elle permet d'approfondir la qualité d'écoute et d'attention et de tisser du lien entre les participants.



## EXCELLENT POUR

- Approfondir sa qualité d'écoute et d'attention
- Créer du lien entre les participants
- Débriefer après un exercice ou une expérience (par exemple, après une séance d'écriture guidée)
- Partager des expériences entre pairs



20 à 30 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

À la suite d'une séquence où vous souhaitez proposer aux participants de partager entre eux (par exemple, à la suite d'un exercice d'écriture guidée), invitez les participants à créer des binômes.



À partir de 2 participants

### ÉTAPE 2

Donnez la consigne en expliquant aux participant de diviser le temps disponible en deux et en les invitant à s'offrir mutuellement un temps d'écoute sur le sujet. Par exemple, si vous disposez de 20 minutes, A écoute B pendant 10 minutes ; puis B écoute A pendant 10 minutes. Lorsqu'une personne s'exprime, l'autre l'écoute sans l'interrompre et sans porter de jugement. On découvre alors que, lorsque l'on offre à quelqu'un du temps pour penser dans un espace de qualité, il en résulte de grandes découvertes, des intuitions étonnantes et un accès à la sagesse intérieure.

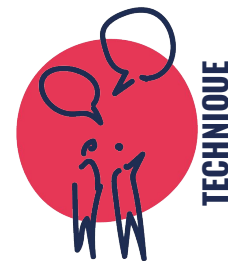


Un parc ou un espace vert à proximité

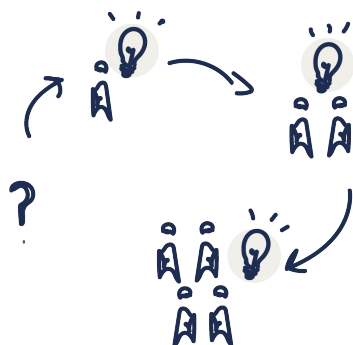
### ÉTAPE 3

De retour en grand groupe, vous pouvez éventuellement proposer un partage en plénière pour collecter les éléments saillants qui sont ressortis des conversations. Vous pouvez aussi faire réfléchir les participants à leurs modes d'écoute en leur partageant le modèle des 4 niveaux d'écoute d'après Otto Scharmer.

# BOULE DE NEIGE (1-2-4 TOUS)



La technique "Boule de neige" permet de recueillir les attentes ou les idées des participants rapidement en faisant varier la taille des groupes - réflexion individuelle, puis à deux, puis à quatre et partage en plénière.



## EXCELLENT POUR

- Recueillir les attentes d'un grand groupe au début d'un atelier
- Collecter les idées ou les apprentissages clés à la fin d'une séquence ou d'un atelier
- Créer des échanges très rapidement entre des personnes qui ne se connaissent pas ou peu.



20 à 30 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1 Présentation du sujet - 1 min

Présenter la question à laquelle les participants doivent répondre. Par exemple :  
"Quelles idées recommanderiez-vous pour répondre à telle problématique ?" ou  
"Quelles sont les actions clés à mettre en oeuvre à la suite de cet atelier ?" ou  
"Quelles sont les questions principales que vous vous posez face à tel sujet ?"



À partir de 8 participants

### ÉTAPE 2 Réflexion individuelle - 1 min

Chacun réfléchit seul et en silence et note ses réponses sur une feuille de papier.

### ÉTAPE 3 Réflexion en binômes - 2 min

Invitez les participants à se regrouper par deux pour mettre en commun leurs idées et générer éventuellement de nouvelles idées par binômes, à partir des idées issues de leur phase de réflexion personnelle.



Feuilles de papier et stylos

### ÉTAPE 4 Réflexion en sous-groupes de 4 personnes - 4 min

Invitez les participants à se regrouper par 4 pour partager et développer les idées des binômes (en détectant éventuellement les similarités et les différences).

### ÉTAPE 5 Partage en plénière - 10 min

Invitez un ambassadeur par groupe à répondre à la question suivante :  
"Quelle est l'idée phare qui ressort de votre conversation?". Facilitez un tour de parole jusqu'à ce que tous les groupes aient parlé en invitant les ambassadeurs à ne pas répéter une idée qui a déjà été mentionnée. Répétez le tour de parole autant de fois que nécessaire pour collecter toutes les idées.



L'écriture guidée (guided journaling en anglais) est une technique créée par le Presencing Institute qui permet à chacun de prendre du recul par écrit, en répondant à une série de questions posées à voix haute par le facilitateur. Cette technique, très simple en apparence, est très puissante pour prendre du recul sur un sujet, reconnecter chacun à ses valeurs et motivations profondes et créer des discussions authentiques et génératives.



## EXCELLENT POUR

- Prendre du recul suite à une expérience vécue (collective ou individuelle)
- Recueillir du feedback sur un projet, une stratégie, un produit, un service...
- Ancrer les apprentissages, à la fin d'une séquence ou d'un atelier
- Faire émerger des questions et/ou des idées sur un sujet avant de procéder à un partage en groupe



10 à 30 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

Préparez entre 4 et 12 questions que vous voulez poser aux participants, en lien avec ce qu'ils ont vécu dans les séquences précédentes. Vous pouvez vous inspirer des questions ci-contre.

### ÉTAPE 1 Introduction - 1 min

À la fin d'une présentation de projet ou d'une conférence sur un sujet par exemple, invitez les participants à prendre une feuille de papier et un stylo. Puis expliquez la consigne : "Je vais vous guider à travers une série de questions, et je vais les lire à voix haute l'une après l'autre. Écoutez la question, en silence, et écrivez sans réfléchir, juste ce qui vient à travers votre main, votre cœur et votre tête. Si l'une des questions ne vous inspire pas, aucune inquiétude à avoir, laissez simplement votre esprit vagabonder et reprenez l'écriture à la prochaine question."

### ÉTAPE 2 Écriture guidée - entre 5 et 15 minutes, selon le nombre de questions

Lisez les questions les unes après les autres en laissant 2 minutes environ entre chaque question. Observez les participants pour voir où ils en sont dans leur écriture et adaptez votre rythme à leur rythme d'écriture.

### ÉTAPE 3 Partage - 10 min

Organisez un temps de partage avec le groupe, en précisant que chacun est libre de partager ce qu'il souhaite.

Vous pouvez organiser le partage selon différentes modalités :

- Partage libre: les participants partagent dans une conversation naturelle (attention : utilisez cette modalité de partage avec un groupe déjà mature sur l'écoute et le partage de la parole) ;
- Partage via un bâton de parole : les participants partagent en se passant un bâton de parole (attention : laissez la possibilité de passer son tour) ;
- FAD : Partage via un nuage de mots (ou phrases) sur un board partagé en ligne : les participants partagent des mots clés via un outil de travail collaboratif (ex : google slides, tableau blanc sur skype ou zoom, etc.).

#### Exemples de questions :

Qu'est-ce qui me conforte dans ce que je viens d'entendre ?

Qu'est-ce que je savais/imaginai déjà ?

Qu'est-ce qui me surprend ? Qu'est-ce qui est nouveau ?

Qu'est-ce qui m'enthousiasme ?

Quels éléments du projet/de la stratégie/de la vision qui vient d'être partagé me donnent le plus d'énergie ?

Quelles questions émergent ?

En quoi ce projet/cette stratégie/cette vision a-t-elle un impact sur moi, sur mon travail ?

Comment puis-je contribuer à sa réalisation ?



Pas de limite

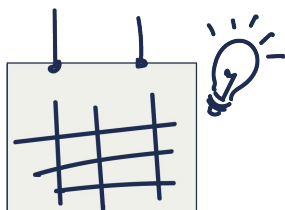
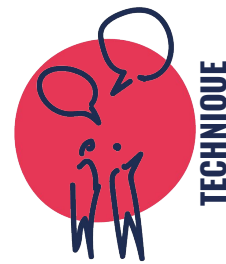


De quoi écrire



# LA MATRICE D'IDÉATION

La matrice d'idéation est une séquence de créativité adaptée à un atelier en présentiel ou à distance. Effectuée en silence et avec des contraintes d'idéation choisies par le facilitateur, elle permet de produire un nombre important d'idées en peu de temps.



## EXCELLENT POUR

- Collaborer pour aider un individu ou le collectif à résoudre un challenge prioritaire (réel, urgent, personnel)
- Imaginer un nombre important de solutions



40 à 50 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### En amont

- 1 - Préparer une matrice d'idéation (3 à 5 lignes et 3 à 5 colonnes). Vous aurez besoin d'une matrice par sous-groupe de 3 à 5 participants.
- 2 - Choisir les en-tête de ligne et de colonne en fonction de la problématique. Ex : étapes du parcours utilisateur, profils types d'utilisateurs (personas), tendances (exemples : écolo, digital), etc.



3 à 15 participants

### Pendant l'atelier

- 1 - Clarifier l'intention de la séquence auprès des participants - *3 minutes*
- 2 - Présenter la matrice d'idéation et son utilisation : une idée concrète par bullet-point, la matrice se remplit en silence - *5 minutes*
- 3 - Proposer aux participants de relever un défi. Ex : "le groupe proposant le plus grand nombre d'idées remporte le challenge" - *2 minutes*
- 4 - C'est parti pour un sprint d'idéation individuel intense ! Une idée par post-it. Rappeler que l'exercice s'effectue en silence pour une plus grande efficacité - *10 minutes*
- 5 - Proposer aux participants d'enrichir les idées des autres membres de leur sous-groupe. Pour ce faire, invitez-les à utiliser une couleur secondaire ou à coller un post-it à côté du premier post-it - *10 minutes*
- 6 - Inviter les groupes à sélectionner 1 à 2 idées stars en proposant 2 critères de sélection de votre choix (par exemple : croiser impact potentiel / faisabilité, urgence / impact, coup de coeur / faisabilité, etc.) - *5 minutes*
- 7 - Inviter les sous-groupes à pitcher tour à tour leur idée star - *5 minutes*



Paperboard (un par sous groupe, avec la matrice dessinée dessus), post-it, feutres (en distanciel : Klaxoon)



## EXCELLENT POUR

- S'entraîner à ramener son attention sur une sensation corporelle de façon volontaire sans la modifier, sans la contrôler et sans la juger.
- Augmenter la qualité de présence et d'écoute et se concentrer sur le moment présent, grâce à la présence au corps.
- Se connecter à soi et au collectif.
- S'arrêter, ressentir, observer et laisser être.
- Apporter un apaisement du mental, des pensées automatiques, du jugement automatique et donc laisser de la place à la créativité.



10 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

- 1 - Préparer la salle en cercle
- 2 - Inviter les participants à s'installer sur les chaises.
- 3 - Partager avec les participants l'intention de ce premier temps.
- 4 - Guider les participants à s'installer confortablement sur la chaise.
- 5 - Donner la consigne de l'activité de pratique de l'attention que vous avez choisi. \*\* Voir page suivante\*\*
- 6 - Animer la pratique de l'attention
- 7 - Animer un temps de partage à la fin de la pratique :  
*"Comment vous êtes-vous senti ? Que s'est-il passé dans votre corps, dans votre tête ? Qu'avez-vous remarqué sur vous ?"*



5 à 20 participants

## PRATIQUE DE L'ATTENTION - EXEMPLES

### Partager son prénom à l'oral

- 1 - Donnez la consigne de l'activité de pratique de l'attention que vous avez choisie.  
*" Nous allons toutes et tous partager son prénom à l'oral. Une seule personne à la fois peut dire son prénom. Nous ne pouvons pas communiquer pour nous organiser, nous allons nous observer. On peut commencer..."*
- 2 - Regardez avec présence l'ensemble du groupe
- 3 - Participez vous aussi à l'activité.
- 4 - Lorsque tout le monde a dit son prénom, débutez le temps de partage.  
*"Comment vous êtes-vous senti ? Que s'est-il passé dans votre corps, dans votre tête ? Qu'avez-vous remarqué sur vous ? Est-ce que votre cœur s'est accéléré ? Avant de prononcer votre prénom, après ? Quelle a été votre stratégie ? Débuter, finir le tour ? Comment était votre voix lorsque vous avez prononcé votre prénom ? Comment vous êtes-vous senti en entendant votre voix prononçant votre prénom ?"*
- 5 - Concluez avec les bénéfices de la pratique de l'attention.

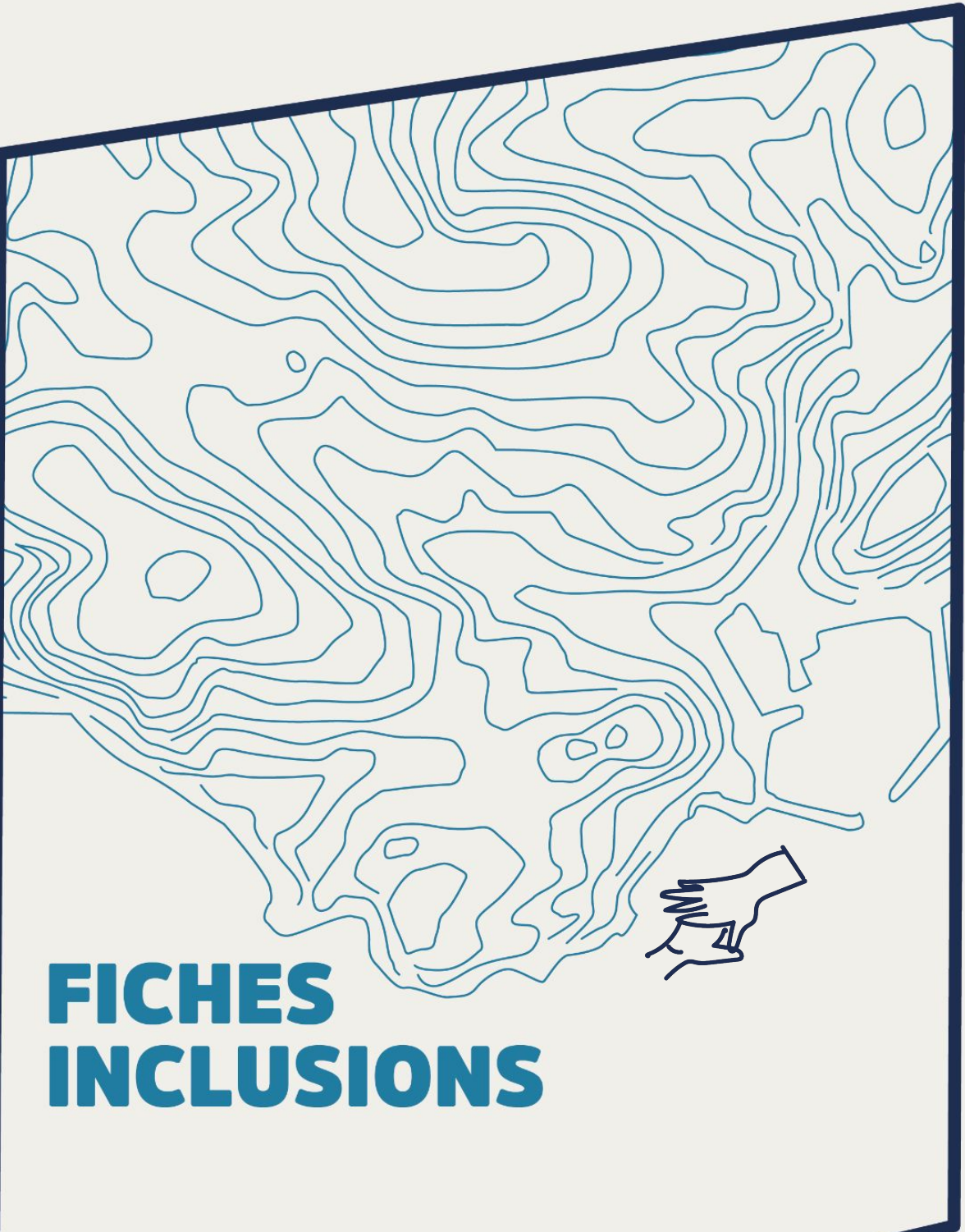


Une table et des kaplas

### Co-construire une œuvre

- 1- Donnez la consigne de l'activité de pratique de l'attention que vous avez choisie.  
*" Nous allons co-construire une œuvre. Pour cela, je vais vous donner à tous une pièce de Kapla. Une seule personne à la fois peut se lever et venir déposer sa pièce de Kapla. Nous ne pouvons pas parler, nous allons nous observer. On peut commencer..."*
- 2 - Regardez avec présence l'ensemble du groupe.
- 3 - Participez vous aussi à l'activité.
- 4 - Lorsque tout le monde a posé son Kapla, débutez le temps de partage.  
*"Comment vous êtes-vous senti ? Que s'est-il passé dans votre corps, dans votre tête ? Qu'avez-vous remarqué sur vous ? Est-ce que votre cœur s'est accéléré ? Avant de vous lever ? Après ? Quelle a été votre stratégie ? Est-ce que vous avez jugé les autres lorsqu'ils ont positionné leur pièce ? Que pouvons-nous dire sur cette œuvre ?"*
- 5 - Concluez avec les bénéfices de la pratique de l'attention.

**RESSOURCES**



# **FICHES INCLUSIONS**



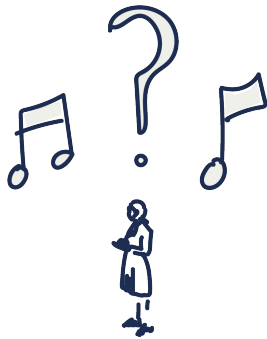
yaplusk.fr

YA+K

# QUESTION MUSICALE



Les questions musicales permettent à des participants de se mettre en mouvement et d'apprendre à se connaître en début d'atelier, qu'ils soient habitués à travailler ensemble ou non.



## EXCELLENT POUR

- Se mettre en mouvement
- Apprendre à se connaître
- S'habituer à poser des questions de curiosité
- Invitation au dialogue et à la découverte



10 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

On invite les participants à se mettre debout



5 à 100 participants

### ÉTAPE 2

On explique la consigne : "Je vais mettre une musique, et sur cette musique, vous allez marcher dans l'espace. Lorsque je vais couper la musique, vous allez trouver un partenaire pour former un binôme (ou trinôme si besoin). Une fois les binômes formés, je vais vous poser une question et vous devez y répondre entre vous. Prêt ?"



Enceinte + playlist

### ÉTAPE 3

On lance une musique dynamique, on marche avec eux, on danse, on crée une bonne ambiance. On arrête la musique, on les amène à se dépêcher pour trouver un binôme puis on pose la question. On leur accorde 1 minute, et on remet la musique. On reproduit l'exercice 5 fois en leur demandant de se mettre à chaque fois avec une nouvelle personne.

Idées de questions :

- Quel est votre meilleur voyage et pourquoi ?
- Quelle est votre recette préférée ?
- Lorsqu'on vous parle d'aventures, vous pensez à quel film ?
- Quel est le livre que vous conseillez à votre binôme ?
- Quelle est la dernière chose que vous avez fait pour la première fois ?
- Pour quelles raisons vous avez rigolé la dernière fois ?
- ...

# LIGNE MAGIQUE



La ligne magique est un icebreaker qui se déroule sans matériel et qui permet aux participants de se mettre en mouvement et d'exprimer leur expérience / attentes / craintes.



## EXCELLENT POUR

- Mettre en mouvement les participants et installer une atmosphère conviviale
- Apprendre leur niveau, leurs attentes et leurs craintes potentielles



10 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

- Rassemblez les participants en file devant vous pour expliquer la consigne à l'ensemble des participants.

- Voici un exemple de consigne à donner aux participants :

*" Ici devant vous, vous pouvez apercevoir une ligne imaginaire. À droite de cette ligne, se trouve la rive OUI et à gauche, se trouve la rive NON. Je vais vous poser plusieurs questions, et lorsque vous voulez répondre par oui, vous allez à droite, et lorsque vous voulez dire non, vous allez à gauche. "*

### ÉTAPE 2

- Vous posez les questions aux participants, en ajoutant de l'humour et en interagissant avec eux.

- Les premières questions visent à amener un peu d'humour et à s'approprier le mécanisme.

- Ensuite, ce sont des questions sur l'expérience des participants ou qui permettent d'introduire le sujet de l'atelier



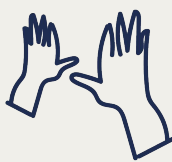
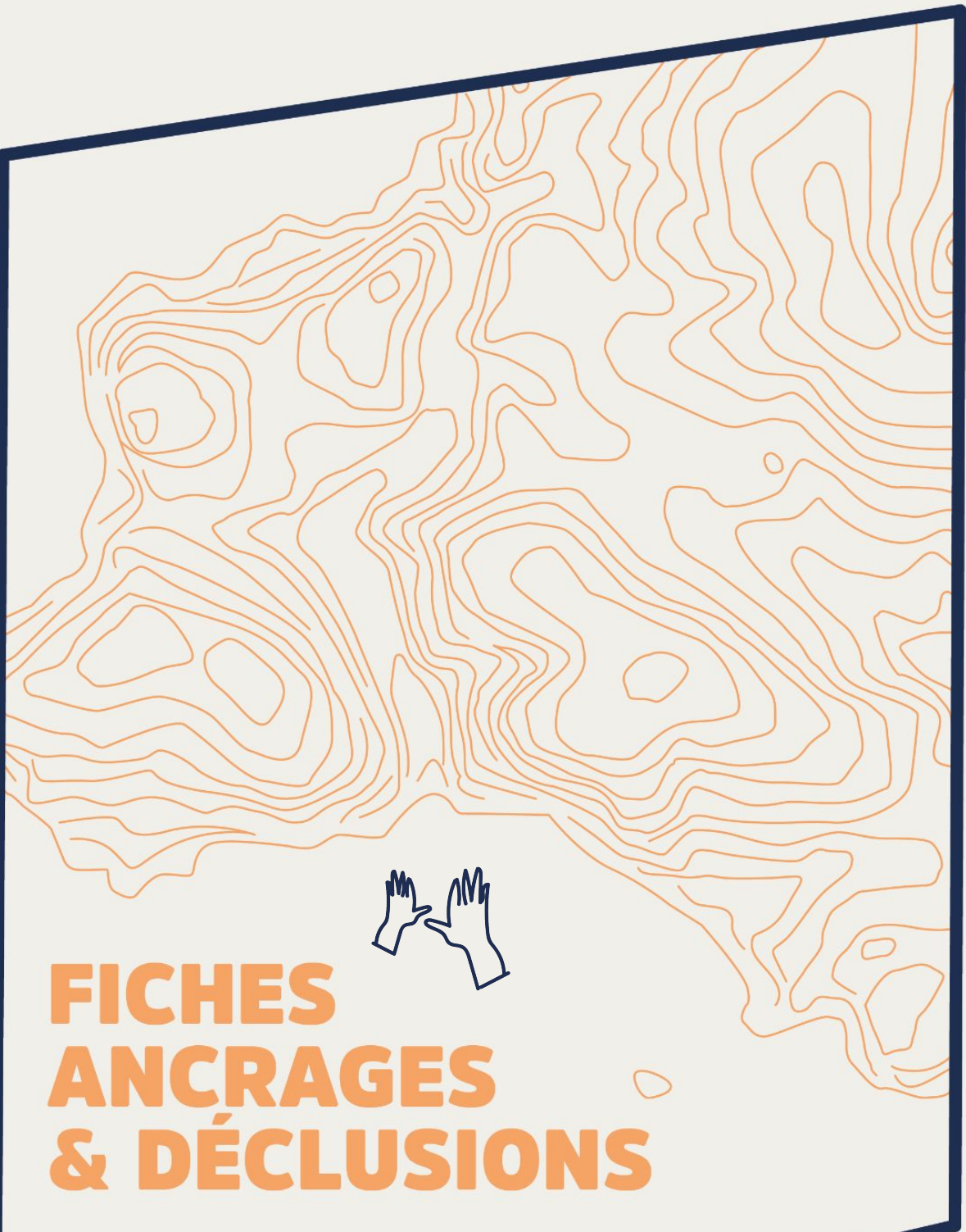
5 à 100 participants



Aucun, une ligne imaginaire



**RESSOURCES**



# **FICHES ANCRAGES & DÉCLUSIONS**



YA+K

yaplusk.fr



# QUESTIONNEMENT WOOLAP

Wooclap est un outil qui permet de poser des questions et d'avoir un retour à chaud sur l'atelier quelque soit le nombre de participants, notamment pour un grand auditoire qui rendrait un retour à micro ouvert compliqué.



ANCRAGE-DÉCLUSE



## EXCELLENT POUR

- Permettre aux participants de faire un retour à chaud sur l'atelier ou la séquence qu'ils viennent de vivre
- Poser des questions sous différents formats
- Permettre un ancrage d'informations abordées durant l'atelier



10 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

Préparer en amont le questionnaire. Selon l'objectif de votre décluse les questions peuvent être sur :

le fond de l'atelier. " Avec quoi repartez-vous?"; "Qu'avez vous appris?"; des questions d'ancrage sur le contenu si une partie de l'atelier était consacrée à de la transmission d'information (quizz) ; "Y a-t-il des questions qui persistent?" les participants. "Comment vous sentez vous suite à cet atelier?" (réponse en smiley); "Quelle image correspond le plus à votre état d'esprit en cette fin d'atelier?"; "Un point qui vous a enthousiasmé lors de cet atelier?"; "De quoi êtes vous reconnaissants?"

la suite : "Quel est votre souhait pour la suite?"

la forme de l'atelier : "Qu'est ce qui vous a manqué dans cet atelier?"; "Si vous deviez changer une chose, quelle serait-elle?"



8 à 100 participants

### ÉTAPE 2

Projeter le code (ou QR code) aux participants pour qu'ils accèdent au questionnaire



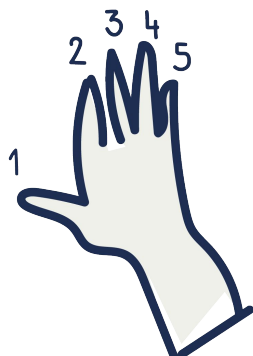
Un ordinateur, un rétro-projecteur

### ÉTAPE 3

Projeter les réponses et commenter en apportant des précisions si besoin



Le format ROTI est une technique d'animation qui permet aux facilitateurs d'une réunion de connaître le ressenti des participants à la fin d'un atelier, il peut être utilisé comme méthode de prise de décision par consentement simplifiée.



## EXCELLENT POUR

- Collecter les ressentis des participants à la fin d'un atelier
- Sonder le niveau d'adhésion des participants



5 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1

Préparer en amont les questions. Leur formulation doit permettre aux participants de se positionner sur une échelle de 1 à 5, à vous de clarifier cette échelle en fonction de vos questions.

Ex : *"Quel est votre niveau d'adhésion au plan d'action dessiné ensemble, au prototype, etc."*

*"Quel est votre ressenti vis à vis de l'investissement que vous venez d'effectuer en participant à cet atelier" (1 : inutile à 5 : super atelier dont nous allons bénéficier)*

*"Comment vous sentez vous suite à l'issue de cet atelier?" (1 : j'ai de gros doutes sur la suite à 5 : je suis très confiant)*

### ÉTAPE 2

Expliquer la consigne *"Pour chaque question que je vais vous poser, vous allez lever haut la main en levant 1 à 5 doigts selon votre réponse."*

### ÉTAPE 3

Poser les questions et synthétiser les réponses observées.

À distance cette déclusion peut être adaptée avec un système de curseurs : préparer les curseurs avec des affirmations opposées de chaque côté de la barre et demander aux participants de positionner leur curseur selon s'ils sont d'accord avec telle ou telle affirmation.



3 à 25 participants



Aucun (en distanciel : Klaxoon)