



Enquête vite fait bien fait

Conçue par Thiagi, l'Enquête vite fait bien fait (ou "Hello Game") est un jeu-cadre permettant aux participants de récolter et de rassembler des informations auprès du groupe dans un temps contraint : les participants sont à la fois collecteurs et sources d'informations.

Sivasailam "Thiagi" Thiagarajan est une figure éminente dans le domaine de l'**apprentissage et du développement**. Il est en particulier reconnu pour ses méthodes innovantes d'intégration du jeu dans l'éducation et la formation professionnelle. Mêlant recherches et applications concrètes, l'influence de Thiagi a un impact significatif sur les approches de pédagogie active.

Jeux-cadres

Inventés par Thiagi, les jeux-cadres sont un **ensemble de processus de jeu** répondant à un ou plusieurs objectifs pédagogiques, et dans lesquels les formateurs peuvent intégrer leur propre contenu. Ils reposent sur plusieurs éléments clés :

1. Des **règles du jeu** bien définies
2. Des **questions spécifiques**, formulées par le formateur
3. Des **consignes**, tâches à accomplir pour les équipes de participants
4. Un **débriefing** sur l'expérience vécue

L'enquête vite fait bien fait peut être utilisée pour répondre à de nombreux objectifs, parmi lesquels :

- **Collecter les attentes des participants**, en début de formation
- **Dresser un état des lieux** des connaissances initiales des participants sur un sujet
- **Recueillir des retours d'expériences**
- **Évaluer des pratiques**
- **Ancrer des apprentissages** au cours ou en fin de formation



Utiliser l'Enquête vite fait

bien fait, étape par étape

Le processus décrit ci-après s'appuie sur un exemple d'utilisation de l'Enquête vite fait bien fait en début de formation. En fonction de l'objectif pédagogique de la séquence, le formateur adaptera les axes de l'enquête.

1. **Répartir les participants en 4 groupes**
2. Chaque groupe s'occupe d'une **thématique** :
 - Groupe 1 : Projet professionnel actuel
 - Groupe 2 : Attentes des participants pour la journée de formation
 - Groupe 3 : Expérience des participants sur la thématique
 - Groupe 4 : Challenges rencontrés autour de la thématique
3. Chaque groupe met au point un **plan pour récolter les données** (5min)
4. Tous les groupes **récoltent un maximum de données** auprès de l'ensemble des participants. Les participants jouent donc à la fois le rôle d'intervieweur et d'interviewé (7 min)
5. Chaque groupe **analyse les données** récoltées et formalise une restitution sur un paperboard (7 min)
6. Un porte parole par groupe propose une **restitution de l'analyse effectuée** pour l'ensemble des participants (7 min)
7. Le formateur encourage une **courte réflexion post-enquête**, en invitant les participants à verbaliser ce qu'ils ont appris au cours de la séquence (3 min)

Bonnes pratiques pour renforcer l'efficacité de cette technique

- **Soigner la formulation des axes de l'enquête** : les axes proposés doivent être facilement compris des participants, complémentaires tout en étant bien distincts.
- **S'appuyer sur des consignes visuelles** : l'Enquête vite fait bien fait se décompose en plusieurs étapes rythmées. Une représentation visuelle (slide ppt, grand board visible de tous) des consignes apporte autonomie et confort aux participants.
- **Instaurer un climat de défi de rapidité** : chaque séquence est contrainte par un temps court et demande un engagement total des participants. Inviter les participants à des réponses brèves et spontanées les aidera à relever le défi avec succès.
- **Inviter à la réflexion et à la prise de hauteur** : en fin de séquence, inviter les participants à la prise de hauteur par quelques questions d'émergence (Qu'est-ce qui ressort de ces restitutions ? Quelles grandes différences ou points communs y voyez-vous ? etc.). Les participants ancrent ainsi les concepts abordés.

