



Dessine ce que je vois est un jeu, composé d'images, favorisant le partage de compétences complémentaires (écouter, dessiner) de deux participants et la création mutuelle.

Le jeu se déroule en quatre étapes :

- 1) Les participants forment des binômes. Le binôme de Florent et Laura est créé.
- 2) Florent pioche une image et la cache à Laura.
- 3) Florent décrit à Laura ce qu'il voit sur la carte; Laura le dessine.
- 4) Florent peut regarder le dessin de Laura et adapter son discours en fonction.



## EXCELLENT POUR

- Transmettre l'importance de la représentation visuelle d'un projet.
- Faire vivre la notion de prototype - Définir - Faire - Redéfinir
- Favoriser l'écoute mutuelle.
- Mettre en mouvement les participants autour d'une activité manuelle et ludique.



25 minutes

## ANIMATION PAS À PAS

### ÉTAPE 1 - Rassemblement et consigne

Rassemblez les participants et demandez-leur de former des binômes. Ensuite, expliquez-leur la consigne.

Voici un exemple de consigne à donner aux participants :

*"Vous allez recevoir une image de façon aléatoire. Vous aurez dix minutes pour décrire l'image à votre partenaire - qui ne doit pas voir l'image - afin que celui-ci la redessine. Vous pouvez regarder le dessin que fait votre partenaire pour orienter vos commentaires. Au bout de 10 minutes, nous referons l'exercice mais en inversant les rôles. A la fin, nous déposerons les images et les croquis sur une table pour reconstituer ensemble les paires."*



4 à 100 participants



Des images imprimées, feuilles de papier et stylos

### ÉTAPE 2 - Distribution des cartes

Distribuez une carte aléatoirement à une personne de chaque binôme. Fournissez aussi un papier et un stylo à chaque binôme.

### ÉTAPE 3 - Premier tour du jeu

Accordez 10 minutes pour le premier tour de description de l'image et faire le dessin.

Deux minutes avant la fin du premier tour, annoncez qu'il reste deux minutes pour dessiner l'image.

### ÉTAPE 4 - Second tour du jeu

Reproduisez l'étape 2 et 3. Les rôles sont inversés dans chaque binôme.

### ÉTAPE 5 - Fin du jeu

Récupérez les images et les croquis de chaque image et disposez-les sur une table de façon aléatoire. Les participants forment tous ensemble les paires.

### ÉTAPE 6 - Conclusion

Concluez en transmettant des messages inspirants et formateurs et qui introduisent la suite de votre programme.