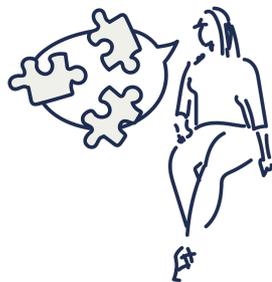




UN PAS DE CÔTÉ est un jeu permettant de découvrir les personnes qui vous entourent dans une ambiance joviale et décontractée. À l'aide des différentes cartes du jeu, vous allez vous présenter de manière décalée au travers de trente scénarios. Ces scénarios vous amènent à parler de vous en vous projetant sur divers objets, situations, personnes, projections futures, traits de caractère, hobbies ou même vos rêves.



EXCELLENT POUR

- Oser se présenter en faisant un pas de côté, avec authenticité et impact.
- Acquérir de l'aisance à l'oral.
- Apprendre à accueillir l'autre.
- Développer son écoute à la prise de parole de l'autre.



20 à 60
minutes

ANIMATION PAS À PAS

ÉTAPE 1 - Consigne

Rassemblez les participants en arc de cercle autour de vous pour expliquer la consigne à l'ensemble des participants. En fonction du contexte, vous pouvez aussi vous asseoir avec le groupe en demi-cercle. Voici un exemple de consigne à donner aux participants :



2 à 15
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.
[En expliquant la consigne, nous vous recommandons d'expliquer que cela va paraître peut-être difficile, pas d'inquiétude à avoir et que vous êtes là pour les aider.]"*

ÉTAPE 2 - Distribution des cartes

Distribuez une carte aléatoirement à chaque participant.



Les cartes

Complément : En fonction du contexte de la rencontre, vous pouvez distribuer une carte méthodologique pour aider les participants à construire leur présentation.

ÉTAPE 3 - Temps individuel

Accordez aux participants deux à trois minutes pour s'approprier la carte tirée.

ÉTAPE 4 - Organisation de l'équipe

S'ils sont plus de 8 personnes, demandez aux participants de se regrouper en îlots de 3 ou 4 personnes.

ÉTAPE 5 - Présentation de chaque participant

Débutez la séquence de présentation, en invitant les participants à se présenter à tour de rôle
Complément : Vous pouvez proposer aux participants de noter, sur un papier, un élément positif qu'ils retiennent de la présentation de chaque personne. Après chaque présentation, vous pouvez ainsi demander aux participants de partager leur élément "pépète".

ÉTAPE 6 - Retour d'expérience

Lorsque tout le monde s'est présenté au sein de son groupe ou devant l'ensemble des participants, invitez les participants à échanger et s'exprimer sur leur ressenti vis à vis de ce jeu.

Vous pouvez pour cela poser les questions suivantes :

“Comment avez-vous trouvé l'exercice ? Était-il difficile, facile pour vous ? Comment vous êtes-vous sentis ? En posture d'orateur ? En posture d'écoute ? Que reprenez-vous de l'exercice ?”

ÉTAPE 7 - Conclusion

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

Variantes

Pour un format plus participatif, vous pouvez former des binômes, et inviter chaque membre du binôme à présenter son partenaire à l'aide de la carte piochée.

Vous pouvez aussi utiliser [UN PAS DE CÔTÉ](#) pour présenter l'identité d'une équipe ou un projet. Pour cela, vous pouvez former des sous-groupes qui présenteront le projet ou l'identité de l'équipe à travers un angle spécifique, proposé par la carte piochée.