

Jeux d'apprentissage par l'expérience

Comment les conduire

Processus et principes

Préparation

- Avoir tout le matériel nécessaire et le mettre en place
- Lire la fiche de jeu tranquillement à l'avance

Consigne

- Claire : fluide, éléments dans la bon ordre, facile à comprendre
- Complète : contient tout ce qui est nécessaire (mais pas plus)
- Ouverte : laisse la place de trouver la solution tout seul
- Eventuellement demander s'il y a des questions

Déroulement

- Ne plus répondre aux questions, c'est à eux de se débrouiller
- Veiller à la sécurité, en intervenant si besoin
- Laisser du temps pour donner l'occasion de trouver soi-même
- Accélérer ou ralentir, compliquer ou faciliter, laisser aller ou stopper, encourager l'action ou la réflexion, etc. ... en fonction de la situation ET de ce que l'on souhaite intentionnellement mettre en évidence

Observation

- Avec bienveillance !!!
- Les Connaissances qui apparaissent (savoir)
- Les Compétences qui émergent (savoir-faire)
- Les Caractères qui s'expriment (savoir-être)
- Ce qui se dit (paroles), se fait (actes), se vit (émotions)
- Les individus personnellement Et l'équipe dans sa dynamique
- Ce qui a été efficace et ce qui n'a pas marché
- Si un participant a été très impliqué, ou au contraire effacé

Variantes

- Connaître les possibilités de (re)faire le jeu différemment

Mise en valeur

Dynamique générale

- Etre avant tout un facilitateur : ouvrir le partage pour que les éléments intéressants viennent d'eux et non de soi
- Oser prendre le risque, accepter la situation inconfortable de ne pas savoir exactement où on va
- Aller chercher les « perles » ... surtout chez les personnes réservées
- Mettre l'accent sur le processus et non le résultat
- Aider à faire le lien avec la réalité, pour rendre les éléments plus concrets et appliquer les principes dans leur situation
- Observer les réactions pour voir si on peut pousser plus loin
- On peut donner du feedback, exprimer ce qui nous a marqué, surpris, touché, impressionné, etc, et demander ce qu'ils en pensent

Disposition

- Dans un cercle, ils se parleront davantage les uns aux autres
- Penser au « confort » : assis ou pas, soleil ou ombre, ...

Questions à poser

- Vagues pour commencer, puis plus précises
- Une à la fois
- Ouvertes, pour inviter à se livrer
- Encourager les gens à approfondir leur partage
Qu'as-tu fait/dit ? ⇒ Qu'as-tu pensé ? ⇒ Qu'as-tu ressenti ?
- Encourager les gens à mener leur réflexion jusqu'au bout
Qu'est-ce qui t'as motivé ? Qu'est-ce que tu espérais obtenir ?

Input à donner

Chaque jeu cible des thématiques spécifiques, qui donnent l'occasion d'apporter des inputs. Les connaître permet des les donner si on trouve pertinent en fonction de ce qui s'est passé ou de l'objectif fixé

Conclusion

Finir par un élément valorisant

Finir avec la question « est-ce que qqun aimerait encore exprimer qqch ? »