

Brise-glace et séquence réveil Pour un collectif de travail dynamisé

Sommaire :

- ✓ Briser la glace... -----p.1 - 2
- ✓ Séquence réveil... -----p.3 - 4

En bref...

Comment débiter une réunion sans passer par le traditionnel tour de table ? Comment faciliter le passage de la somme des individus à un collectif de travail ? Comment re-démarrer l'après midi en stimulant l'attention des participants ? Quelques pratiques d'animation peuvent contribuer à l'atteinte de ces objectifs.

Difficile d'animer un groupe ?

Difficile de faire participer chacun aux échanges et à la production collective ?

Mais alors, comment faire pour créer un bon climat relationnel ? Pour favoriser la participation ? Pour générer de l'intelligence collective et de la collaboration, propices à la production et à l'apprentissage ? Quelles techniques utiliser ?

Quels sont les moments où l'action de l'animateur-trice est primordiale ?

- Agir dès le début d'une réunion, pour mettre en œuvre des conditions favorables à la communication interpersonnelle.
- Capter l'attention du groupe et dynamiser le collectif de travail, à certaines périodes de la journée, notamment après la pause repas ou après de longues interventions descendantes.

Quelques techniques d'animation sont présentées dans cette fiche. Elles permettent à l'animateur-trice de créer une dynamique de groupe en début de séance, de maintenir le cap, de stimuler l'attention des participants et de ne pas sombrer dans un monologue, d'inciter à la participation.

Briser la glace pour démarrer

Le démarrage d'une réunion constitue une étape importante et délicate, notamment lorsque les participants ne se connaissent pas.

Une présentation uniquement basée sur le statut professionnel des personnes présentes peut créer des inhibitions, freiner la participation de certains et instaurer une hiérarchie dans l'expression des membres du groupe. Ainsi, pour détendre l'atmosphère, mettre en confiance et favoriser la communication, différentes activités peuvent être mises en œuvre.

En début de séance, pour changer du traditionnel tour de table, plusieurs façons d'apprendre à se connaître permettent de nouer les contacts, lever des freins et faciliter la prise de parole de chacun.

Les séquences proposées ici (mais d'autres existent ou peuvent être imaginées) ne devraient pas excéder 30 minutes.

*Le CEDIP est une entité du Centre Ministériel de Valorisation des Ressources Humaines (CMVRH)

Les présentations croisées



Les participants sont répartis en binômes pour que chacun puisse se présenter à l'autre.

Cette étape peut aussi se réaliser sous forme d'interviews réciproques. Ces échanges devront permettre ensuite à chacun de présenter l'autre membre du binôme à l'ensemble du groupe. La personne présentée pourra compléter ou rectifier les informations délivrées.

Ce genre de présentation permet à chacun de s'exprimer devant le groupe dans une ambiance favorable à la communication. Ce type d'exercice doit plutôt être réservé à des groupes n'excédant pas 12 personnes.

Petit quiz sur l'expérience des participants



En amont de la séquence, l'animateur-trice prépare une liste de quelques expériences en lien avec le sujet traité en réunion. Ces expériences peuvent être celles vécues par les participants, si l'animateur-trice dispose des informations. Elles peuvent aussi correspondre à des expériences-types potentiellement vécues par les personnes réunies.

Cette liste sera distribuée en séance. Chaque participant devra poser des questions pour trouver qui, dans le groupe, a déjà vécu chacune de ces expériences. Chacun indiquera les résultats de ses recherches sur sa fiche avec les coordonnées recueillies, nom prénom, service, fonction... L'animateur-trice reviendra ensuite sur les questions posées et les informations recueillies seront partagées.

Cette séquence permet aux participants de communiquer avec l'ensemble du groupe et aussi de disposer des coordonnées de personnes ressources sur des typologies d'expériences en lien avec le sujet de la réunion ou de la formation.

Vrai ou faux



Chaque participant devra se présenter au groupe en indiquant trois éléments sur son parcours (expériences, compétences, etc.) dont un seul est réel. Celui ou celle qui trouvera l'information vraie se présentera à son tour selon le même principe.

Cette séquence permettra aux participants de se connaître, de découvrir des expériences communes et d'autres plus singulières, dans une ambiance plutôt ludique et favorable à la communication du groupe.

Le tirage au sort



L'animateur-trice prépare des questions visant à recueillir des informations sur les participants. Une de ces questions sera proposée par tirage au sort à chacun des participants qui devra se présenter et répondre à la question posée. Différents supports peuvent être utilisés pour ce tirage au sort : petits papiers, lancé de dé (avec une question préalablement affectée à chaque numéro), roulette, jeu de l'oie, etc.

L'objectif de ces questions est de connaître les participants sous un angle autre que professionnel (expérience sur un thème, parcours personnel, passe-temps, etc.). Les réponses recueillies apporteront des informations visant à révéler un trait de personnalité de chaque participant dans un climat de convivialité.

Séquence réveil pour garder le cap et l'attention

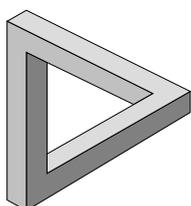
Après la pause repas, par exemple, la reprise d'activité d'un groupe mérite une attention particulière de l'animateur-trice. En effet, qu'il s'agisse d'une réunion de travail, d'une formation ou d'un séminaire, la « reconnexion » peut être facilitée par une « séquence réveil » qui vise à mobiliser l'attention et la participation de chacun.

Diverses techniques permettent de mettre en œuvre cette étape. Les techniques proposées ci-après peuvent agrémenter et dynamiser ces phases importantes et sensibles.

Réveiller la reprise d'une réunion ou d'une formation

Lors de la reprise de l'activité en réunion ou en formation, notamment après une pause, il peut être utile de revoir les différents points réalisés, les décisions prises, les objectifs à atteindre. La séquence-réveil permet de rappeler au groupe les éléments essentiels déjà évoqués et de relancer la réflexion sur l'objet de la réunion.

Jeu des questions pièges



Cette pratique consiste à séparer les participants en deux groupes, chacun étant chargé de préparer des « questions-pièges » sur le sujet traité. Chaque groupe questionnera, à tour de rôle, l'autre groupe qui devra répondre très rapidement.

Cet exercice ludique permet de faire le point sur les éléments abordés en matinée, mais aussi de mettre en relief d'autres questionnements sur la problématique étudiée en réunion ou en formation. Cette amorce peut s'avérer très constructive. Cependant, pour des réunions de grands groupes en séminaire, d'autres types de séquences peuvent être mises en œuvre,

Restitution illustrée ou scénarisée d'un travail lors d'un séminaire

Lors d'un séminaire, il est fréquent d'organiser des ateliers, par sous-groupes, pour travailler sur une problématique. La restitution des travaux est généralement programmée après la pause repas, ce qui nécessite de requérir et maintenir l'attention de l'auditoire. Le groupe devra préparer cette séquence-réveil en fin de matinée.

Mises en scène



L'animateur-trice peut demander au groupe de préparer et organiser la restitution du travail de façon scénarisée, c'est-à-dire de mettre en scène le message à délivrer pour le rendre intéressant, distrayant, sans pour autant diminuer sa valeur professionnelle.

Ainsi, des saynètes, sketches dont les acteurs seront les participants, pourront présenter ou même caricaturer des situations qui mettront en relief la problématique abordée et le fruit des travaux du groupe.

Images et photographies

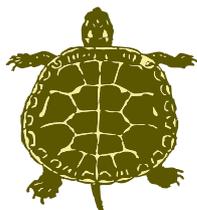


Des restitutions de travaux peuvent aussi s'appuyer sur des images ou des photographies projetées.

Elles n'auront pas forcément un lien logique avec le sujet traité, mais illustreront symboliquement un contexte, un constat, une réflexion partagée par le groupe de façon sérieuse ou humoristique.

Pour cela, l'animateur-trice devra mettre à disposition du groupe un éventail d'images pouvant être projetées. L'image la plus représentative du message à faire passer aura été choisie avant la pause, pour être diffusée sur un écran lors de la restitution du groupe en séance plénière.

Le portrait chinois



Le principe du portrait chinois consiste à comparer une organisation, un projet, un profil, une mission ... à un animal, un objet, un pays, un livre, un plat, etc.

Lors de cet exercice ludique, le groupe recherchera dans les éléments choisis des caractéristiques en adéquation avec le sujet étudié et en fera une présentation en séance.

La restitution des différentes réflexions pourra ainsi s'appuyer sur ce portrait chinois pour mettre en évidence des forces, des faiblesses, des contraintes, des atouts. Par exemple : si le projet présenté était un livre, ça serait « Le tour du monde en quatre-vingts jours » de Jules Verne parce que...

Les différentes séquences présentées ici s'inscrivent dans la démarche du guide

« [Animer un forum et des groupes de production](#) »

initiée par le CEDIP en 2012.

L'objectif de ce guide est de proposer un panel de séquences d'animation.

Dans le contexte de l'évolution des configurations de travail de groupes, comme les réunions à distance, les visioconférences, etc. des prochaines fiches « En lignes » vous seront proposées.

Votre contribution sur l'innovation et l'adaptation des différentes techniques d'animation sera la bienvenue.

N'hésitez pas à nous communiquer vos idées et commentaires à l'adresse suivante : cedip@developpement-durable.gouv.fr !

Brigitte Giordano-Pinet

Pour aller plus loin

- Fiche « En lignes » du CEDIP n°60-2 - [Prise de parole en public / Trois mots à vous dire : Clarté ! Cohérence ! Écoute !](#) - décembre 2013
- Fiche « En lignes » du CEDIP n°63 – [Conseils pour l'animateur](#) juin 2014
- Fiche « En lignes » du CEDIP n°64 – [Les réunions avec fonctions déléguées](#) – septembre 2014
- La bible de la formation – Patrick Maddalena – Editions Eyrolles - 2013
- Animer un groupe – *Coopérer en équipe* – Site dédié au partage de notions et de méthodes pratiques pour l'animation de groupe et de développement de la coopération dans les équipes .<http://www.animer.ch/>
- The big book of leadership games- Vasudha K. Deming – Edition McGraw-Hill - 2004