



..Accompagner..Exprimer..Reveler..



ANIMER DES RÉUNIONS PARTICIPATIVES

1 JOUR

ANIMER DES RÉUNIONS PARTICIPATIVES, POURQUOI ET COMMENCE?

Dans toutes les démarches collectives, et d'autant plus dans celles qui souhaitent aller vers une gouvernance plus partagée; la notion de participation (et donc d'adhésion) est en jeu.

Qui ne s'est pas déjà retrouvé en réunion en se demandant réellement le sens de cette dernière, et sa finalité?

Il est possible aussi, en tant qu'animateur de réunion/temps de travail, que vous aillez eu des difficultés à rendre acteurs les participants et de ce fait eu des difficultés à acter certaines décisions.

Vous retrouverez dans ce livret les outils/méthodes utilisées durant la formation. Aucune d'entre elles n'est gravée dans le marbre, tentez des choses, mettez les à votre sauce !

Pour vous aider:



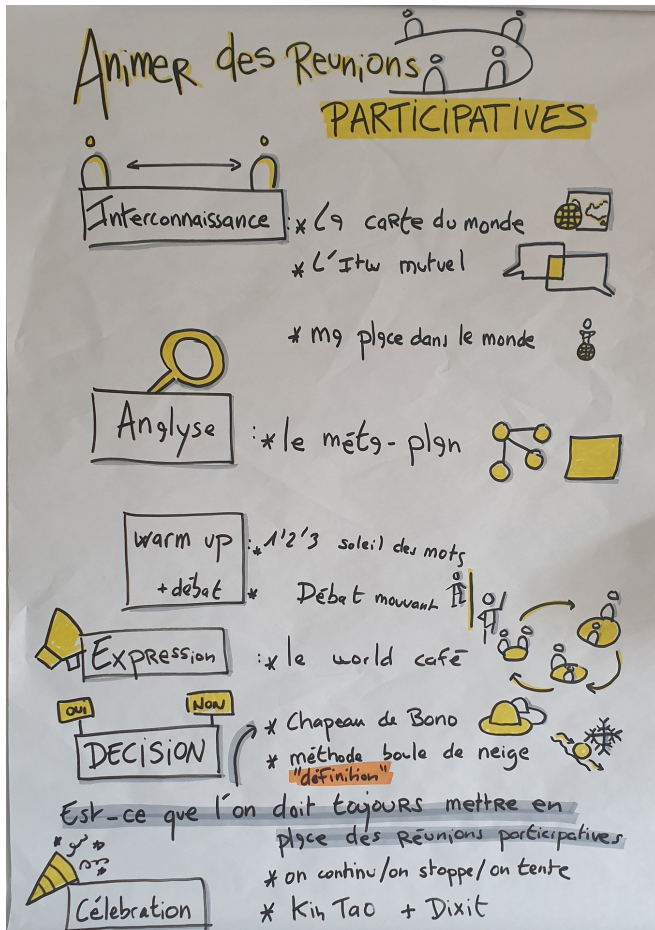
- accueil : temps de convivialité / outil de reconnaissance (badge/objet...), attention particulière pour chaque participant.e.s
- Lancement : rappel du cadre, des horaires, de la répartition des rôles, des enjeux
- Interconnaissance: permet faire cohésion et langage commun
- TRIP = Temps de Réflexion Préalable Individuel. Seul.e ou à deux, ce temps permet de rendre plus efficace/efficient les temps de travail
- Temps de travail
 - 1—Information
 - 2—Analyse
 - 3—Expression
 - 4—Décision(selon la nature de la réunion, chaque temps peut prendre une place prépondérante aux autres, néanmoins, ces 4 phases sont essentielles).
- Synthèse et relevé de décision: reformulation nécessaire à l'appropriation commune, envoi de ce relevé à tou.te.s les participant.e.s
- Préparation de la prochaine rencontre : mise en perspective
- Célébration (« déclusion ») : temps qui demande, tout comme l'accueil, un vrai sens du détail et une prise en compte de chaque participant.e.s

Et pensez à prévoir une "mallette"



post-it, feuilles, feutres, scotch de tapissier, gommettes, jeu de 7 familles (pour répartir les participants), photo langage, timer....

PROGRAMME



MATIN

La carte du monde

l'Interview mutuel (le pense écoute)

ma place dans le monde

le métha-plan

Chronologie de réunion

APRÈS-MIDI

1,2,3 soleil des mots

le débat mouvant

le world Café

la technique de la boule de neige

les chapeaux de Bono

"on continu, on arrête, on tente"

photo-langage et Kin-Tao

LA CARTE DU MONDE / L'INTERVIEW MUTUEL

LA CARTE ET L'INTERVIEW MUTUEL FONT PARTIS DES JEUX D'INTERCONNAISSANCES
(NOMMÉ AUSSI ICE BRAKER, BRISE GLACE)



la carte du monde

A mener si possible en extérieur, ou en déplaçant les tables/chaises dans une grande salle, si vous n'avez pas accès à un extérieur.

Démarrage :

vous délimitez un espace et y positionné le nord et le sud. Vous pouvez partir du territoire qui vous semble le plus opportun (la ville où vous êtes, la commune, le département, la région, la france, le monde ;))

1er tour:

vous demandez aux participants de se positionner sur cette carte selon leur ville de naissance; mais cela peut aussi être leur lieu de travail (intéressant dans une rencontre partenariale) ou autres.

Chacun se présente ainsi en redonnant son nom et la ville/lieu où il est placé.

2ème et 3ème tour:

Vous pouvez ensuite proposer aux participants de se positionner sur la carte, selon le lieu de naissance d'un de ses parents, puis d'un de ses grands parents, vous pouvez leur proposer d'y ajouter une anecdote s'il le souhaite. A chaque tour, les participants se renomment (ce qui permet de retenir les prénoms ;)



Le pense/écoute ou interview mutuel

Prendre le temps de s'écouter

À deux de préférence, mais aussi à plusieurs, le pense-écoute est un moyen de donner le temps à la parole. Un temps pour mûrir sa réflexion, aller au bout de ses pensées, se laisser dériver, se perdre parfois. En pratique, on pose une question ou un sujet que l'on veut aborder, et puis on se donne le même temps à l'un et à l'autre, pour y penser à voix haute ou basse : 10 minutes/10 minutes par exemple avec ou sans chrono, assis, côte à côte, face à face, allongé, en marchant... on laisse la place aux silences de s'installer, de s'exprimer.

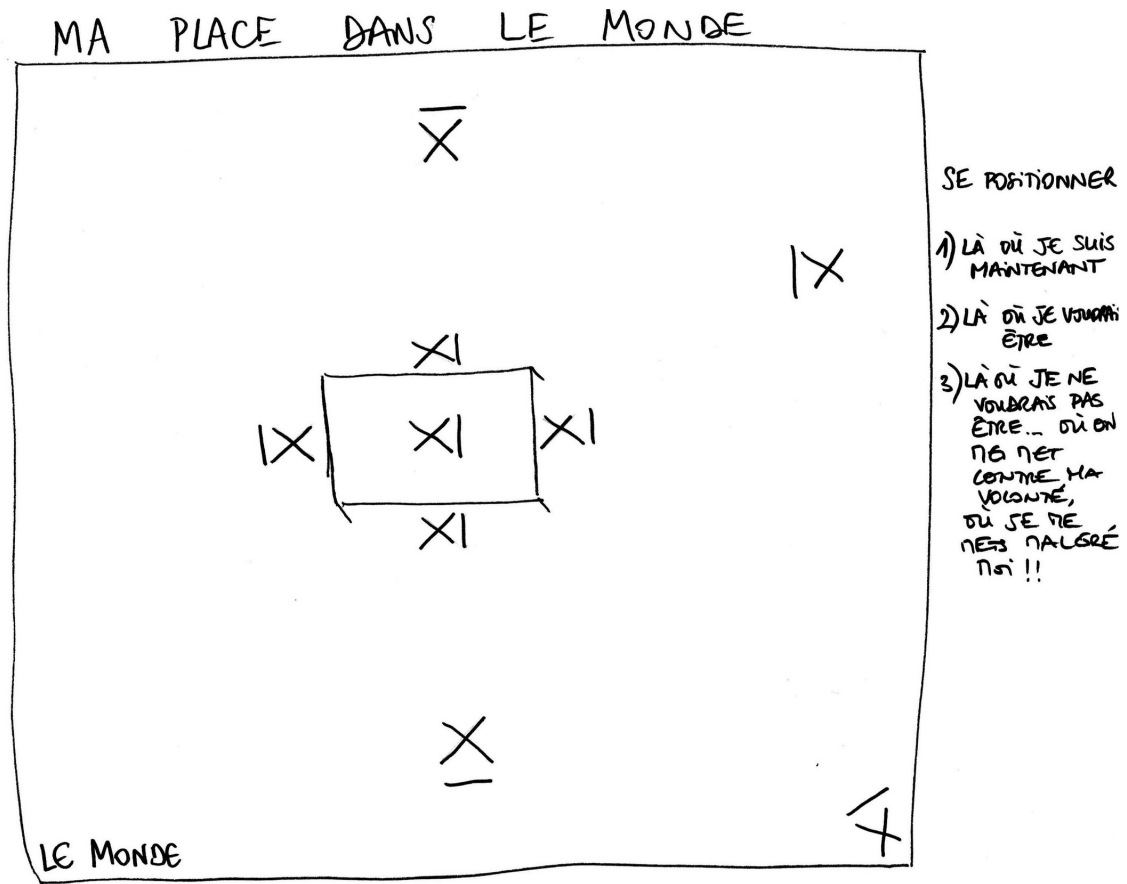


Et ça marche en visio ;)

--> créer des "salles" pour permettre ces temps en binôme en début de réunion

MA PLACE DANS LE MONDE

Qu'est-ce que se sentir ou non "à sa place" ? Cet outil du théâtre de l'opprimé nous invite à prendre du recul sur notre position, est-ce confortable ou non ? À travers ce jeu de positionnement, chacun peut s'observer et se positionner dans son monde et dans son rôle, en distinguant ce qui lui convient ou non là où il est.



Pour l'animateur/facilitateur :

dans une salle, installer des chaises (entre 8 et 12 selon le nombre de participants, même si ils peut tout à fait y avoir plus de participants que de chaises, avec à minima 4 chaises autour d'une table, une chaise sur la table, une ou deux chaises dans un coin qui sont positionner vers la table, une chaise qui est orienté vers l'extérieur)

On annonce les trois questions (cf schéma), chaque participant peut choisir de se positionner selon la sphère qu'il souhaite (sa famille, son travail...) ou l'animateur annonce la sphère choisie (par exemple dans tel projet, tel collectif).

Dans un premier temps tous les participants se déplacent en même temps. Si plusieurs participants souhaitent se mettre à la même place, l'un s'y met, les autres se positionne à côté (en tenant la chaise par exemple)

Dans un deuxième temps, chaque participant (sauf s'il ne le souhaite pas du tout !) explique ses trois positions en se repositionnant dans l'espace.

On peut enfin prendre **un temps de debriefing, mais seulement sur le ressenti de chacun** durant cet exercice

MÉTHA-PLAN

objectifs

Faire émerger des représentations, des idées, des connaissances, des attitudes et des valeurs
autour d'une problématique et les classer pour :

- identifier les éléments de définition,
 - débattre,
- faire émerger des idées et les classer,
 - Visualiser les échanges en cours,
- éventuellement fixer les objectifs d'une action collective

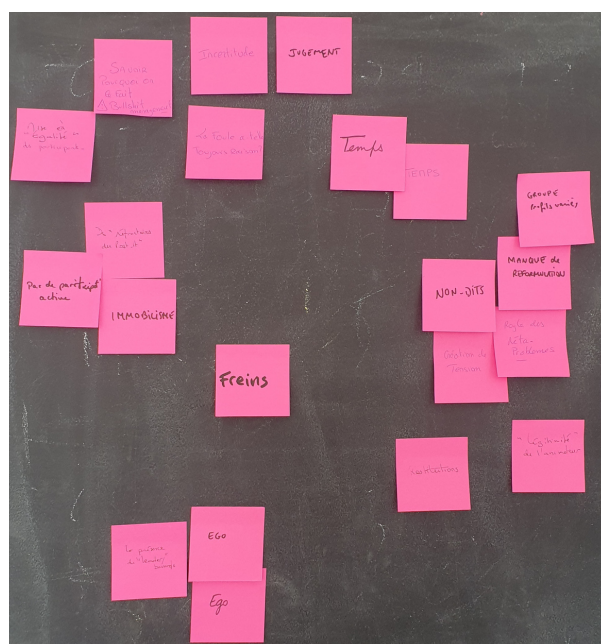
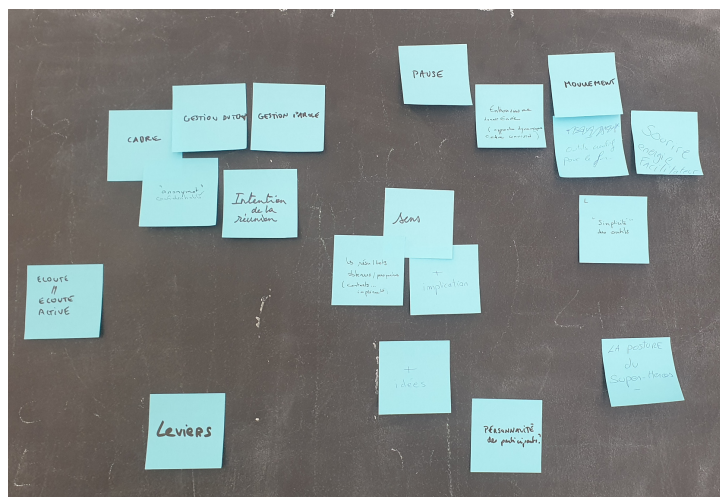
Question utilisée : quels sont les freins et les leviers à la participation?

- > temps individuel avec l'écriture d'un post-it par idée
- > temps collectif pour rassembler et énumérer les idées
- > validation et dénomination des regroupements

Cette technique favorise l'interaction et les échanges entre participants. Parce qu'interactive, visuelle et consensuelle, elle réduit efficacement les malentendus et les incompréhensions en explicitant les représentations de chacun. Elle est utile pour faire travailler un groupe où la prise de parole est délicate, car cette prise de parole se fait très progressivement, en passant par l'écrit et par l'accompagnement de l'animateur

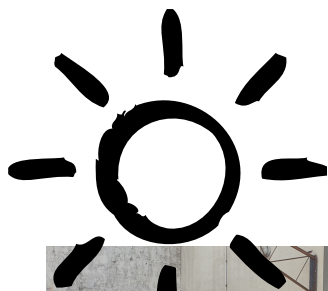
Et ça marche en visio ;)

Utiliser une plateforme de post-it virtuel type Klaxoon



1, 2, 3 SOLEIL // 1, 2, 3 FOURCHETTE ET DÉBAT MOUVANT

Ces deux techniques font parti des "warm up", souvent utilisés après un moment de pause (notamment pause déjeuner). Le but étant à la fois de se remettre en action (en bougeant son corps donc), mais aussi de reprendre le déroulement de la réunion/ de la formation)

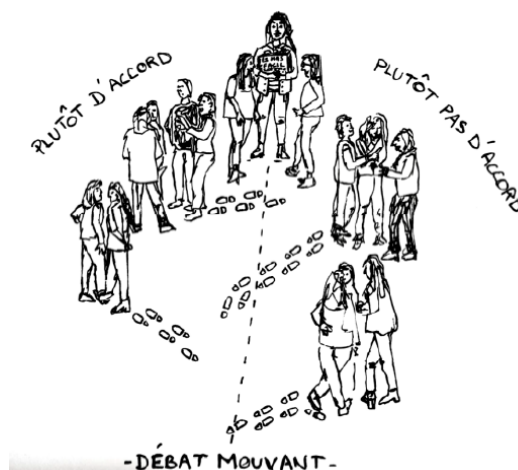


1, 2, 3 soleil ! // 1, 2, 3 fourchette !

se sont les même règles que le jeu classique de récréation, mais on y adjoint avant de dire "1,2,3 soleil" un mot à mimer. Les participants doivent donc se "figer" en mimant ce mot, qui peut être simple ou complexe, proche de vos valeurs ou de votre structures...et c'est drôle :)

Le Débat Mouvant

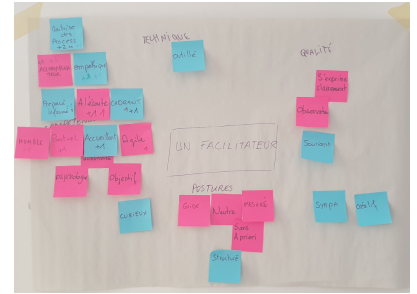
Il s'agit là de réfléchir ensemble en confrontant des points de vues. Dans un débat mouvant, on est pour ou contre mais on peut tout le temps changer d'avis. Pour comprendre les tenants et les aboutissants d'une situation, on la regarde sous différents angles, et parce que rien n'est jamais noir ou blanc, on essaye de changer de camp !



Et ça marche en visio ;)
 Utilisez une plateforme type tableau blanc où chaque participant crée son étiquette et puisse se déplacer virtuellement



WORLD CAFÉ



Définir la ou les questions à poser. On proposera une question ou une thématique par table. (qu'es ce doit un facilitateur // qu'est ce que n'est pas un facilitateur).

Préparer ensuite chaque table avec des crayons-feutres, des post-it, des feuilles, des post-its.

Demandez pour chaque table que l'on nomme un maître de table, les autres participants seront les ambassadeurs. Vous pouvez aussi vous-même nommer le maître de table (en apposant un gommette de couleur devant lui)

Etape 2: Echanges - (Itération entre 15 et 25')

A la fin de l'itération, inviter les ambassadeurs à passer vers une autre table.

Faire de même pour les itérations suivantes

Noter les idées sur un paper board

Récupérer les feuilles sur les tables afin de les utiliser pour un compte rendu par exemple.

Et ça marche en visio ;)

CHAPEAUX DE BONO

La méthode


Il s'agit d'une méthode permettant à la fois d'analyser une situation/problématique tout en préparant une prise de décision.

Elle peut s'utiliser de deux manières:


- de façon "libre" : les 6 chapeaux sont au milieu de la table de réunion (ou sur une chaise), chaque participant peut s'exprimer avec le chapeau qu'il souhaite MAIS chaque prise de parole ne peut être faite qu'avec un seul chapeau
- de façon "séquencée" : on fait d'abord une tour de table avec le chapeau blanc (tout le monde s'exprime), puis le chapeau rouge et ainsi de suite.

Chapeau blanc 


La neutralité : lorsqu'il porte le chapeau blanc, le penseur énonce des faits purement et simplement. La personne alimente le groupe en chiffres et en informations. C'est l'image de la froideur, le goût de la simplicité, le minimalisme.

Chapeau rouge 


La critique émotionnelle : avec le chapeau rouge, le penseur rapporte ses informations teintées d'émotions, de sentiments, d'intuitions et de pressentiments. Il n'a pas à se justifier auprès des autres chapeaux. C'est « le feu, la passion, l'intuition ».

Chapeau noir 


La critique négative : lorsqu'il porte le chapeau noir, le penseur fait des objections en soulignant les dangers et risques qui attendent la concrétisation de l'idée. C'est l'avocat du diable ! C'est la prudence, le jugement négatif.

Chapeau jaune 

La critique positive : lorsqu'il porte le chapeau jaune, le penseur admet ses rêves et ses idées les plus folles. Ses commentaires sont constructifs et tentent de mettre en action les idées suggérées par les autres membres du groupe. C'est le « soleil et l'optimisme ».

Chapeau vert 

La créativité : lorsqu'il porte le chapeau vert, le penseur provoque, recherche des solutions de rechange. Il s'inspire de la pensée latérale, d'une façon différente de considérer un problème. Il sort des sentiers battus et propose des idées neuves. C'est la fertilité des plantes, « la semence des idées ».

Chapeau bleu 

L'organisation : c'est le meneur de jeu, l'animateur de la réunion qui canalise les idées et les échanges entre les autres chapeaux. C'est le bleu du « ciel qui englobe tout ».

Et ça marche en visio :)
En utilisant plutôt la méthode séquencée



MÉTHODE BOULE DE NEIGE // ON CONTINU, ON ARRÊTE, ON TENTE

Méthode "boule de neige"



Une méthode particulièrement intéressante pour se mettre d'accord et acter une définition commune sur un sujet.

Exemple utiliser : Quelle est la définition d'une réunion participative

--> on commence à réfléchir seul, puis à deux, puis à quatre et ainsi de suite.

A chaque fois que le groupe s'agrandit, on prend le temps de se redonner la définition choisie, ce qui permet à la fois de lever des incompréhensions, de se mettre d'accord, de valider une définition commune.

Pour votre groupe la définition collective d'une réunion participative :

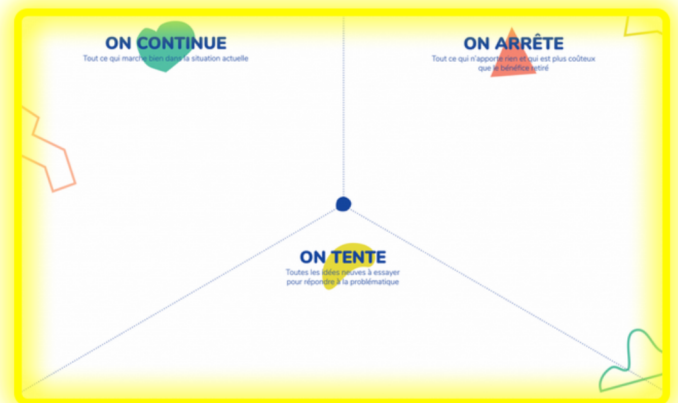
"Temps collectivement partagé, animé par un facilitateur et déterminé par l'expression de chaque membre. Les objectifs visent la cohésion de groupe, l'analyse d'une situation, la création collective de solutions et reposent sur des valeurs humaines, de respect, écoute et partage. Inscrites dans les nouvelles formes de gouvernance, plus horizontalités et de collectif avec prises en compte de l'individuel, elles nécessitent la mise en place d'un cadre de sécurité pour le bien-être des participants et le bon déroulé de la rencontre."

On continu, on arrête, on tente

Certainement un des exercices les plus efficaces pour faire de la résolution de problème.

Idéal pour améliorer régulièrement le fonctionnement d'une équipe ou pour répondre en groupe à une difficulté du quotidien.

C'est aussi un excellent moyen d'exercer concrètement le droit à l'erreur. En jouant régulièrement cette pratique, on peut vite arrêter les fausses bonnes idées.



Description des 3 catégories du visuel :

On continue : tout ce qui marche bien dans la situation actuelle.

On arrête : tout ce qui n'apporte rien ou qui est plus coûteux que le bénéfice retiré.

On tente : toutes les idées neuves à essayer pour répondre à la problématique.

1. Posez la question à traiter à l'ensemble des participants.

2. Chacun réfléchit de façon individuelle pendant 5 minutes sur post-it (1 idée = 1 post-it).

On doit renseigner au moins une idée pour chaque catégorie.

3. À tour de rôle les participants viennent présenter leurs réflexions au groupe. Les autres parties prenantes peuvent alors réagir et enrichir cette réflexion.

CLOTURER : KIN-TAO ET PHOTO LANGAGE

Bien conclure et célébrer

C'est un temps essentiel, qu'on ne doit pas oublier et dont il faut prendre soin. A la fois court après un long moment de travail, n'hésitez pas à être créatif !

Le KinTao



tous les participants sont invités à se mettre en cercle. Chacun va pouvoir dire un mot/une expression qui qualifie pour lui la journée/réunion qu'il vient de vivre. La seule contrainte: ne pas répéter ce qui a déjà été dit par les autres participants. Cela peut-être aussi, le moment de la journée/réunion qu'il a le plus apprécié; où il a le plus appris.

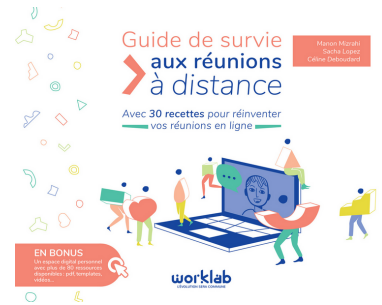
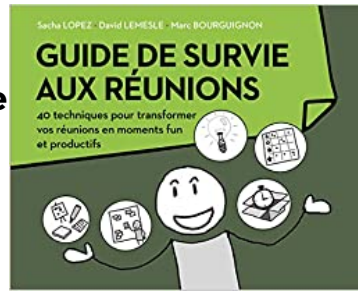
Le photo langage

Il s'agit d'un outil qui peut aussi être utilisé en jeux d'inclusion/d'accueil. On place sur une table un jeu de photo langage (déjà existant, carte DIXIT, feelingcart' ; mais aussi un photo langage que vous pouvez créer vous même !) On demande à chaque participants de conclure la journée avec la carte qui représente le mieux cette dernière pour eux; cela eut être aussi 2 cartes bien sûr ! On peut utiliser le même outil en début et en fin de réunion, c'est intéressant de voir les écarts ;)



BIBLIOGRAPHIE ET OUTILTHÈQUE

Le guide de survie en réunion et le guide de survie de réunion à distance



Donner envie d'apprendre



La boîte à outils pour animer vos réunions



Sites:

<https://www.worklab.fr/> (en lien avec les 2 premiers ouvrages, pleins de ressources téléchargeables !)

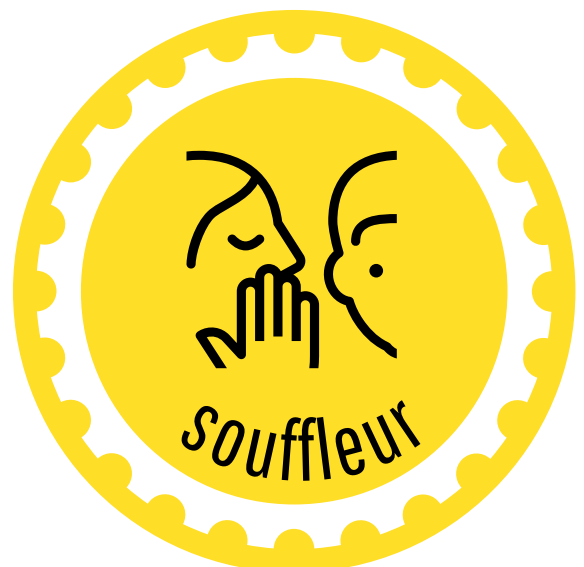
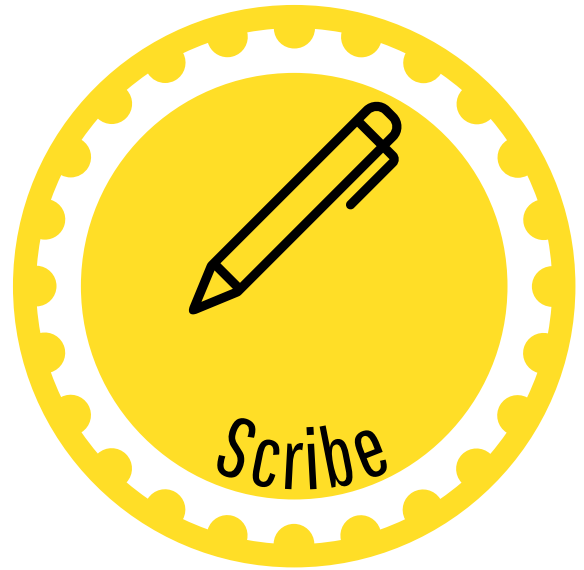
<http://sydologie.com/> (en lien avec le 3ème ouvrage, à la base un site de pédagogie)

<http://loffice.coop/accueil/> (vous y retrouverez des outils !)

NOTES PERSONNELLES

NOTES PERSONNELLES

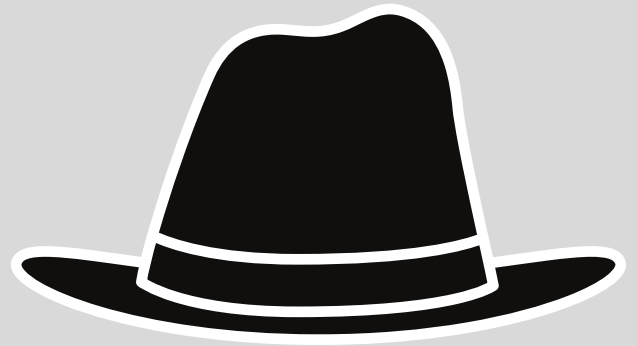
A DÉCOUPER : LES RÔLES DANS UNE RÉUNIONS



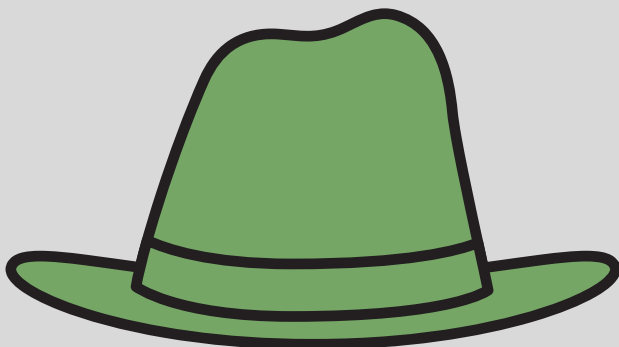
A DÉCOUPER : LES CHAPEAUX DE BONO



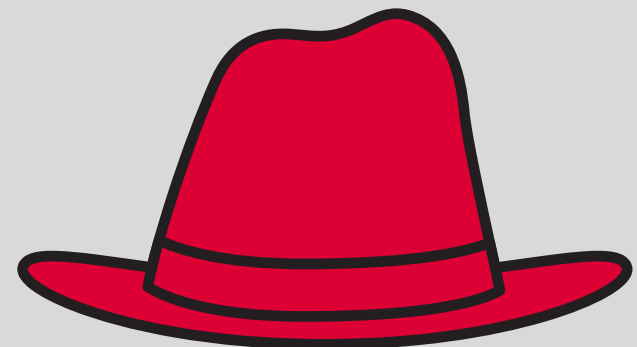
Neutralité



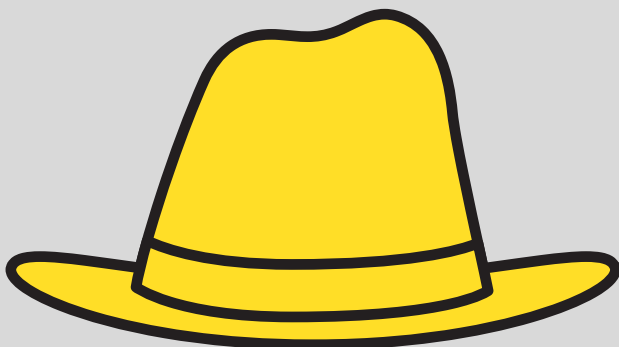
Pessimisme



Créativité



Emotion



Optimisme



Organisation

