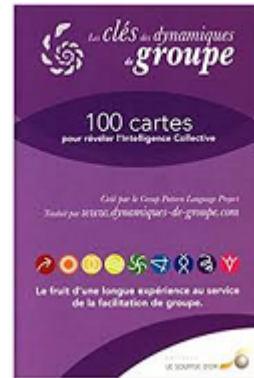


Les clés des dynamiques de groupe : 100 cartes pour révéler l'Intelligence Collective

2016 - fiche modifiée le 10 décembre 2019

Jeu de cartes illustrées à destination des groupes pour faciliter la cohésion et augmenter l'efficacité, dans l'échange et la communication.

Support	Cartes
Âge du public	A partir de 18 ans
Thèmes associés à cet outil	Compétences psychosociales, Expression de soi, Vivre en groupe
Obtention	Acquisition
Participants	A partir de 1
Prix	33,00 €
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. VGR-JCA-003-LES)



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 100 cartes illustrées (+ 4 cartes vierges)
- Livret explicatif (15 pages)

Concept :

Un outil pour définir des objectifs, communiquer sagement, créer de la cohésion, vaincre des blocages, organiser des événements, gérer des projets, améliorer les relations...

Les cartes sont utiles à toutes les étapes de vie des groupes. Chaque élément est expliqué de façon claire et simple et illustré de manière éloquent. Le format du jeu offre une liberté totale d'utilisation.

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)"

Bon à savoir

Le jeu (en anglais Group Works) a été développé par une cinquantaine de facilitatrices et facilitateurs d'Amérique du Nord (Canada et USA), qui, pendant plusieurs années, ont mis en commun leur expérience des meilleurs événements collectifs qu'il leur avait été donné de voir. C'est leur souhait d'offrir leur travail sous une **licence ouverte** (Creative Commons, BY SA 4.0)

Une [nouvelle édition](#) a vu le jour en 2019. Pour commander cet outil adressez-vous à l'éditeur.

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Editions Le Souffle d'Or
5, Allé du Torrent
05000 - Gap
France
+33 (0)4 92 65 52 24 - cdesailloud@souffledor.fr
<http://www.souffledor.fr>

Dans les centres de prêt :

Réseau IDée (Bruxelles)
02 286 95 70 - info@reseau-idee.be
<http://www.reseau-idee.be>

Pistes d'utilisation

Description

Support d'animation / expression

Thème : vivre en groupe, compétences émotionnelles, expression de soi

Support : jeu de cartes

100 cartes illustrées, réparties en 9 catégories, chacune représentant un besoin fondamental des groupes : attitudes à cultiver pour susciter la cohésion et l'engagement, contenus autour des relations, de la structure ou de la créativité. Chaque carte est illustrée par une photo/illu représentative du sens de la carte et un texte descriptif clair et précis de chaque principe, principalement le "pourquoi" et le "comment".

Intention : pourquoi sommes-nous-là ? Quelle passion nous rassemble ? Que voulons-nous accomplir ? => 5 cartes : raison d'être, clarifier les intentions, cibler les priorités, engagement, inviter

Contexte : conscience et respect pour les circonstances temporelles, géographiques et culturelles de l'action. => 8 cartes : histoire et contexte, cercle, Gaïa, réunir tout le système...

Relationnel : entretenir des relations de qualité, en authenticité. Cela requiert parfois de se préoccuper des relations de pouvoir ou de faire passer les besoins émotionnels avant les tâches. => 10 cartes : apprécier, célébrer, partager la parole, respecter chacun...

Dynamique : pour porter attention à l'énergie et au rythme => 15 cartes : divergence et convergence, équilibrer processus et contenu, ouvrir et accueillir, trajectoire...

Créativité : déployer une palette de styles de fonctionnement => 7 cartes : révéler les possibles, improviser, s'amuser, remettre en question...

Perspective : de la divergence pour explorer d'autres options => 10 cartes : fractales, niveau méta, voyager dans le temps, voir l'arbre et la forêt...

Incarnier : montrer l'exemple => 14 cartes : accueillir les émotions, écouter, partager le leadership, simplifier...

Questionner et synthétiser : chercher la cohérence pour aller vers la convergence => 13 cartes : nourrir la conscience du groupe, creuser, questionner, récolter, oui -et ?, mesurer et représenter

Confiance : oser lâcher prise pour faire confiance à ce qui émerge => 9 cartes : esprit, lâcher prise, magie, présence, se fier au groupe...

Comment l'utiliser ?

Les cartes offrent un support facilitateur pour le travail des groupes : briser la glace, structurer une rencontre, concevoir-planifier-évaluer un événement/projet, résoudre des problèmes, créer ensemble, ... L'utilisation récurrente au sein d'un même groupe permet de s'approprier un référentiel conceptuel commun.

Public

Adultes

Rôle de l'animateur

Définition du cadre de l'utilisation, facilitation et accompagnement à la réalisation des objectifs du groupe.

Temps d'appropriation

Rapide. Toutefois, le manuel n'offre pas de déroulé opérationnel d'utilisation des cartes. Il sera à créer par l'utilisateur en fonction de son public, ses objectifs et contexte de travail.

A quel moment d'un projet ?

Les cartes s'intègrent très facilement aux différents phases d'un projet : faire connaissance, recueillir des représentations, concevoir une action, évaluer...

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Les cartes – en tant que support- sollicitent l'esprit « joueur » des participants, les plaçant directement dans une autre perspective. On y développe la capacité de faire et être ensemble, à co-créeer des processus efficaces et à avoir du plaisir – ce qui assurément est bon pour la santé !

Temps de préparation :



Points forts :

Diversité des modes d'utilisation, facilité d'appropriation

Points d'attention :

Développer une méthodologie d'utilisation

Sujets abordés :

Intelligence collective, dynamique de groupe, cohésion, gestion de projets

Date de l'avis : 12 novembre 2019

<http://www.pipsa.be/outils/export-2139614113/les-cles-des-dynamiques-de-groupe.html?export>

01-06-2020 16:30