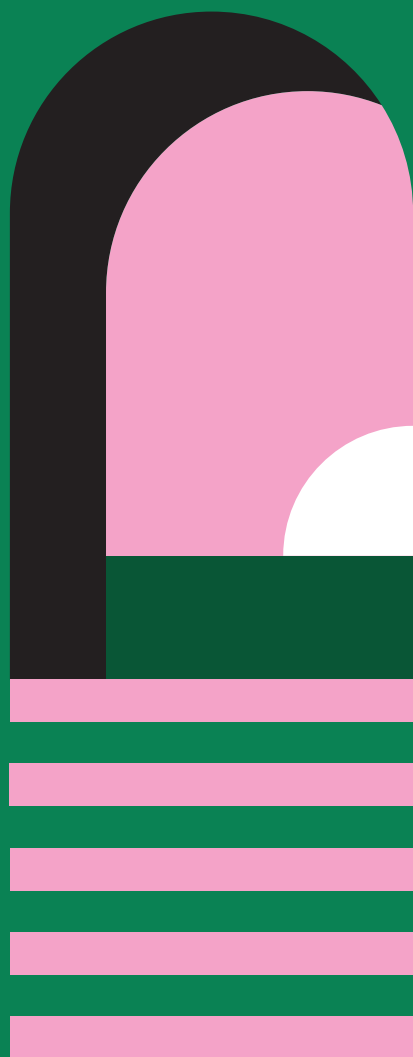


Guide pratique animateur



!ZES
OSEZ

Objectif

Libérer la parole en groupe pour interroger le collectif et stimuler des pistes d'action à partir de situations concrètes en établissement scolaire.

1. Démarrage (10 min)

- Créer un cadre sécurisant : écoute, confidentialité, bienveillance.
- Présenter les objectifs et le déroulé du jeu.

2. Génération de situation (30 min)

- Pioche de 3 cartes (mots-clés).
- Formuler une situation factuelle où ces éléments se rencontrent.
- Relance: « Avez-vous vécu cela ? Sinon, imaginez-le. »

3. Du factuel au conceptuel (20 min)

- Transformer la situation en question collective.
- Relance: « Qu'est-ce que cela dit du collectif ? »

4. Cartographie des possibles (30 min)

- Utiliser le dé de relance (6 valeurs).
- Répondre spontanément puis dans un second temps « du point de vue du collectif ».
- Relancer à l'aide des cartes ou d'exemples.

5. Synthèse (20 min)

- Formuler une problématique inspirée des échanges.
- Imaginer comment un collectif pourrait y répondre durablement.

6. Mise en commun (30 min)

- Partage entre groupes.
- Débat: « Qu'est-ce qui fonde la légitimité du collectif ? »

Boîte à outils

- Cartes mots-clés
- Dé de relance (6 faces)
- Fiches papier / post-it / tableau pour les synthèses
- Exemples ou anecdotes vécues pour faciliter l'ancrage

Astuces d'animation

- Laisser émerger les silences : ils ouvrent des portes.
- Encourager les reformulations collectives.
- Alterner parole individuelle et construction commune.
- Clôturer par : « Comment repartez-vous ? »

