



Activités Résolution de problème

Gagnant/Perdant

Durée : 5 - 6 minutes

Nombre de participants : 2 ou +

Matériel nécessaire : aucun

Objectif : les participants découvrent ensemble comment transformer des situations négatives en expériences d'apprentissage.

Règles : le partenaire A partage quelque chose de négatif lui étant arrivé avec le Partenaire B. Il peut s'agir d'un événement personnel ou en rapport avec le travail, mais il doit avoir eu lieu. Ensuite, le Partenaire A discute de la même expérience à nouveau, mais se concentre uniquement sur les aspects positifs. Le Partenaire B aide à explorer le côté positif de la mauvaise expérience. Dans un deuxième temps, ils échangent les rôles.

Le carré parfait

Durée : 15 - 30 minutes

Nombre de participants : 5 - 20 personnes

Matériel nécessaire : un long morceau de corde relié par les deux bouts et un bandeau pour chaque personne

Objectif : développer des compétences en matière de communication et de leadership. En exigeant à certaines personnes de l'équipe de se taire, ce jeu fait entrer en ligne de compte la confiance au sein de la classe, permettant à ses membres de guider les autres dans la bonne direction.

Règles : demandez à vos collègues de se tenir debout en formant un cercle et en tenant un bout de la corde. Puis demandez-leur de mettre leur bandeau et de placer la corde sur le sol. Demandez-leur de s'éloigner un peu du cercle. Ensuite, demandez-leur de se rapprocher et d'essayer de former un carré avec la corde, sans enlever leur bandeau. Fixez une limite temporelle pour rendre le jeu plus compétitif. Rendez les choses encore plus difficiles, et demandez à certains des membres de l'équipe de garder le silence.

EN EPS : Le champ de mines

Durée : 15 - 30 minutes

Nombre de participants : 4 - 10 personnes (nombre pair)

Matériel nécessaire : divers objets (dont du matériel lié au sport, des haies, des cerceaux, matelas, etc.), plusieurs bandeaux

Objectif : ce jeu développe la confiance, la communication et l'écoute active. Cette activité peut se révéler un jeu de plage excellent pour renforcer l'esprit d'équipe.

Règles : trouvez un espace ouvert tel qu'un parking vide ou un parc. Placez les objets (cônes, boules, bouteilles, etc.) de façon aléatoire dans l'espace ouvert. Demandez à vos collaborateurs de former des paires, et demandez à une personne de chaque paire de porter le bandeau. L'autre personne doit conduire son coéquipier d'un bout à l'autre de l'espace ouvert sans marcher sur les objets - en utilisant uniquement des instructions verbales. La personne aux yeux bandés ne peut pas parler du tout. Pour rendre les choses plus difficiles, créez des itinéraires spécifiques que les personnes aux yeux bandés devront emprunter.

Le Puzzle du troc

Durée : 30 min

Nombre de participants : plusieurs petits groupes (de 4 ou 5)

Matériel nécessaire : différents puzzles pour chaque groupe

Objectif : cette activité reposera fortement sur des compétences en matière de résolution de problèmes et de leadership. Certains membres se démarqueront, d'autres seront en retrait, mais il est important de rappeler que toute l'équipe devra parvenir à un consensus avant de rendre une décision.

Règles : formez de petits groupes, de taille égale. Donnez à chaque groupe un puzzle différent avec le même niveau de difficulté. Le but est de voir quel groupe est le plus rapide à finir son puzzle. Pas si vite ! Certaines pièces seront mélangées dans les puzzles des autres groupes. Il appartient à l'équipe de trouver un moyen de



recupérer ses pièces - par la négociation, le commerce, ou l'échange de membres du groupe par exemple. Quelle que soit la décision prise, celle-ci doit être prise en groupe.

Dessin à l'aveugle

Durée : 10 - 15 minutes

Nombre de participants : 2 personnes ou +

Matériel nécessaire : une image, des stylos et du papier

Objectif : cette activité est axée sur l'interprétation et la communication. Une fois que le dessin est terminé, c'est toujours intéressant de voir comment le dessinateur interprète la description de son partenaire.

Règles : formez des groupes de deux. Demandez aux participants de s'asseoir dos à dos. Donnez le stylo et le papier à l'un d'eux et l'image à l'autre. La personne avec l'image décrit l'image pour son coéquipier sans réellement dire ce que c'est. La personne avec le stylo et le papier dessine ce que représente l'image, selon elle, à partir de la description verbale. Fixez une limite temporelle de 10 à 15 minutes.

Variante : au bout de 5 min, vous pouvez demander à celui qui décrit de regarder le dessin quelques secondes (puis se retourne) afin d'ajuster ses descriptions (// stratégies de résolution de problème).

L'île déserte (ou perdu en mer)

Durée : 30 min si vous êtes garant du temps.

Nombre de participants : Plusieurs groupes de 6-8 personnes (4-5 groupes pour une classe de 30 environ) 5 ou 6 par groupe est l'idéal. Quand il y a trop de participants par groupe, il est possible de définir un animateur et deux observateurs dans le groupe.

Matériel nécessaire : Les feuilles de décision ci-dessous (une feuille par participant) et une feuille de résultats. Des crayons.

Objectifs : compétences d'argumentation, de consensus, de leadership, de pensée créative et critique.

Règles : Vous êtes membres de l'équipage d'un navire de la garde côtière. A la suite d'une collision avec un iceberg, vous êtes obligés de quitter en catastrophe votre embarcation. Vous vous trouvez à environ 1000 km de la côte. Vous avez réussi à apporter avec vous, dans le canot

de sauvetage, une quinzaine d'articles. Vous organisez votre opération de survie et vous devez classer, par ordre d'importance, les 15 articles présentés dans le tableau suivant. Ce classement est une question de vie ou de mort...

En premier lieu, vous devez réaliser le classement sur une base individuelle (5 – 10 minutes) et, dans un second temps, effectuer un classement de groupe (30 minutes). Par la suite, nous vous communiquerons le classement type réalisé par des experts et vous pourrez comptabiliser les scores obtenus.

La survie (variante de l'île déserte)

Durée : 15 - 20 minutes

Nombre de participants : peu importe

Matériel nécessaire : quatre objets ou plus

Objectif : cet exercice stimule la créativité de la classe en matière de résolution de problèmes. L'idée est de ne pas imaginer de scénarios trop faciles de sorte qu'il ne soit pas trop évident de trouver les objets les plus utiles.

Règles : choisissez au moins 5 objets différents (ou des objets qui semblent différents). Divisez les élèves en équipes de même taille avec une méthode aléatoire (pour que les affinités ne se retrouvent pas ensemble, ce qui risque de cristalliser certains groupes). Décrivez un scénario où chaque équipe doit résoudre un problème en utilisant uniquement les objets fournis. Exemple « *Vous êtes coincés sur une île déserte* », « *Vous habitez au Moyen-Âge / dans le futur* », ou « *Vous sauvez le monde de Godzilla !* » (à adapter en fonction de votre matière par exemple). Demandez à chaque groupe de classer les objets en fonction de leur utilité dans ce scénario particulier et d'expliquer son raisonnement.