

Animer une réunion : des techniques



MEMO



- En fonction du type de réunion choisi



- de 2 à x plus le nombre est important, plus l'attention à l'animation est nécessaire.



- Du matériel est à prévoir en fonction du type de réunion



OBJECTIFS

- se distraire (réunion amicale)
- mieux se connaître
- informer/s'informer le groupe
- rechercher des solutions
- prendre des décisions
- former/se former



POINTS D'ATTENTION

Faire attention à la prise de parole.
Rôle et place de l'animateur
Attention à la disposition de la salle

DEROULE

Les étapes à suivre dépendent du type de réunion, le tableau en annexe permet d'avoir une vue d'ensemble de techniques possibles d'animation. Il est intéressant de lire la fiche générale sur l'animation de réunion.

EVALUATION POSSIBLE

En fonction des objectifs



Documents complémentaires

<p>Tour de table</p>	<ul style="list-style-type: none"> * mieux se connaître * informer/ s'informer * rechercher des solutions * prendre des décisions * former/se former 	<p>C'est la plus simple mais aussi la moins satisfaisante pour demander l'avis de chacun et faire participer tout le monde.</p> <p>Avantage : très courte et peut se faire quel que soit le nombre de participants.</p> <p>Inconvénient : présentation de chacun très sommaire et de plus, inefficace (on n'en retient pas grand-chose) car fastidieuse.</p>	<p>Nombre indéterminé</p> <p>Durée : une minute par personne au plus</p>
<p>Crayon micro</p>	<ul style="list-style-type: none"> * mieux se connaître * informer/ s'informer * rechercher des solutions * prendre des décisions * former/se former 	<p>Se rapproche du tour de table, mais un crayon sert de relais entre les participants : quand j'ai le crayon, je résume ce qu'a dit le participant précédent avant de me présenter moi-même.</p> <p>Avantage : oblige à s'écouter, on retient donc plus de choses qu'avec le tour de table.</p> <p>Inconvénient : devient très vite fastidieux. Présentation encore assez sommaire.</p>	<p>Nombre : De 4 à 10 personnes environ.</p> <p>Durée : une bonne minute par personne Ensuite, on se lasse !</p> <p>Matériel : Un crayon ou un élément pour symboliser le micro.</p>

<p>Carrefours</p>	<ul style="list-style-type: none"> * mieux se connaître * informer/ s'informer * rechercher des solutions * prendre des décisions * former/se former 	<p>Pour échanger en petits groupes: diviser l'assemblée en groupes de 4 à 8 personnes environ (selon les locaux, le nombre de participants et d'animateurs). Remontée ensuite en plénière sous forme de compte-rendu ou de panneaux par exemple.</p> <p>Avantage : le petit groupe permet une discussion plus approfondie.</p> <p>Inconvénient : pas d'apport extérieur au petit groupe jusqu'à la remontée en plénière. Risque de mise en commun frustrante par manque de temps pour le débat.</p>	<p>Nombre : De 15 à 40 personnes</p> <p>Durée: 1 heure à 1 heure 30 pour les carrefours: 30 à 40 minutes pour la remontée.</p> <p>Matériel : panneau blanc, des grandes feuilles et des feutres.</p>
--------------------------	---	---	---

<p>Carrefours tournants</p>	<ul style="list-style-type: none"> * informer/ s'informer * rechercher des solutions * prendre des décisions * former/se former 	<p>Pour rechercher ensemble des solutions à un cas auquel on est confronté : 4 carrefours de 4 personnes chacun (ou 5X5 en fonction nombre total). Les membres de chaque carrefour sont numérotés de 1 à 4 (5). Le N° 4 (5) prend des notes, les N° 1, 2, 3 changeront de carrefour de 1/4 d'heure en 1/4 d'heure.</p> <p>Avantage : évite les frustrations de la mise en commun puisqu'elle est, en fait, intégrée au carrefour. Permet plus de richesse au débat. Clarification tous les 1/4 d'heure puisqu'à chaque rotation, le rapporteur fait un compte-rendu de la discussion.</p> <p>Inconvénient : technique plutôt compliquée, gestion du temps difficile.</p>	<p>Nombre : De 15 à 40 personnes</p> <p>Durée : en fonction du nombre de groupes. Pour les carrefours 30 à 40 minutes, synthèse du carrefour précédent comprise, ainsi que 30 minutes pour la synthèse finale.</p> <p>Matériel : prévoir feuille et stylos pour noter.</p>
------------------------------------	---	--	---

<p>Mini cas</p>	<ul style="list-style-type: none"> * informer/ s'informer * rechercher des solutions * prendre des décisions * former/se former 	<p>A partir d'un thème donné, chacun met par écrit un problème de vie courante qu'il a pu rencontrer. Mais il ne met pas la solution qu'il a trouvé lui-même. L'animateur récupère tous les mini-cas. L'assemblée se divise en groupes de 4 à 5 personnes et reçoit autant de mini-cas. Chaque groupe choisi, au hasard, un mini cas et cherche à résoudre le problème de la meilleure façon possible.</p> <p>Possibilité de mise en commun.</p> <p>Avantage : permet de réfléchir sur un thème sans être déconnecté des réalités.</p> <p>Inconvénient : on ignore souvent la globalité du problème en ne voyant qu'un cas précis.</p>	<p>Nombre : de 15 à 40 personnes</p> <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Temps personnel 10 minutes - En groupe, 30 minutes - mise en commun 30 minutes <p>Matériel : feuille et stylo pour chaque personne.</p>
------------------------	---	--	--

<p>Jeu de rôle</p>	<ul style="list-style-type: none"> * informer/ s'informer * rechercher des solutions * prendre des décisions * former/se former 	<p>À partir d'une situation de départ, se mettre dans la peau des personnages et jouer la situation (situation de départ et résolution ou non).</p> <p>Le jeu de rôle permet d'initier un débat sur une recherche de solution autre.</p> <p>Peut-être utilisé pour une mise en commun des mini-cas.</p> <p>Avantage permet de mieux comprendre la psychologie, les blocages ... de nos adversaires éventuels, de mieux saisir et contrer leur argumentation donc d'étoffer la nôtre...</p> <p>Utilisée comme complément d'une autre technique.</p>	<p>Nombre : Pas plus de trois personnes par jeu de rôle.</p> <p>Durée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10 minutes maximum par jeu de rôle ; - prévoir un temps supplémentaire de 10 minutes ou plus si recherche de solution. <p>Préalable : préparer les situations sur des fiches afin de faciliter le travail.</p>
---------------------------	---	---	--

<p>Table ronde ou conférence</p>	<p>* informer/ s'informer * former/se former</p>	<p>Consiste à faire débattre des spécialistes face à un public. Elle est à l'opposé du théâtre de l'opprimé !!!</p> <p>Avantage : sérieux du discours. Inconvénient : public passif, risque énorme de décrochage de sa part. Dépend donc entièrement de la qualité des intervenants.</p> <p>P.S. : possibilité de question/ réponses avec la salle.</p>	<p>Nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De 1 à 6 intervenants - Public illimité <p>Durée : 1H à 2 suivant le nombre d'intervenant</p> <p>Matériel : selon le conférencier prévoir tableau ou possibilité d'une projection (ordinateur, vidéoprojecteur, écran).</p>
---	--	---	---

<p>Panel</p>	<p>* informer/ s'informer * former/se former</p>	<p>Consiste à faire débattre un petit groupe de « spécialistes » ou de « personnes ayant travaillé une question ».</p> <p>Le « groupe spécialiste » débat à l'intérieur du reste du groupe. A un temps déterminé, on fait intervenir le grand groupe dans le débat : questions ou opinions. Le grand groupe ne peut intervenir que dans le temps prévu.</p> <p>Avantage : fait bien participer la salle.</p>	<p>Nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 à 8 personnes « expertes » au centre et un animateur. - participants indéfinis (Maxi 50 à 70 pers.) et un animateur qui gère la parole du groupe. <p>Durée : 1H30 maximum. Au-delà la fatigue se fait sentir.</p> <p>Matériel : prévoir micro baladeur et enceinte si le groupe est important.</p>
---------------------	--	---	--

<p>Philips ou 6 X 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> * rechercher des solutions * prendre des décisions 	<p>6 personnes, 6 minutes. Se diviser par groupes de 6. Ensuite, par rapport au problème rencontré, chacun, à tour de rôle, expose en une minute maximum sa position et ses arguments.</p> <p>Un rapporteur prend des notes pour avoir tous les avis. Les rapporteurs se réunissent, et ont une minute pour donner une tendance globale de leur groupe. Ils en tirent alors la tendance générale qui détermine la décision, fin du processus, ou renvoi dans les groupes pour une nouvelle interrogation.</p> <p>Avantage : Décision très rapide et prenant en compte tous les avis.</p> <p>Inconvénient : peu de débat possible.</p>	<p>Nombre : 36 personnes mais peut être adapté</p> <p>Durée : 10 minutes à 1 heure</p> <p>P.S. : technique très utilisée par les mouvements non-violents par exemple, lors de sitting qui risque d'être chargé par les CRS : que faire, rester ou partir ? Réponse en 10 à 15 minutes.</p> <p>Matériel : feuille et stylo par groupe.</p>
------------------------------------	---	---	---

<p>Brain-storming</p>	<ul style="list-style-type: none"> * rechercher des solutions 	<p>Il consiste à trouver le plus d'idées par rapport à un thème ou à un problème à résoudre. Le thème donné, chacun dit ce qui lui vient à l'esprit. Cela marche par association d'idées. On classe ensuite les idées par thème : les pistes de réflexion, du débat apparaissent.</p> <p>Il est cependant important de ne pas censurer (de la part de l'animateur, des autres et de soi-même). De même, il faut fixer un temps limité et ne pas le dépasser.</p>	<p>Matériel : Un tableau blanc ou des grandes feuilles pour noter les idées.</p>
------------------------------	--	--	--

<p>7x7x7</p>	<ul style="list-style-type: none"> * rechercher des solutions * prendre des décisions * former/se former 	<p>Afin de mettre en place une construction collective coopérative, chacun choisit 7 mots qui lui parlent le plus en rapport avec le thème puis 2 par 2 ils échangent leurs 14 mots et font en sorte de n'en garder que 7 etc...</p> <p>Intérêt : avoir l'accord du groupe.</p> <p>Ex. : pouvoir faire une affiche sur ce qu'est la JEC sur un thème sur lequel les gens ne sont pas forcément d'accord.</p>	<p>Matériel : Prévoir de grandes feuilles et des feutres.</p>
---------------------	---	--	--

<p>Jeu de cartes</p>	<ul style="list-style-type: none"> * mieux se connaître * informer/s'informer * rechercher des solutions * former/se former 	<p>En rapport avec le thème, chacun écrit une phrase ou fait un dessin. Il y a 5 cartes par personne. L'animateur récupère les cartes puis les redistribue.</p> <p>Intérêt : participation des timides qui n'osent pas prendre la parole.</p> <p>Pour éviter le « trop scolaire », il est possible de faire varier le jeu : chacun ne garde qu'une seule carte, celle qui lui convient le plus et explique pourquoi.</p>	<p>Matériel : prévoir des feuilles cartonnées en nombre suffisant pour tous les participants.</p>
-----------------------------	---	---	--

<p>Nappe partagée</p>	<ul style="list-style-type: none"> * mieux se connaître * informer/ s'informer * rechercher des solutions * prendre des décisions * former/se former 	<p>On fait tourner la nappe (grande feuille) sur laquelle les jeunes échangent (poser des questions, donner ses impressions, répondre...)</p> <p>Cela permet le débat et une analyse à chaud si la réunion dure plus d'une heure.</p> <p>Un fond musical peut être installé</p> <p>Éviter, tout de même, les sujets conflictuels.</p>	<p>Nombre : maximum 5-6 par nappe.</p> <p>Durée : 1 heure</p> <p>Matériel : des grandes feuilles et des stylos ou feutre de couleur.</p>
------------------------------	---	---	---

<p>Tribunal</p>	<ul style="list-style-type: none"> * informer/ s'informer * rechercher des solutions * former/se former 	<p>Le tribunal en mode d'approfondissement d'un sujet pour rechercher tous les arguments.</p> <p>On coupe les participants en deux groupes : les « pour ou avocats » et les « contre ou accusateurs ». Ils préparent leurs interventions avant de prendre la parole. Le président du tribunal peut couper la parole et permet l'écoute dans un souci de concorde et de neutralité.</p>	<p>Nombre : au minimum 5 personnes et éviter les groupes de plus de 20 personnes.</p> <p>Durée : fixer une limite de temps maximum à deux heures. Les interventions des « pour » et « contre » peuvent être définies comme ayant un temps de parole équivalent.</p> <p>Matériel : un décor peut être installé.</p>
------------------------	--	--	---

	<ul style="list-style-type: none">* mieux se connaître* informer/ s'informer* rechercher des solutions* prendre des décisions* former/se former		
--	---	--	--