

ouvrir la parole de chaque participant sur le sujet

CONSIGNE : Chaque participant tire une carte et se présente à travers celle-ci, en rapport avec le sujet du jour

[CARTES SUR TABLE] 1/4



ENTRER DANS LE VIF DU SUJET

CARTES SUR TABLE

15 min ●○○

Se présenter à travers des expériences
vécues (bonnes ou mauvaises)



-nod-a-
[MAKESTORMING]

ouvrir la parole de chaque participant sur le sujet

CONSIGNE : Chaque participant tire une carte et se présente à travers celle-ci, en rapport avec le sujet du jour

[CARTES SUR TABLE] 2/4

CARTES SUR TABLE



15 MIN

4 À 10 PERSONNES

CARTES CARTES SUR TABLE

On va la jouer carte sur table... On va se dire le meilleur et le pire, sans tabou. Cet icebreaker permet d'aborder les irritants du sujet du jour. Il sert évidemment de purge mais permet aussi d'identifier les leviers pour la suite de l'atelier.

1 Piochez chacun une carte (ex : ma pire expérience, l'un de nos succès récents, etc.).

2 Présentez-vous et exposez votre quotidien ou votre position par rapport au sujet en tenant compte de la contrainte de la carte.

Par exemple : Le sujet choisi est "la ville de demain", vous tirez "L'erreur à éviter" ; "l'erreur à éviter pour la ville de demain c'est que tout le monde finisse par se déplacer uniquement en véhicule motorisé"

Faites un tour de table complet.



ASTUCES

- Prenez les cartes comme des prétextes : mettez en perspective le sujet et les cartes comme vous le souhaitez.



MES NOTES

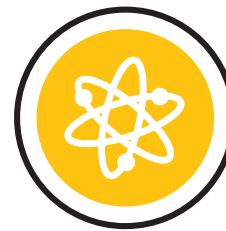
.....
.....



ouvrir la parole de chaque participant sur le sujet

CONSIGNE : Chaque participant tire une carte et se présente à travers celle-ci, en rapport avec le sujet du jour

[CARTES SUR TABLE] 3/4

**NOTRE PIRE
EXPÉRIENCE**-nod-a-
[MAKESTORMING]**L'UN DE NOS
RÉCENTS
SUCCÈS**-nod-a-
[MAKESTORMING]**L'ÉVOLUTION
MAJEURE**-nod-a-
[MAKESTORMING]**LÀ OÙ NOUS
SOMMES
EN AVANCE**-nod-a-
[MAKESTORMING]**LÀ OÙ NOUS
SOMMES
EN RETARD**-nod-a-
[MAKESTORMING]**L'ERREUR
À ÉVITER**-nod-a-
[MAKESTORMING]

ouvrir la parole de chaque participant sur le sujet

CONSIGNE : Chaque participant tire une carte et se présente à travers celle-ci, en rapport avec le sujet du jour

[CARTES SUR TABLE] 4/4

