

Trouver des connexions entre les participants

CONSIGNE : représenter physiquement les liens existants entre les participants pour créer des connexions dans un groupe.

[WEB HUMAIN] 1/3

FAIRE CONNAISSANCE

WEB HUMAIN

15 min



Trouver des connexions
entre les participants



-nod-a-
[MAKESTORMING]

Trouver des connexions entre les participants

CONSIGNE : représenter physiquement les liens existants entre les participants pour créer des connexions dans un groupe.

[WEB HUMAIN] 1/3

WEB HUMAIN



 15 min

 UN MINIMUM DE 6 PERSONNES

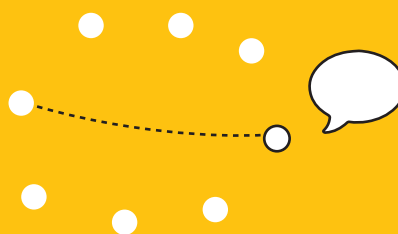
 PELOTE DE LAINE

On ne se connaît pas... mais on a sûrement des points communs ! À l'aide d'une pelote de laine, représentons physiquement les liens existants entre nous !

1 Placez-vous en cercle.
Une première personne, au hasard, prend la pelote de laine.



2 Elle se présente, puis lance la pelote à quelqu'un d'autre - en tenant toujours un bout du fil. Elle explique le lien qui l'unit à la personne qu'elle a choisie (un point commun professionnel ou personnel, même minime !)

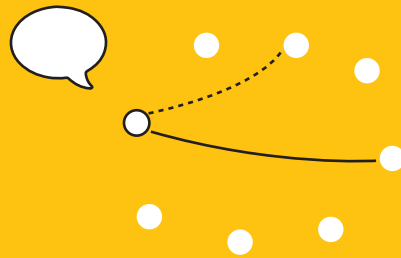


Trouver des connexions entre les participants

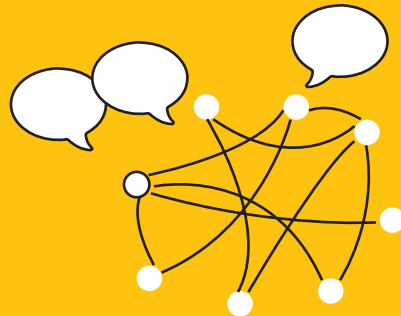
CONSIGNE : représenter physiquement les liens existants entre les participants pour créer des connexions dans un groupe.

[WEB HUMAIN] 3/3

3 Cette nouvelle personne se présente à son tour et relance la pelote en suivant le même principe.



4 Et ainsi de suite !
Le réseau se tisse progressivement jusqu'à ce que tous les participants soient reliés entre eux avec la ficelle.



ASTUCES

- N'importe quel lien fonctionne : personnel ou professionnel, caractéristiques physiques ou comportements communs, ou même une anecdote partagée !