

Objectifs de l'outil

- Réfléchir et analyser collectivement

Durée de l'animation

- 60 à 120 minutes
- 120 minutes et plus

Taille du groupe

- 10 à 50 personnes
- Plus de 50 personnes

Description sommaire

Le jeu de l'enveloppe consiste à recueillir différentes pistes de solutions uniques à plusieurs défis en simultané. Il s'agit de diviser le groupe et de soumettre, par sous-groupe lors de la première ronde, un défi initial décrit sur une enveloppe. Chacun des sous-groupes propose, à la lumière de ses connaissances et expériences, une piste d'action ou de solution à ce défi initial, la glisse dans l'enveloppe et passe l'enveloppe au sous-groupe suivant.

Chacun d'eux propose donc une solution unique aux différents défis à chacune des rondes. Lors de la dernière ronde, chaque sous-groupe récupère le défi initial sur lequel il a travaillé et fait une synthèse des solutions proposées. Cette synthèse est présentée à l'ensemble, permettant de mettre en lumière les originalités et les convergences.

La valeur ajoutée

« Il s'agit d'un exercice permettant de susciter plusieurs avis sur des défis complexes cernés par des individus ou des sous-groupes. Par exemple, nous avons déjà utilisé ce jeu de l'enveloppe dans le cadre d'une formation auprès d'agent-es de développement. Nous leur avons demandé en début de rencontre leur principal défi lié à leur fonction. Ensemble, nous avons sélectionné les défis à étudier. Chacune et chacun ont pu contribuer aux réflexions, aux solutions et, pour chaque défi mentionné en amont, différentes solutions ont été proposées. Le fait que chaque sous-groupe n'ait pas accès aux pistes déjà proposées permet d'avoir une diversité de propositions. Les tendances fortes seront facilement repérables et il y a une place pour les idées nouvelles, les voies moins souvent nommées, les pistes complémentaires et les divergences. Exercice très nourrissant! »



Flavie Lavallière

Conseillère en développement collectif

Matériel requis

- Une grande enveloppe par défi.
- Feuilles pouvant s'insérer dans l'enveloppe.

Prérequis

L'exercice est plus probant lorsqu'une réflexion sur les défis a été faite en amont. Avant la rencontre ou encore pendant la rencontre, il faut prendre le temps de bien définir les défis à résoudre. Il est aussi possible de laisser les sous-groupes choisir leur défi et de leur donner le temps de le définir et de le décrire le plus clairement possible sur l'enveloppe.

Enveloppes

Déroulement de l'animation

ÉTAPE 1 **Présentation de l'activité** 5 MINUTES

Présenter aux participantes et participants l'objectif de l'activité, soit proposer une série de pistes ou de solutions aux défis cernés.

Diviser le groupe en autant de sous-groupes que de défis, avec idéalement entre 6 et 8 personnes par sous-groupe. Des feuilles blanches ainsi que des enveloppes sont placées sur les tables.

La sélection des défis :

Cet exercice peut se faire avec des défis sélectionnés en amont dans une rencontre précédente ou encore par l'entremise d'une consultation (une sondage, par exemple). Il s'agira alors de présenter les défis sélectionnés et d'en attribuer un à chaque sous-groupe. Cette façon de faire permet de mettre l'énergie créatrice au service de préoccupations qui interpellent la majorité des participantes et participants.

Il est aussi possible que le sous-groupe définisse le défi qu'il veut approfondir le jour même. Il s'agira de donner des consignes claires sur le type de défi à prioriser ainsi que sur l'importance de décrire clairement et succinctement le défi sur l'enveloppe.

ÉTAPE 2 **Le travail de sous-groupe** 10 MINUTES

Chaque sous-groupe décrit clairement et brièvement sur le dessus d'enveloppe le défi qui lui est attribué. Les participantes et participants étudient le défi et proposent une piste de solution qu'ils décrivent sur une feuille blanche durant la période de temps qui leur est attribuée.

La première équipe insère la solution dans l'enveloppe.

ÉTAPE 3 **Le passage de l'enveloppe** 30 À 60 MINUTES

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque sous-groupe passe l'enveloppe initiale au sous-groupe suivant et reçoit du sous-groupe qui le précède un nouveau défi inscrit sur une nouvelle enveloppe. Il est important que les participantes et participants n'ouvrent pas l'enveloppe et analysent le nouveau défi sans lire les pistes proposées par le sous-groupe précédent.

Il faut prévoir assez de temps pour que tous les sous-groupes proposent des pistes de solution à l'ensemble des défis. Pour conserver l'intérêt et la concentration, le nombre de défis ne devrait pas être trop important (proposition d'un maximum de 6).

Enveloppes

Déroulement de l'animation

ÉTAPE 4 Le dévoilement des solutions

 10 MINUTES D'ANALYSE ET 5 MINUTES DE PRÉSENTATION PAR SOUS-GROUPE

Lorsque la dernière ronde est terminée et que les sous-groupes ont récupéré l'enveloppe initiale qui leur avait été attribuée, les participantes et participants peuvent alors l'ouvrir. Le sous-groupe analyse des pistes de solutions proposées et présente une synthèse au grand groupe.

Dans le cas où c'est le sous-groupe qui a choisi lui-même son défi, il pourrait être intéressant qu'il présente les solutions qu'il préfère.

Les pistes de solutions proposées peuvent être utiles pour dénouer une impasse collective ou nourrir la réflexion d'un sous-groupe. Il est possible de les rassembler afin d'approfondir les pistes porteuses le jour même ou dans une prochaine rencontre.

Pièges à éviter

- Les pistes de solution demeurent exploratoires et doivent être approfondies, notamment si on souhaite en prioriser certaines. Cela pourrait faire partie d'une autre activité.
- Aussi, cet atelier gagne en pertinence si les défis sont partagés par l'ensemble des participantes et participants.

Adaptation pour animation en ligne

Cet outil pourrait certainement être adapté à une rencontre en ligne avec un document partagé (Google doc, par exemple) que les sous-groupes remplissent à chaque tour. Chaque défi pourrait être expliqué sur un document différent, la compilation des pistes de solutions se faisant par l'équipe d'animation.

Références

Inspiré de Modèles de jeux de formation –Les jeux-cadres de Thiagi, de Bruno Hourst et Sivasailam Thiagarajan (Éditions d'Organisation/Eyrolles).