

# CAHIER D'ANIMATIONS



Comment  
LE NUMÉRIQUE  
QUESTIONNE  
nos pratiques

## SOMMAIRE

Introduction	page 2
Quel outil pour quelle catégorie de recommandations	page 4
Les outils en un coup d'oeil	page 6
Fiches d'animation par outil	page 8
Cadre de confiance	page 9
Cartes « Opportunités »	page 10
La ligne	page 12
Frasbee Hyper-disponibilité	page 14
Cartes « Besoins »	page 16
Cartes « Vécu et santé mentale »	page 17
Cartes « Qualité du travail »	page 18
Cartes « Données »	page 19
Cartes « Rythme et temps »	page 20
Cartes « Société »	page 21
Cartes « Relations »	page 22
Cartes « Formation »	page 23
Le colimaçon	page 24



## INTRODUCTION

### Cahier d'animations

Le numérique prend une place de plus en plus importante au sein des institutions et des services, et ce phénomène s'est grandement accéléré avec l'épidémie de Covid. En peu de temps, la numérisation s'est imposée comme un incontournable dans les pratiques professionnelles.

Face à cela, plusieurs partenaires travaillant en Brabant wallon se sont réunis en février 2023 pour organiser une **journée** au cours de laquelle une septantaine de professionnel·les ont échangé autour de la manière dont la numérisation de notre travail modifie nos pratiques et ont imaginé ensemble des pistes pour **un numérique choisi, qui soutient l'égalité et renforce les droits sociaux**.

Un **cahier de recommandations** (CR) a émané de ces témoignages et échanges.

Afin de **décliner concrètement** ces recommandations au sein des services et institutions, de les intégrer et d'opérer, à partir d'elles, de réels (petits ou grands) changements de pratiques, nous avons rédigé **ce cahier d'animations** (CA). Il vise à aborder la problématique du « tout » ou « trop » numérique dans votre structure, à interroger, relativement à cette thématique, les usages, le matériel, les accessibilités, le bien-être de l'équipe,...

Les animations sont structurées selon les grandes catégories du cahier de recommandations (« Favoriser un service de qualité et de proximité » ; « Veiller à une bonne santé mentale des travailleurs et travailleuses » ; « Prendre soin des relations » ;...)

Ce cahier se compose des éléments suivants :

- Un tableau pour vous aider à choisir les animations à mettre en place en fonction de la catégorie de recommandations que vous souhaitez traiter.
- Un focus visuel sur les différents outils.
- Des propositions sur la manière d'animer les différents outils au sein de votre institution.

En complément à ce cahier, les supports didactiques sont disponibles en prêt au CLPS-Bw. Ils sont également téléchargeables sur le site du CLPS-Bw.



## Quel outil pour quelle catégorie de recommandations

Chaque catégorie du cahier de recommandations est reprise dans la ligne horizontale du tableau. Chaque outil proposé se trouve quant à lui dans la colonne verticale. Selon le type de recommandations que vous aimeriez traiter en équipe ou au sein de votre institution, un ou plusieurs outils peuvent être utilisés.

Lorsque plusieurs choix sont possibles, vous pouvez réaliser chacune des animations lors de différents moments, ou voir laquelle vous semble la plus pertinente et réalisable en fonction des conditions qui sont les vôtres.

Si vous ne parvenez pas à choisir, ou que vous n'avez pas la possibilité de faire se succéder les animations par manque de temps, vous pouvez mixer les différentes cartes questions via la méthode du « colimaçon » (voir p.24), qui permettra une approche plus transversale.

Nous vous invitons à **démarrer la première animation** que vous initiez par un **cadre de confiance**, qui pourra être repris lors des séances suivantes. Afin de **faire émerger**, à la suite des animations, **des bases ou pistes de changement**, nous vous conseillons de **clôturer avec les cartes « opportunités »**. C'est pourquoi ces deux ressources se retrouvent en lien à chaque recommandation dans le tableau ci-après.

Comment la numérique ? QUESTIONNE un questionnaire	Favoriser un service de qualité et de proximité CR pp.4-6	Veiller à une bonne santé mentale des travailleur-euses CR pp.7-9	Prendre soin des relations CR pp.10-11	Favoriser la formation continue CR pp.12-13	Proposer des outils numériques adaptés aux réalités de terrain CR pp.14-15	Veiller à la protection des données CR pp.16-17	Remettre l'utilisateur au centre de l'accompagnement CR pp.18-19	Veiller à une politique interne du numérique qui renforce les droits CR pp.20-21
Cadre de confiance CA p. 9	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cartes « Opportunités » CA pp.10-11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
La ligne CA pp.12-13	✓						✓	✓
Frasbee Hyper-disponibilité CA pp.14-15		✓	✓					
Cartes « Besoins » CA p. 16	✓				✓			✓
Cartes « Vécu et santé mentale » CA p.17		✓						
Cartes « Qualité du travail » CA p. 18	✓						✓	✓
Cartes « Données » CA p. 19						✓		
Cartes « Rythme et temps » CA p. 20	✓	✓						
Cartes « Société » CA p. 21								✓
Cartes « Relations » CA p. 22			✓					
Cartes « Formation » CA p. 23		✓		✓				
Le colimaçon CA pp. 24-25	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

CR : Cahier de recommandations  
CA : Cahier d'animations

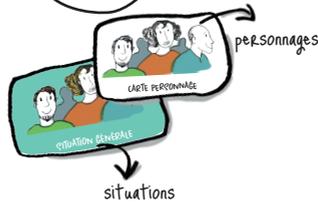
Les outils en un coup d'oeil



1 Cadre de confiance



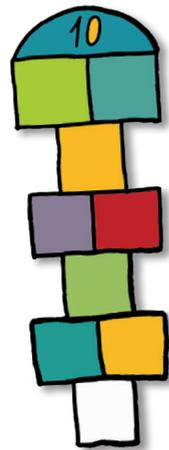
Des Cartes



1 frasbee



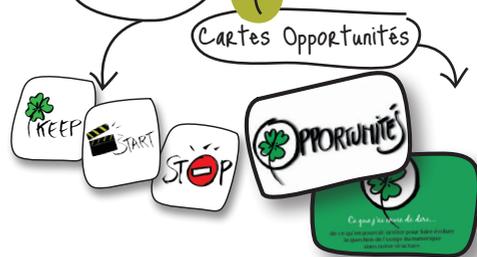
1 Marelle



2 Hélicos



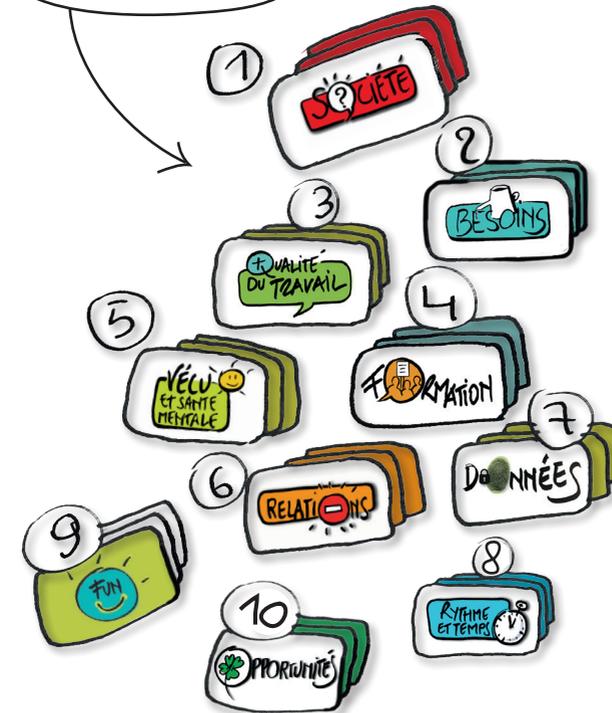
3 affichettes



Le Colimaçon



Les cartes «Et si on en parlait ?...»



## Fiches d'animation par outil

Vous trouverez ci-après, pour chaque outil référencé dans le tableau, une fiche reprenant les objectifs, les conditions et le déroulé de l'animation proposée.

Certaines de ces animations suivent une structure et des étapes relativement cadencées (la ligne, le frasbee) bien que des adaptations soient évidemment toujours possibles. Libre à vous de vous les approprier.

Les animations à partir des cartes (cartes « Besoins », cartes « Formation »,...) sont, quant à elles, des propositions. Vous pouvez décider d'utiliser celles-ci comme simples cartes à piocher, suivre le déroulé de l'animation proposée, ou encore inventer votre propre technique avec les cartes comme support.

Si votre équipe dépasse le nombre de personnes conseillé, n'hésitez pas à faire des sous-groupes et à prévoir ensuite un temps de retour en plénière.

Le timing est donné à titre indicatif et variable en fonction du nombre de personnes et du temps que vous voulez y accorder.

L'objectif est que vous vous empariez des outils comme vous le sentez, en fonction des conditions matérielles qui sont les vôtres, de vos besoins et des finalités visées.

Bon travail !

## CADRE DE CONFIANCE

Il est essentiel d'**installer préalablement** à la réflexion un **cadre** qui permettra à chacun-e de s'exprimer en sécurité. L'adoption de ce cadre se fera donc en guise d'introduction à la toute première animation. Le cadre de confiance pourra ensuite être repris, re-validé et éventuellement enrichi lors des animations suivantes (surtout si elles ont lieu à un autre moment).

### Objectif

Enrichir et valider un cadre pour sécuriser les échanges.

### Conditions

- Taille du groupe : de 3 à 30 personnes
- Timing : 10 à 25 minutes
- Matériel :
  - o Cadre de confiance à afficher
  - o Marqueurs pour éventuellement l'annoter



### Déroulé de l'animation

- 1- Afficher le cadre de confiance, éventuellement à plusieurs endroits, ou le distribuer, de manière à ce que tout le monde puisse le voir.
- 2- Lire ensemble les différents points, les éclaircir si nécessaire.
- 3- Demander au groupe si d'autres points seraient à ajouter pour que chacun-e se sente à l'aise, en confiance et en sécurité pour échanger de manière libre.  
Formuler ensemble et compléter le cadre de confiance.



## CARTES « Opportunités »

Après une ou plusieurs animation(s), il est intéressant de s'accorder un moment pour réfléchir aux opportunités de changement soulevées par les échanges.

### Objectif

En clôture à une ou plusieurs animations, traduire les échanges en opportunités de changement, pistes de travail, balises ou décisions.

### Conditions

- Taille du groupe : de 3 à 12 personnes
- Timing : environ 1h
- Matériel :
  - o Les cartes « Opportunités »
  - o Un flip chart ou de grandes feuilles
  - o Des gros marqueurs
  - o Les panneaux « keep – start – stop »

### Précaution

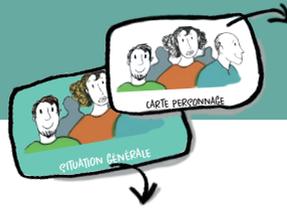
Idéalement, cette animation s'effectue en deux temps : un moment pour faire émerger les pistes d'actions à partir des cartes et un autre moment pour choisir parmi elles ce que vous souhaitez mettre en place. Le temps de recul et de maturation entre ces deux moments, s'il est possible, est conseillé.

### Déroulé de l'animation

- 1- Les cartes « opportunités » sont étalées sur la table et les panneaux « Keep », « Start » et « Stop » sont affichés au mur.
- 2- Une personne s'empare d'une carte, répond à la question puis la renvoie au reste du groupe qui complète sa réponse. Pendant les échanges, une personne intègre en quelques mots les différents avis sur les panneaux :
  - **Keep** : ce que je souhaiterais garder de l'usage du numérique dans ma pratique professionnelle.
  - **Start** : ce que j'aimerais commencer.
  - **Stop** : ce que je souhaiterais arrêter.

Au tour suivant, une autre personne pioche une carte et une autre prend note. Et ainsi de suite.
- 3- Au terme du temps que vous vous serez donné, les panneaux seront donc recouverts de pistes d'actions, d'idées de choses à mettre en place à court, moyen ou long terme et de choses à arrêter.
- 4- Un second temps sera nécessaire pour choisir et prioriser les pistes dont l'équipe souhaite s'emparer. Pour cela, vous pourrez par exemple utiliser des gommettes puis travailler en priorité sur la ou les propositions qui auront récolté le plus de votes.





## LA LIGNE

Le principe de cette animation est d'expérimenter les inégalités sociales de santé (et les privilèges) via l'identification à un personnage qui évolue à travers différentes situations<sup>1</sup>.

### Objectifs

- Prendre conscience des inégalités de base et de leur impact pour l'individu et sur l'accès aux services et aux soins.
- Permettre du recul et une réflexion sur l'usage du numérique comme déterminant de la santé et, en tant que tel, du rôle qu'il peut jouer sur la santé globale des individus.
- S'interroger sur et prendre conscience des particularités des bénéficiaires de l'institution en vue de s'assurer de leur accès aux services proposés.

### Conditions

- Taille du groupe : de 4 à 10 personnes. Il y a 10 cartes personnages, si le groupe est plus important il peut être divisé ou des personnes peuvent se mettre en position d'observation.
- Timing : environ 1h
- Matériel :
  - o Cartes personnages
  - o Fiches « informations personnelles »
  - o Feuille « situations »
  - o Un espace suffisamment grand pour que les personnes puissent se déplacer sur une bonne dizaine de mètres
  - o Scotch ou craie

### Précaution

Les cartes « personnages » peignent intentionnellement des portraits aux caractéristiques clivantes. Une bienveillance est de mise ainsi qu'une attention à ne pas renforcer les stéréotypes et clichés.

### Déroulé de l'animation

- 1- Chaque participant-e reçoit une carte « personnage ». Pour mieux se l'approprier, chacun-e prend d'abord un temps individuellement pour imaginer plus en profondeur la vie de son personnage. Il ou elle peut, pour cela, remplir sa fiche « informations personnelles ».
- 2- Chaque participant-e présente son personnage aux autres.
- 3- Les participant-es se positionnent l'un-e à côté de l'autre sur la ligne de départ, au centre de la pièce, matérialisée par du scotch, un trait à la craie, ...

L'animateur-riche reste en dehors et lit les situations une à une. À chacune d'elle, le ou la participant-e avance d'un pas si la situation le ou la concerne, recule d'un pas si ce n'est pas le cas, et reste sur place si elle n'est pas applicable. Par exemple si, à l'affirmation « je me sens bien dans mon travail », il me semble que mon personnage peut répondre « oui », j'avance d'un pas. À l'inverse s'il me semble que ce serait plutôt non, je recule. Et si cette affirmation ne s'applique pas car mon personnage est sans emploi, je ne bouge pas.

- 4- Quand l'animation se termine, faire un arrêt sur image, prendre un temps pour constater où se trouvent les un-es et les autres dans l'espace, constater la distance qui sépare certain-es.
- 5- Prendre ensuite un temps d'échange et de débriefing :
  - Comment vous êtes-vous senti-e en incarnant ce personnage ? Et en étant témoin des mouvements et non mouvements des un-es et des autres ?
  - Qu'est-ce qui vous a marqué-e / troublé-e / interpellé-e ?
  - Certains personnages vous ont-ils fait penser à vos bénéficiaires ? Avez-vous l'impression que certaines choses, dans votre pratique, pourraient être changées en vue de faciliter la situation de certain-es bénéficiaires ?

<sup>1</sup> Cette fiche et son contenu sont fortement inspirés de l'outil pédagogique « Oh'ISS / Pas d'ISS » réalisé par l'IREPS Auvergne Rhône-Alpes, ainsi que du « Jeu des privilèges » édité par Topla.



## FRASBEE HYPER-DISPONIBILITÉ

Un frasbee reprend une série de phrases, d'affirmations un peu « choc », se voulant stéréotypées ou caricaturales afin de susciter réactions et échanges, ici sur la thématique de l'hyper-disponibilité qu'implique l'usage du numérique<sup>2</sup>.

### Objectifs

- Réfléchir et prendre du recul par rapport à l'impact de l'usage du numérique sur la séparation vie privée / vie professionnelle.
- Echanger sur les représentations et non-dits en lien à cette thématique.
- Créer des balises en équipe pour réguler cette hyper-disponibilité tacite.
- Plus largement, prendre un temps de réflexion sur l'hyper-disponibilité qu'impose la société via l'usage généralisé du numérique.

### Conditions

- Taille du groupe : de 6 à 30 personnes. Pour favoriser les échanges, l'idéal est de créer des sous-groupes de 3 à 6 personnes.
- Timing : de 1h à 1h30
- Matériel :
  - o Les phrases du Frasbee
  - o Un carton « d'accord » ; un carton « pas d'accord » ; un carton « ni d'accord ni pas d'accord »
  - o Des feutres et feuilles pour la prise de note

### Déroulé de l'animation

- 1- En amont, choisir, parmi les 23 affirmations du frasbee, celles qui seront débattues.
- 2- Répartir les participant-es en sous-groupes de 3 à 6 personnes. Chaque sous-groupe reçoit 5 affirmations. Ce peut être les mêmes ou des différentes.
- 3- Chaque sous-groupe débat autour des 5 affirmations en vue de n'en conserver que 3 : une sur laquelle tout le monde est « d'accord » ; une sur laquelle ils et elles ne sont « pas d'accord », et une pour laquelle ils et elles n'arrivent pas à trancher (« ni d'accord ni pas d'accord »). Le groupe met par écrit les principaux arguments et les points saillants de la discussion.
- 4- Après un temps imparti, les sous-groupes changent de table afin de découvrir le classement d'un autre groupe. Les participant-es ont quelques minutes pour réagir oralement, au sein de leur sous-groupe, sur les choix observés. Ce mouvement peut s'opérer une ou plusieurs fois en fonction du temps prévu pour l'animation.
- 5- Les sous-groupes repartent ensuite en plénière et l'animation se termine par un tour de table autour de « qu'est-ce qui m'a marqué-e lors de cette animation ? Qu'est-ce que je garde de ces échanges ? » ...

<sup>2</sup> Inspiré de l'outil de la Mutualité Chrétienne « Et toi, t'en penses quoi ? », lui-même décliné sur une série de thématiques (alimentation, alcool,...).

## CARTES « Besoins »

Les cartes « Besoins » se veulent un support ludique pour amorcer la discussion et les échanges sur la thématique.

### Objectifs

- Ouvrir un moment de discussion sur la manière dont le numérique répond ou ne répond pas aux besoins des travailleurs et travailleuses.
- En dégager d'éventuelles balises et pistes pour un usage professionnel du numérique en adéquation avec les besoins.

### Conditions

- Taille du groupe : de 4 à 12 personnes
- Timing : de 30 minutes à 1h
- Matériel :
  - o Cartes « Besoins »



### Déroulé de l'animation

- 1- Etaler les questions sur une table.
- 2- Chacun-e choisit une question par rapport à laquelle il ou elle a envie de dire quelque chose. Les participant-es s'expriment un-e à un-e, en tour de table (la parole est passée à son voisin ou à sa voisine) ou en pop-corn (celui ou celle qui se sent prêt-e prend la parole).

## CARTES « Vécu et santé mentale »

Les cartes « Vécu et santé mentale » se veulent un support ludique pour amorcer la discussion et les échanges sur la thématique.

### Objectifs

- Ouvrir un moment de discussion sur la manière dont le numérique influence le bien-être au travail au sein de votre structure.
- En dégager d'éventuelles balises et pistes pour un numérique favorable au bien-être des travailleurs et travailleuses.

### Conditions

- Taille du groupe : de 4 à 12 personnes
- Timing : de 30 minutes à 1h
- Matériel :
  - o Cartes « Vécu et santé mentale »



### Déroulé de l'animation

La proposition d'animation est la même que pour les cartes « Besoins » (voir ci-contre).



## CARTES « Qualité du travail »

Les cartes « Qualité du travail » se veulent un support ludique pour amorcer la discussion et les échanges sur la thématique.

### Objectifs

- Ouvrir un moment de discussion sur les freins et leviers du numérique pour effectuer un travail de qualité.
- En dégager d'éventuelles balises et pistes pour un numérique qui soit un soutien et une aide pour effectuer un travail de qualité.

### Conditions

- Taille du groupe : de 3 à 10 personnes
- Timing : de 30 minutes à 1h
- Matériel :
  - o Cartes « Qualité du travail »
  - o Cartes « fun »
  - o Caillou ou autre support à lancer
  - o Marelle (affiche marelle ou craies pour la dessiner)



### Déroulé de l'animation

- 1- Installer le support « marelle » au sol ou dessiner une marelle par terre si le lieu le permet.
- 2- Déposer au hasard chacune des 5 cartes « qualité du travail » et 5 cartes « fun », face retournée, dans le coin de chaque carré de marelle.
- 3- Tour à tour, une personne lance un caillou (ou une gomme, ...) pour qu'il atterrisse sur une des cases de la marelle.  
Avec le support papier : la personne va simplement retourner la carte de la case sur laquelle le caillou est tombé.  
Avec la marelle en taille réelle dessinée à la craie : la personne avance à cloche pied jusqu'au ciel (le numéro 10) en évitant son caillou, qu'elle ramassera au retour avec la carte de la case sur laquelle il a atterri.  
Une fois la carte en main, la personne répond à la question ou réalise le défi demandé. Et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun-e ait pu s'exprimer.



## CARTES « Données »

Les cartes « Données » se veulent un support ludique pour amorcer la discussion et les échanges sur la thématique.

### Objectifs

- Echanger en équipe ou au sein du service sur les données récoltées, leur usage et leur pertinence.
- En dégager d'éventuelles balises et pistes pour une récolte et un usage réfléchi des données des bénéficiaires et des travailleur-euses.

### Conditions

- Taille du groupe : de 3 à 10 personnes
- Timing : de 30 minutes à 1h
- Matériel :
  - o Cartes « Données »
  - o Cartes « fun »
  - o Caillou ou autre support à lancer
  - o Marelle (affiche marelle ou craies pour la dessiner)



### Déroulé de l'animation

La proposition d'animation est la même que pour les cartes « Qualité du travail » (voir ci-contre), à la différence qu'il y a ici 7 cartes questions sur les données. Vous pouvez les mettre toutes et ajouter alors 3 cartes « fun », ou en choisir quelques-unes et établir comme vous l'entendez les proportions entre les cartes questions et les cartes fun.



## CARTES « Rythme et temps »

Les cartes « Rythme et temps » se veulent un support ludique pour amorcer la discussion et les échanges sur la thématique.

### Objectifs

- Ouvrir un moment de discussion sur les liens entre numérique et temps (gagné ou perdu).
- En dégager d'éventuelles balises et pistes pour un numérique qui induit une temporalité adaptée.

### Conditions

- Taille du groupe : de 4 à 12 personnes
- Timing : de 30 minutes à 1h
- Matériel :
  - o Cartes « Rythme et temps »
  - o Papier et bic



### Déroulé de l'animation

- 1- Réaliser des petits papiers avec le prénom de chaque participant-e.
- 2- Chacun-e pioche ensuite un prénom (pas le sien).
- 3- Les cartes sont étalées sur la table, face visible.  
Une personne choisit parmi les cartes la question qu'elle souhaite poser à celle dont elle a pioché le nom. Celle-ci donne alors son point de vue sur la question. Selon le temps prévu, la question peut être élargie à l'ensemble du groupe pendant quelques minutes.
- 4- Une autre personne pose ensuite sa question à la personne qu'elle a tirée au sort, et ainsi de suite.

## CARTES « Société »

Les cartes « Société » se veulent un support ludique pour amorcer la discussion et les échanges sur la thématique.

### Objectifs

- Ouvrir un moment de discussion plus global sur la manière dont le numérique s'inscrit dans la société actuelle.
- En dégager d'éventuelles balises et pistes pour voir comment l'équipe souhaite se positionner par rapport à la place que prend le numérique actuellement.

### Conditions

- Taille du groupe : de 4 à 12 personnes
- Timing : de 30 minutes à 1h
- Matériel :
  - o Cartes « Société »
  - o Papier et bic



### Déroulé de l'animation

La proposition d'animation est la même que pour les cartes « Rythme et temps » (voir ci-contre).

## CARTES « Relations »

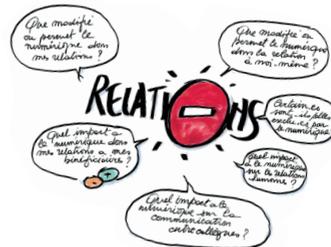
Les cartes « Relations » se veulent un support ludique pour amorcer la discussion et les échanges sur la thématique.

### Objectifs

- Ouvrir un moment de discussion sur la manière dont le numérique influe sur les relations (entre collègues, avec les bénéficiaires, vis-à-vis de soi-même,...).
- En dégager d'éventuelles balises et pistes pour un numérique qui favorise de bonnes relations dans votre contexte de travail.

### Conditions

- Taille du groupe : de 4 à 12 personnes
- Timing : de 30 minutes à 1h
- Matériel :
  - o Les cartes « Relations »
  - o Le support « Hélico Relations »



### Déroulé de l'animation

- 1- Chaque personne remplit individuellement la feuille « hélico relations », qui reprend la plupart des questions des différentes cartes « relations ». Selon le temps attribué à cette animation, les participant-es répondent à quelques-unes ou à toutes les questions.
- 2- Se répartir en duos. Pendant quelques minutes, le duo échange sur une ou deux questions au choix.
- 3- Un nouveau duo se constitue et s'exprime, au choix, sur les mêmes ou sur d'autres questions. Et ainsi de suite selon le temps prévu pour l'animation.
- 4- Clôturer par un petit échange en plénière sur ce que les participant-es retiennent de l'animation.

## CARTES « Formation »

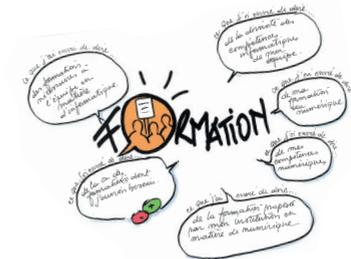
Les cartes « Formation » se veulent un support ludique pour amorcer la discussion et les échanges sur la thématique.

### Objectifs

- Ouvrir un moment de discussion sur les compétences numériques (existantes ou à parfaire) nécessaires à la fonction exercée.
- En dégager d'éventuelles balises et pistes pour renforcer la complémentarité et l'équilibre au sein de l'équipe, notamment via des formations adaptées.

### Conditions

- Taille du groupe : de 4 à 12 personnes
- Timing : de 30 minutes à 1h
- Matériel :
  - o Les cartes « Formation »
  - o Le support « Hélico Formation »



### Déroulé de l'animation

La proposition d'animation est la même que pour les cartes « Relations » (voir ci-contre).

## LE COLIMAÇON

Cette proposition d'animation vous permet de traiter de manière transversale plusieurs thématiques.

### Objectifs

- Ouvrir un moment de discussion en équipe sur toutes ou sur certaines thématiques abordées par les cartes (l'impact du numérique sur le bien-être au travail, sur la qualité du travail, sur les relations,...)
- En dégager d'éventuelles balises et pistes pour initier des changements quant à la place et l'usage du numérique au sein de votre institution.

### Conditions

- Taille du groupe : de 4 à 12 personnes
- Timing : de 1h à 1h30
- Matériel :
  - o Deux jeux de petites cartes « numéros »
  - o Cartes « fun »
  - o Toutes les cartes thématiques ou celles sélectionnées
  - o Sac opaque ou chapeau, bonnet,...

### Précautions

Certaines cartes peuvent s'avérer redondantes, soit parce que le même type de question traverse plusieurs thématiques, soit parce que la nuance qu'apporte une question a déjà été traitée à travers une autre. Dans ce cas, une autre carte peut être piochée.

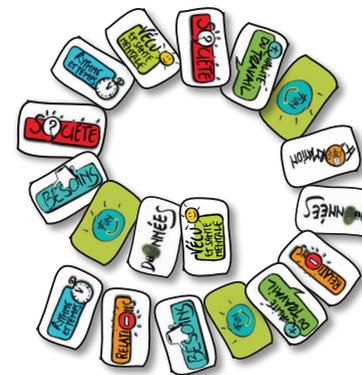
### Déroulé de l'animation

- 1- Dans un premier temps, si sélection il doit y avoir, choisir quelles thématiques seront abordées, et parmi elles, quelles questions.
- 2- Disposer les cartes sélectionnées ainsi que les cartes « fun » (toutes ou quelques-unes, en fonction du nombre de cartes au total et du nombre de participant-es) sur le sol ou la table, à la façon d'un colimaçon (ou coquille d'escargot).

Sur chaque carte, apposer une petite carte « numéro » de 1 à ... selon le principe du jeu de l'oie.

Placer le même nombre de cartes « numéro » dans un sac ou un chapeau. Par exemple, si votre colimaçon compte 40 cartes, placer les chiffres de 1 à 40 dans le sac à pioche.

- 3- Tour à tour, un-e participant-e pioche un numéro et tourne la carte correspondante sur le colimaçon. Il ou elle répond à la question ou effectue le défi proposé. Et ainsi de suite jusqu'à ce que quelqu'un-e atteigne la dernière case, ou jusqu'à ce que le temps imparti soit écoulé.



## REMERCIEMENTS

Merci aux relecteur.rices, testeur.ices, et partenaires du projet.

En particulier :





Avec le soutien de l'Instance Bassin Enseignement qualifiant,  
Formation, Emploi du Brabant wallon.