

Fiche 27 : Animer les Loups-garous de Thiercelieux®

➤ Concept

Ce jeu (P. des Pallières et H. Marly) est idéal pour accompagner les participants à prendre la parole en groupe en s'adaptant à différentes contraintes, de manière ludique. Cette pratique permet entre autre de favoriser la gestion du stress lors d'examen oraux ou d'entretiens.

➤ Durée

Partie(s) de 30 min environ

➤ Effectif

8 à 20 personnes (plénière)

➤ Matériel

Un jeu Les loups-garous de Thiercelieux

➤ Déroulement

Chaque participant se trouve tour à tour participant ou animateur d'une partie.

Il est important de favoriser le volontariat au départ pour que les participants les plus timides puissent comprendre et retenir le texte ou la gestion d'un meneur de jeu ou tout simplement prendre exemple.

Pour autant, il est également opportun d'annoncer que tous les participants tiendront ce rôle quand ils se sentiront prêts. Il est également possible de mettre deux meneurs de jeu qui se soutiendront l'un et l'autre, en alternant l'énoncé pour les participants les plus en difficulté.

Il est également essentiel de ne pas forcer la prise de parole, ce serait antinomique avec l'effet recherché.

On pourra insister sur le fait que l'essentiel de l'énoncé se fait devant des participants « aveugles » afin de minimiser l'effet « sentiment de jugement ». L'approche doit rester ludique et progressive tout en y incluant l'ensemble du public. Cette activité peut tout à fait être répétée plusieurs fois et sur plusieurs jours d'intervalles afin de laisser le temps aux « moins volontaires » de se positionner.

Ainsi la confiance en soi et la prise de parole s'en trouveront développées. On peut tout à fait échanger avec les participants sur la transversalité de cette activité sur d'autres actions.

➤ Précaution et vigilance

Veiller à ce que l'animateur de jeu change régulièrement.

➤ Critères de réussite

Aisance des participants à animer le jeu.

Bienveillance et ambiance positive durant le jeu.

Prise de parole.