

| | |
|----------------------------------|---|
| Nombre de participants maximum : | 20 participants |
| Temps nécessaire : | 30 min à 1 heure |
| Moyens humains nécessaires : | 1 formateur |
| Technique utilisée : | Cherchons ensemble |
| Matériel : | Cartons, stylos, scotch, feuilles de paperboard |

Objectifs

Analyser les différentes définitions et les enjeux de l'éducation du patient.

Consignes / vigilances à avoir

Le jeu comporte 3 phases :

- **Recherche personnelle** : réflexion personnelle sur le sujet, comparaison de ses opinions avec celles des autres, possibilité d'agrandir son champ d'opinions personnelles ;
- **Recherche en petits groupes** : recherche de personnes ayant un champ d'opinion équivalent, recherche des idées les plus intéressantes, mise en images ou en texte des résultats ;
- **Travail en groupe complet** : présentation du travail de chaque sous-groupe, ouverture éventuelle sur une discussion plus approfondie.

Déroulement

Ce que fait le formateur

- Présente la question initiale : « Éduquer un patient, c'est quoi pour vous ? »
- Distribue 4 cartons vierges par personne.
- Récupère les cartons et les redistribue au hasard (3 cartons par personne). Étale les cartes restantes sur une table

Ce que font les participants

- Chaque participant note sur chaque carte une opinion sur la question.
- Chacun étudie ses cartes et les classe par ordre de préférence.
- Chaque participant vient autour de la table échanger la ou les cartes qui ne lui conviennent pas (dans lesquelles il ne se reconnaît pas) contre d'autres cartes posées sur la table. Chacun repart à sa place avec 3 cartes.

Déroulement (suite)

Ce que fait le formateur

- Termine en regardant les cartes restées sur la table.

Ce que font les participants

- Puis chacun peut améliorer « sa main » en échangeant ses cartes avec les autres participants (on échange au moins une carte, on échange carte par carte, on doit toujours avoir 3 cartes).
- Les participants forment des équipes par affinité (opinions similaires).
- Chaque équipe se met d'accord sur 3 cartes (3 opinions) à conserver.
- Chaque équipe prépare sur un poster un texte ou un schéma qui représente les opinions et idées de l'équipe.
- Chaque équipe présente son poster et ses 3 cartes aux autres participants.

Mon expérience de formateur

Animation intéressante en début de formation pour lancer une dynamique dans le groupe.

Permet d'éviter le « consensus mou », de mettre en relief les opinions divergentes. Pour renforcer cet effet, l'animateur peut ajouter des cartes « plus polémiques » préparées à l'avance.

Source

Activité proposée par Marie Prat. Adaptation d'une activité utilisée dans le cadre d'une formation de formateurs IFSI.

Référence : Hourst B, Thiagarajan S, Jilème (illustrateur). Modèles de jeux de formation. Les jeux-cadres de Thiagi. Paris : Eyrolles, Éditions d'Organisation ; 2004.