FICHE-OUTIL : JEU DU BLASON

Objectif

Une intention bien intégrée tant individuellement que collectivement

Ce jeu-exercice va permettre de créer une "intention" de groupe qui s'ancre dans les besoins individuels et les aspirations du collectif. Un outil qui nous vient de la systémique, pour faire lien entre finalité et chemin à parcourir.

1

DURÉE

1H

(ou plus)

2

FRÉQUENCE

Une fois, mais peut être refait après qq mois ou années

3

MATERIEL

Un blason dessiné pour chaque groupe (1 vierge et 1 avec les consignes) - feutres pour écrire et dessiner

4

DEROULE

L'animateur va pouvoir ici réutiliser le matériau d'autres animations-jeux afin de créer ce blason (outil venant de la systémique), revisité pour l'Habitat Groupé.
Pour cela, en sous-groupes (3 à 5 personnes), les participants vont reprendre leur objet personnel (issu de la boîte à objets) ainsi que la feuille avec les 9 cartes "besoins-valeurs" réalisée avec ce même sous-groupe.

L'animateur va donc demander aux personnes de remplir le blason, étape par étape, en faisant si nécessaire référence aux travaux précédents : 1) le groupe se dessine - 2) le groupe se définit une mission, un projet en commun = compatibilité avec le jeu précédent - 4) définir MES missions dans ce commun = cohérence avec "mon" objet - 5) le groupe se choisit une devise commune.