

## Mode d'emploi



### **Avertissement**

Le jeu n'est pas figé, il peut évoluer. Il est à prendre comme une base de discussion. Il ne dit pas tout.

Les couleurs des cadres n'ont pas de signification particulière.

La numérotation n'indique pas de chronologie, elle facilite juste la manipulation.

On n'est pas dans le « ou bien », dans le « binaire », on peut tous enrichir nos habitudes mentales et ce jeu peut nous y inviter, susciter la réflexion.

Le mode d'emploi n'est pas exhaustif, ni hyper détaillé pour chacune de ses propositions. De plus, il est d'abord pensé pour être utilisé en formation. Ceci dit, il peut aussi servir d'appui dans les entretiens individuels ou avec un petit groupe d'apprenants.

A vous d'être créatifs !

### **Contenu**

Le jeu est constitué de :

- 51 cartes reprenant l'essentiel des concepts vus en formation de niveaux 1 et 2 en gestion mentale – **remarque : pour chaque concept, seul l'essentiel est sur la carte**
- 1 carte « S'il manque quelque chose selon vous » (il est possible qu'un participant estime qu'il manque un concept important pour lui)
- 1 carte avec un lien vers ce mode d'emploi et vers les sources des images utilisées dans le jeu

**Comment les utiliser en formation ? Plusieurs possibilités et plusieurs moments sont possibles** (liste non exhaustive – si vous avez d'autres idées, merci de les partager à [ifbelgique@yahoo.fr](mailto:ifbelgique@yahoo.fr)).

### Quand ?

- En fin de niveau 1\* ou de niveau 2, en guise de synthèse ;
- En début de niveau 2\*, pour réactiver les concepts avant d'entamer le contenu suivant;
- En niveau 3 (pour les dialogues pédagogiques de groupe ou individuels), avec le même objectif qu'en début de niveau 2.

\* dans ce cas, le formateur peut enlever les cartes spécifiques au niveau 2

### Comment ?

- Chaque utilisation peut déboucher sur un échange en sous-groupe ou en grand groupe afin de permettre les clarifications, les précisions nécessaires, les explications qui aideront à une meilleure compréhension, ...

- Il est envisageable de l'utiliser en classe, avec des élèves, pour les faire réfléchir sur les incontournables des gestes mentaux, par exemple. Et en prolongement, ce jeu peut également servir d'outil en entretien individuel.

## Exemples de consignes

### Pour tous les niveaux

1. Cette carte, dans quel(s) geste(s) mental(aux) trouve-t-elle sa place ? Justifiez.
2. La compréhension et la réflexion se combinent : avec les cartes de votre choix, montrez comment.
3. Pour chaque projet de sens, montrez avec les cartes de votre choix comment l'élargir.
4. Dans un travail de groupe, demander de préparer des défis pour les autres en se basant sur les cartes.
5. Tirez une carte au hasard (ou chacun reçoit une carte donnée au hasard par le formateur): que pouvez-vous faire avec ça dans une situation donnée (par exemple : convaincre quelqu'un de recoudre un bouton, tâche plutôt inédite pour lui? Ou aider quelqu'un qui va étudier les fleuves de Belgique ? Ou...)
6. Quelqu'un fait deviner aux autres la carte qu'il a tirée en répondant aux questions des autres participants.
7. Chacun reçoit une carte puis cherche quelqu'un d'autre qui a une carte qui « colle » avec la sienne.

### En fin de niveau 1

8. (Le formateur étale plusieurs jeux sur une table) Choisissez chacun.e une carte qui montre quelque chose que vous appliquez déjà et une autre carte avec quelque chose que vous allez appliquer rapidement sur vos terrains (professionnel et/ou quotidien). Nous ferons un tour de table pour échanger vos idées.
9. Avec certaines cartes, comme la pause évocative, demander aux participants un exemple du quotidien dans lequel ils l'utilisent, en quoi c'est utile. Il est possible aussi de recourir à des contre-exemples.

### En début de niveau 2 (ou 3)

10. Répartissez-vous les cartes et, après 5 minutes de RIP (Réflexion Individuelle Préalable), expliquez et/ou illustrez ces cartes aux autres membres de votre groupe (2 à 4 min/carte). Idéalement, basez-vous uniquement sur ce que vous avez en tête.

*Si des questions émergent, notez-les et nous les collecterons pour y répondre en grand groupe.*

11. Placer ces différents concepts dans un schéma plus large (type de schéma au choix) et le présenter aux autres ensuite (3 à 5 min/schéma).

Après 5 min de RIP, vous aurez 45 min de mise en commun pour réaliser le schéma sur une feuille A0. Vive l'intelligence collective !

12. Pour chacune des cartes, cherchez un exemple concret d'application sur vos différents terrains (professionnel et/ou quotidien).
13. (Le formateur prépare une série de mots-clés en lien avec les différentes cartes du jeu) Voici une série de mots-clés, associez-les à l'une ou l'autre carte de votre jeu et justifiez votre choix.

### En fin de niveau 2 ou début de niveau 3

14. Si un projet de sens est envahissant dans un fonctionnement mental d'une personne (par exemple, elle est fort en première personne), comment faire pour l'accompagner en s'aidant des cartes ?
15. Quelles sont les 5 cartes transversales qu'on retrouve dans tous les gestes mentaux ?
16. Quelles sont les cartes qui illustrent l'itinéraire mental d'attention, du début à la fin (on peut faire la même chose pour chaque geste mental, évidemment) ? (le formateur peut demander à un participant de choisir une carte, puis à un autre de venir compléter, jusqu'à ce que le groupe soit d'accord sur le choix et l'ordre dans lequel les cartes ont été placées).
17. Dans le même ordre d'idée que dans la consigne précédente : voici une carte, qu'est-ce qui vient avant, et après ?

### En niveau 3

18. Il est possible d'utiliser les cartes pour illustrer :
  - ⇒ Une problématique
  - ⇒ Une remédiation
  - ⇒ Une analyse de tâche
19. En fonction d'une situation de départ (exemple : tu dois aller quelque part sans GPS : comment vas-tu procéder ?), demander quelles cartes seraient utiles.
20. Partager toutes les cartes entre 4 ou 5 personnes. Tirer une carte au hasard, ensuite chacun son tour, en posant une en lien avec l'une ou l'autre déjà posées en l'explicitant avec le but de poser le plus de cartes possible.

Variante : donner 3 cartes à chaque joueur, les autres servent de pioche. La première carte de la pioche sert de démarrage. Chaque joueur, à son tour, pose une carte en explicitant le lien qu'il fait avec l'une ou l'autre carte déjà posée, s'il n'en trouve pas, il en pioche une et cherche un nouveau lien.

***Comment les utiliser en entretien (individuel ou collectif)? Plusieurs possibilités et plusieurs moments sont possibles (liste non exhaustive – si vous avez d'autres idées, merci de les partager à ifbelgique@yahoo.fr).***

#### En individuel

1. A la fin de chaque séance, donner une carte qui résume ce que l'apprenant fait bien (exemple : paramètre 1) et une autre qui l'invite à se mettre en projet (ex : paramètre 2) dans le but de lui permettre d'enrichir son fonctionnement mental jusqu'à la séance suivante. Idée : les coller dans un cahier ou les mettre dans son plumier pour faciliter les réévocations. Plus tard, quand l'apprenant sera plus au clair avec son fonctionnement mental et la palette des possibilités, il sera invité à choisir lui-même ses cartes.
2. Si les parents sont en demande, il est judicieux de leur donner les cartes qui leur permettent de mieux comprendre leur enfant.
3. Montrer les couples de projets de sens pour permettre à l'apprenant de se rendre compte que tout le monde ne fonctionne pas comme lui.
4. Partir de la carte du triangle du projet pour établir un triangle avec l'apprenant.

#### Avec un groupe d'apprenants

5. Proposer des cartes (choisies par l'animateur et limiter en nombre en fonction de l'âge) pour faire une synthèse après avoir réalisé des activités ou des jeux.