

www.transversalis.fr

Objectifs :

Améliorer les comportements lors notamment de réunions difficiles ou de travail en équipe projet, former les participants à mieux discerner chez eux et chez autrui les attitudes contre-productives.

Prérequis :

Préparation matérielle des « cartes d'atouts »



DEROULEMENT

PREAMBULE

L'efficacité d'une réunion ou d'un travail en équipe projet dépend de la capacité du groupe en présence à considérer l'animation des séances de travail comme une « fonction partagée » avec l'animateur.

Il est alors essentiel que les comportements d'animation et de participation puissent être « lus » ou décodés de façon transparente et non agressive par l'ensemble du groupe. C'est ce que permet cette méthode qui passe par l'utilisation de 6 cartes, 5 d'atout : Il s'agit du joker et des 4 as, et la 6ème qui correspond au dos d'une carte.

A chaque carte (voir tableau) correspond des comportements traduits en verbes d'actions ainsi qu'un objectif recherché.

PRINCIPE D'UTILISATION

• Pour une formation à l'amélioration des comportements en réunion :







Trois utilisations sont possibles et recommandées. Le formateur de la session, lors de simulations de réunions avec animateur choisi à l'intérieur du groupe, peut :

- Brandir au fur et à mesure de la réunion une carte à jouer qui indiquera à l'animateur le comportement qu'il doit adopter face à ses participants,
- Attribuer aux différents participants une carte à jouer représentant le comportement qu'il doivent adopter pendant la réunion. L'animateur choisi pour la simulation devra alors être en mesure, lors du débriefing, de dire quel était la carte de chacun.
- Demander à l'animateur et/ou aux participants, avant d'adopter une attitude précise, de montrer la carte qui y correspond et seulement après de « délivrer » le comportement adéquat.

• Lors d'une réunion réelle :

Trois utilisations possibles.

- faire référence au comportement d'un participant au travers des cartes qu'il jouent : « *Pierre, depuis le début de cette réunion tu n'arrêtes pas de jouer à pique. Aucune proposition ne trouve égard à tes yeux. Tu ne peux pas jouer à trèfle un petit peu !* »
- Afficher au mur le tableau correspondant aux cartes permet souvent de constater une nette amélioration des comportements.
- Utiliser cette référence lors de l'évaluation de la réunion. L'animateur pourra ainsi faire une synthèse des comportements marquants et le groupe lui faire part en retour des éventuelles incohérences de son jeu.

	COMPORTEMENTS	OBJECTIFS RECHERCHES
	Faciliter, Clarifier, Réguler, animer,	Pour maintenir une bonne cohésion, stimuler la participation, l'implication et l'engagement sur les objectifs.
	Produire, Amener des idées, suggérer, bavarder, disperser, déconcentrer	Pour rechercher du matériau, du grain à moudre, des idées, pour nourrir la réflexion – mais peut devenir contre-productif en cas d'excès. Il faut pouvoir structurer ensuite.
	Critiquer, Etre négatif, Etre défaitiste, Stresser, Déprimer, revenir en arrière	A éviter ou à utiliser à très faible dose
	Structurer, Organiser, Mesurer, Hiérarchiser, Solutionner, créer	Pour rassurer, créer un climat positif, travailler avec rigueur – Mais nécessite un vrai consensus sur la méthode pour éviter les récriminations et rancoeurs en cas d'impasse
	Coopérer, Consolider, Approuver, Stimuler, Encourager	Pour entretenir les efforts, résoudre des problèmes techniques et humains
	Se taire, Etre passif, neutre, pesant, non engagé.	A éviter ou à utiliser à très faible dose