

LE CHAPEAU

Présenté par Livia Lumia (CISP Défi Sovalue)

1. Source

Jeu de pioche.

2. Description

Chaque participant(e) note sur un papier le nom d'un métier. Il plie le papier en deux et le dépose dans un chapeau. Les participant(e) regroupés par groupe de deux trouvent un nom pour leur équipe. L'animateur répertorie les équipes sur un tableau (autant de colonnes que d'équipes). Le chapeau tourne dans chaque équipe. L'un des binômes pioche un papier. Il doit faire deviner à son partenaire le métier inscrit sur le papier. Il dispose d'une minute au premier tour. Il utilise autant de mots qu'il le souhaite. Il pioche autant de mots qu'il le souhaite. S'il échoue le chapeau passe à l'équipe voisine. Les métiers découverts sont enlevés du chapeau. La découverte d'un métier fait gagner un point à l'équipe qui a trouvé. Au second tour, les participant(e)s disposent seulement de 13 secondes et doivent utiliser un seul mot. Au troisième tour, il s'agit de mimer en 13 secondes maximum.

Les mots utilisés dans les propositions de définition ne peuvent pas être composés de la même racine.

Chaque participant(e) doit trouver qui a proposé le métier à deviner.

Une discussion est organisée avec les stagiaires sur pourquoi ils ont proposé ce métier.

3. Objectifs

Selon les termes du référentiel :

UF4 : DÉVELOPPER UN PROJET PROFESSIONNEL OU DE FORMATION

Séquence 2 : Construire et mettre en oeuvre un projet professionnel et /ou de formation

>Disposer d'une connaissance de base des métiers et des secteurs d'activités

4. Public

Tout public. Possibilité d'adapter le jeu pour un public en difficulté de lecture et d'écriture.

5. Matériel

- > Chapeau,
- > De quoi noter
- > Tableau ou flipchart.

6. Analyse du groupe de travail



Vous sentez-vous acteur du processus ?

- ✓ Il fait appel aux connaissances des personnes.



Cet outil vous permet-il de porter un regard analytique sur votre parcours ?

- ✓ Ce n'est pas l'objet de cet outil.



Cet outil favorise-t-il le respect ? Est-il rassurant, sécurisant ?

- ✓ Il permet de partir des réalités de chacun(e).
- ✓ Il donne la parole à toutes et tous.
- ✓ Il aborde la question des représentations et stéréotypes à travers le choix des mots, il faut donc veiller à la prise de paroles.



Cet outil ouvre-t-il le champ des possibles, des perspectives positives pour le futur ?

- ✓ Il permet de visualiser de manière générale l'état d'avancement du projet de la personne.



Cet outil est-il conçu pour un public spécifique ?

- ✓ Cet outil est accessible à tout public.



Cet outil s'appuie-t-il sur le groupe en tant que collectif et facilitateur ?

- ✓ Il s'appuie sur la dynamique et la cohésion du groupe.

A quel moment utiliser l'outil dans la formation ?

- ✓ Cela dépend de l'objectif, à tout moment.

Quels sont les points d'attention relevés pour l'utilisation de cet outil ?

- ✓ Dans la mesure où ce jeu permet de travailler les stéréotypes et les représentations du métier, il faut être attentif à la manière dont nous nous exprimons et dont le groupe s'exprime également.
- ✓ Il faut être attentif à pouvoir proposer un panel de métiers assez large et à ne pas aboutir à des définitions réductrices du métier.

Pictogrammes (creative common): Barracuda, Creative Stall, David, Funtastic, Peter van Driel & Rohith M S from The Noun Project