







# Activités pédagogiques

*Types, modalités,  
usages*


## Pour vérifier la compréhension

-  One minute paper
-  Conseil mutuel
-  Entretien en binôme
-  Sondage





## Pour confronter les points de vue

-  Think-Pair-Share
-  Buzz groups
-  Débat mouvant
-  Fishbowl
-  Boule de neige

## Pour faciliter la prise de parole

-  Jetons de conversation




## Pour co-construire une compréhension, une production, etc.

-  Jigsaw
-  Puzzle de binôme
-  Briefing de binôme
-  World café



## Pour analyser un projet, une démarche, etc.

-  Analyse SWOT





## Pour créer une dynamique

-  Tour d'inclusion
-  Speed meeting
-  Mood scale



## Pour faire émerger des idées

-  Chapeaux de Bono
-  Brainstorming



## Pour synthétiser et structurer l'information

-  Fiche d'apprentissage
-  Diagramme de Venn
-  Carte conceptuelle
-  Pecha Kucha

## Pour s'exercer

-  Jeu de rôle
-  Jeu du bouchon

## Pour engager la réflexivité

-  The what – so what – now what
-  Triangle - Carré - Cercle

# Index des fiches activités

	Durée			Effectif			Matériel
	Au moins 0-15 min	Au moins 20-35 min	Au moins 40 min - 1h	10-15 personnes max.	20-40 personnes max.	Non limité	Matériel à préparer
Analyse SWOT		X				X	X
Boule de neige			X			X	
Brainstorming			X			X	
Briefing de binôme			X			X	X
Buzz groups			X		X		
Carte conceptuelle		X				X	
Chapeaux de Bono			X		X		X
Conseil mutuel		X				X	X
Débat mouvant		X			X		
Diagramme de Venn		X				X	
Entretien en binôme		X				X	X
Fiche d'apprentissage			X			X	
Fishbowl			X		X		X
Jetons de conversation		X			X		X
Jeu de rôle			X		X		X
Jeu du bouchon		X			X		X
Jigsaw		X				X	
Mood scale	X					X	X
One minute paper	X					X	X
Petcha Kutchu	X			X			
Puzzle de binôme			X			X	X
Sondage	X					X	X
Speed meeting	X					X	
The what - so what - now what	X					X	
Think-pair-share	X					X	
Tour d'inclusion	X			X			X
Triangle - Carré - Cercle	X					X	X
World café			X		X		X

## Think - Pair - Share

1. Les étudiants réfléchissent individuellement à une question posée par l'enseignant et notent leur réponse par écrit.
2. Les étudiants comparent leur réponse avec leur voisin pour arriver à une solution qui fasse consensus en binôme.
3. Les binômes peuvent être amenés à comparer leur réponse avec un autre binôme et doivent arriver au consensus.
4. Les réponses de chaque groupe sont discutées en plénière.

## One minute paper

1. L'enseignant pose une question précise sur une notion abordée durant le cours.
2. Les étudiants notent individuellement leur réponse sur une feuille de papier. Cette réponse est anonyme (penser à le préciser).
3. L'enseignant récupère les morceaux de papiers et analyse les réponses.
4. Au cours suivant, l'enseignant revient sur les points qui n'ont pas été compris par les étudiants.

**Pour une version numérique :** vous pouvez par exemple utiliser Wooclap.

## Jetons de conversation

1. L'enseignant divise la classe en groupes de 4-5 étudiants.
2. Chaque étudiant du groupe reçoit un nombre égal de jetons (ex. 10 jetons). A la place des jetons, vous pouvez par exemple utiliser des morceaux de papiers.
3. Une question de discussion est donnée à chaque groupe.
4. Chaque fois qu'un étudiant prend la parole et s'exprime en groupe, il pose un jeton sur la table. Une fois les jetons épuisés, il n'a plus le droit de parler jusqu'à ce que tous les étudiants aient utilisé leurs jetons.
5. Si la réponse à la question n'a pas été trouvée ou si la discussion n'a pas abouti au résultat attendue, les étudiants reprennent leurs jetons et continue la discussion.

## Boule de neige

1. L'enseignant expose une problématique.
2. Les étudiants sont répartis en binômes pour débattre de cette problématique pendant 5 min.
3. Les binômes se regroupent en groupes de quatre, et poursuivent le même débat pendant 10 min.
4. Les groupes de quatre forment des groupes de huit, le débat se poursuit pendant 20 min.
5. Chaque groupe de huit expose les éléments majeurs du débat et les discute.

## Buzz groups

1. L'enseignant demande aux étudiants de former des groupes de 4 à 6 personnes.
2. L'enseignant pose une question ou un problème aux groupes. Il demande à chaque groupe de nommer un rapporteur qui portera la réponse du groupe.
3. Chaque étudiant doit s'exprimer sur la question posée. Le groupe débat et s'accorde sur une réponse commune.
4. Les rapporteurs de chaque groupe sont invités à partager la réponse de leur groupe à la classe entière.

## Jeu du bouchon

1. Les étudiants sont répartis dans les groupes de départ de 4-5 personnes. L'objectif pour eux est de gagner le jeu collectivement.
2. **TOUR Révision :** Chaque groupe reçoit les cartes (recto : une notion ; verso : la définition). Ils ont 4 min pour les clarifier ou les réviser.
3. Les groupes sont mélangés.
4. **TOUR Jeu :** Un bouchon est placé au milieu de chaque table. Un étudiant choisit une carte et lit la notion, les autres doivent prendre le bouchon le plus vite possible et répondre correctement. Si la réponse est jugée correcte par le groupe, le joueur gagne 1 point. Une fois que tous les étudiants ont joué le rôle de « lecteur de la carte », chaque participant compte ses points.
5. Les participants se retrouvent dans leur groupe de départ et comptent les points gagnés collectivement.

## Tour d'inclusion

**Cette activité peut à la fois être proposée en début ou en clôture de séance**

1. Les étudiants se mettent en cercle.
  2. L'enseignant explique les principes de l'activité : chacun partage ses préoccupations du moment (pas nécessairement en rapport avec le cours), les réactions ou discussions sur ce qui est partagé ne sont pas autorisées. Les étudiants sont libres de ne pas s'exprimer. L'enseignant débute le tour et veille ensuite au respect des règles.
  3. Le tour continue jusqu'à ce que toutes les personnes souhaitant s'exprimer aient eu la possibilité de le faire. Une balle peut servir à faire circuler la parole.
- Pour le tour de clôture :** les participants sont invités à partager leurs réflexions suite au cours.

## Fishbowl

1. L'enseignant dispose les chaises en deux cercles concentriques.
2. Le cercle intérieur (entre 6 et 15) est réservé aux étudiants du groupe de discussion. Ce groupe a pour consigne de débattre à propos de la question posée par l'enseignant.
3. Le cercle extérieur est réservé au groupe d'observation. Ce groupe a pour consigne de rester silencieux et observer le débat, il peut prendre des notes.
4. Si un étudiant du groupe d'observation souhaite prendre la parole, il peut échanger sa place avec un étudiant du groupe de discussion.
5. Débriefing : les observateurs partagent ce qu'ils ont retenu de la discussion.

## Boule de neige



Pour confronter les points de vue



Au moins  
45 min



Non limité



Aucun

© Idip

## Jetons de conversation



Pour faciliter la prise de parole



Au moins  
30 min



30 personnes  
max.



Jetons ou  
alternative

© Idip

## One minute paper



Pour vérifier la compréhension



Au moins  
5 min



Non limité



Papier

© Idip

## Think - Pair - Share

(PENSER - COMPARER - PARTAGER)



Pour confronter les points de vue



Au moins  
15 min



Non limité



Aucun

© Idip

## Fishbowl

(L'AQUARIUM)



Pour confronter les points de vue



Au moins  
45 min



40 personnes  
max.



Chaises  
disposées en  
cercle

© Idip

## Tour d'inclusion



Pour créer une dynamique



10-15  
min



10-15  
personnes



Optionnel :  
balle

© Idip

## Jeu du bouchon



Pour s'exercer



Au moins  
20 min



30 personnes  
max.



Bouchon,  
Cartes à jouer

© Idip

## Buzz groups



Pour confronter les points de vue



Au moins  
40 min



30 personnes  
max.



Aucun

© Idip

## Triangle – Carré - Cercle

1. A la fin du cours, l'enseignant distribue les morceaux de papier avec trois pictogrammes (un triangle, un carré, et un cercle) et leurs questions associées :

a. Triangle : *Quels sont les trois messages clés que vous retenir de ce cours ?*

b. Carré : *Quels points vous paraissent clairs, correspondent à vos connaissances et expériences préalables ?*

c. Cercle : *Quels questions vous-vous posez encore ? Quelles contradictions avez-vous identifiées avec vos connaissances et expériences préalables ?*

2. Les étudiants notent individuellement leur réponse.

3. L'enseignant récupère les morceaux de papier et analyse les réponses.

4. Au cours suivant, l'enseignant revient sur les points qui n'ont pas été compris par les étudiants.

## Speed meeting

1. L'enseignant prépare une courte liste de questions à poser aux étudiants. Selon l'objectif, il pourra s'agir de questions qui permettent aux étudiants de se connaître ou de questions en lien avec le contenu du cours.

2. Les étudiants se mettent par binôme. L'enseignant affiche la première question et laisse 1 min aux étudiants pour échanger.

3. Ensuite, les nouveaux binômes se forment et la question suivante est affichée. Les étudiants ont de nouveau 1min pour échanger.

4. L'objectif est de permettre aux étudiants d'échanger rapidement avec le plus de personnes possible et d'installer une dynamique d'équipe.

5. Il est possible de former des trinômes et laisser 2 min par question pour échanger.

## Pecha Kucha

1. Les étudiants présentent seul ou par binôme un contenu, une thématique, un projet, etc. sous forme de Pecha Kucha : une présentation de 20 diapositives qui dure très exactement 6 minutes 40 (donc 20 secondes par diapositive).

Les diapositives sont de préférence sans animation et généralement assez sobres. Les représentations graphiques sont autorisées.

2. A l'issue de la présentation, les autres étudiants et/ou l'enseignant peuvent faire un retour.

Ce format permet de donner un rythme et de la concision au propos exposé.

## Mood scale

1. L'enseignant affiche sur un diaporama ou sur un outil en ligne (ex. Wooclap) les dessins qui représentent les différents états d'esprit. Cela peut être des images des smileys ou des animaux, par exemple. Chaque dessin porte un numéro pour faciliter le partage des résultats.

2. Les étudiants sont invités à choisir un dessin qui représente le mieux leur état d'esprit du moment. Ils peuvent être invités à commenter leur choix.

3. L'enseignant fait un résumé des états d'esprit du groupe. Si besoin, il débriefe le résultat avec les étudiants pour désamorcer des émotions qui peuvent perturber le processus d'enseignement et d'apprentissage.



## Diagramme de Venn

1. Après l'introduction d'un sujet, chaque étudiant dispose d'une feuille avec le dessin du diagramme de Venn - un diagramme formé de cercles entrecroisés ou d'autres formes géométriques.

**Attention :** Le sujet doit être choisi de façon à ce qu'il puisse faire appel à des connaissances antérieures (ex. *Aujourd'hui, nous traitons le sujet de la sécurité sociale. Que vous vient-il à l'esprit quand vous entendez le concept « La France, Etat social » ?*)

2. Chaque étudiant réfléchit seul et remplit une case sur le diagramme de Venn.

3. Ensuite, les étudiants forment des binômes et présentent mutuellement leurs notes, définissent la partie commune de leurs réflexions et structure une réponse commune pour pouvoir le présenter en 1 minute.

4. L'enseignant demande à 2-3 binômes de présenter leur réponse en 1 minute.

## Conseil mutuel

1. Suite à un travail individuel, les étudiants forment des binômes

2. Chaque étudiant expose son travail à son binôme, puis ce dernier l'évalue à l'aide d'une grille critériée fournie par l'enseignant.

3. Un débriefing en plénière permet d'isoler les points bloquants du cours.

## Débat mouvant

1. L'enseignant expose une affirmation clivante qui implique des positions divergentes. Les étudiants se répartissent en deux groupes dans la salle en fonction de leur adhésion à l'une des deux positions, tout le monde doit choisir une position.

2. Au sein de chaque groupe, les étudiants se consultent et discutent leur position pour faire émerger des arguments.

3. Un porte-parole est désigné dans chaque groupe. Ils expriment un argument de leur groupe tour à tour en répondant à l'argument exposé par l'autre groupe. Les étudiants circulent et changent de groupe lorsqu'un argument exposé les convainc.

4. La fin du débat est décrétée d'un commun accord par les étudiants et/ou l'enseignant.

5. Un débriefing en plénière permet de revenir sur le déroulement du débat, les points d'accord et de désaccord ainsi que les notions de cours associées.

## Sondage

1. L'enseignant prépare les questions qu'il veut poser aux étudiants (questions de vérifications, d'évaluation ou d'avis).

a. Si un logiciel en ligne est utilisé, ces questions sont entrées dans le logiciel et affichées au moment où les étudiants doivent répondre.

b. Si les cartes de couleurs sont utilisées, le code couleur est communiqué aux étudiants (ex. « Si vous êtes d'accord, levez la carte verte, sinon, levez la carte rouge »).

2. Les questions sont ensuite posées par l'enseignant.

## Mood scale



Pour créer une dynamique



5 min



Non limité



Dessins d'état  
d'esprit

© Idip

## Pecha Kucha



Pour synthétiser et structurer  
l'information



6min40  
par personne



10 personnes  
max.



Aucun

© Idip

## Speed meeting



Pour créer une dynamique



15 min



Non limité



Aucun

© Idip

## Triangle - carré - cercle



Pour engager la réflexivité



10 min



Non limité



Feuilles avec 3  
pictogrammes

© Idip

## Sondage



Pour vérifier la compréhension



Au moins  
10 min



Non limité



Logiciel en  
ligne (ex.  
Wooclap) et  
smartphones  
/ordinateurs

© Idip

## Débat mouvant



Pour confronter les points de vue



30min à 1h



40 personnes  
max.



Aucun

© Idip

## Conseil mutuel



Pour vérifier la compréhension



30 min à 1h



Non limité



Grille critériée  
adaptée au  
travail réalisé

© Idip

## Diagramme de Venn



Pour synthétiser et structurer  
l'information



Au moins  
20 min



Non limité



Aucun (option :  
diagramme  
vierge à  
compléter)

© Idip

## Fiche d'apprentissage

1. L'enseignant donne un problème qui présente différents cas possibles de résolution aux étudiants (ex. trois méthodes de calcul, deux types de rédaction d'essai, etc.)

2. Les étudiants sont mis en groupe de trois et doivent rédiger ensemble une fiche qui synthétise les différentes solutions possibles sur une seule page A4. L'objectif est de produire une fiche claire et concise.

Optionnel : à l'issue de l'activité, regrouper les étudiants en groupe de six afin qu'ils comparent leurs fiches d'apprentissage et y apportent des améliorations.

## Jeu de rôle

1. L'enseignant introduit une scène fictive dans laquelle différents rôles vont être joués. L'objectif du jeu et les règles sont clairement explicités.

2. Les rôles sont distribués aux étudiants, si possible sur la base du volontariat.

3. Les étudiants prennent le temps de préparer la scène.

4. Les scènes sont jouées en plénière ou en petit groupe.

5. Après le jeu de rôle, les étudiants qui ont joué la scène expriment leur ressenti, puis l'enseignant leur fait un retour constructif.

## The What? So What? Now What?

A la fin du cours, l'enseignant propose aux étudiants de prendre quelques minutes pour répondre individuellement à certaines de ces questions :

### 1. The what : Réflexion sur l'activité

*Qu'est-ce qu'on a fait ? Qu'avez-vous appris ? Quelles étaient vos attentes ? Les points d'étonnement ? Quelle a été votre réaction ?*

### 2. So what : Conclusions pour l'action

*Pourquoi ce que vous avez appris est important pour vous ? Quelles en sont les conséquences ? Qu'est-ce que vous pouvez utiliser, quand et comment ? Quels liens avec vos expériences précédentes, vos connaissances ultérieures, votre développement personnel ?*

### 3. Now what : La suite

*Quel sera votre plan d'action ? Suite aux nouvelles découvertes, qu'allez-vous faire différemment ? Comment pensez-vous mettre en pratique ce que vous avez appris ?*

Fait régulièrement, ce type d'activité permet de favoriser le développement de la réflexivité chez les étudiants.

## Puzzle de binôme

1. La classe est divisée en deux groupes qui travaillent chacun sur le même sujet mais d'après des supports différents : deux extraits de texte, schémas, images, etc. Il est indispensable que les deux supports puissent être traités indépendamment l'un de l'autre, mais qu'ils aient le même degré de difficulté.

2. Les étudiants forment des binômes pour travailler sur leur document : des binômes d'experts pour le document A, et pour le document B.

3. Dans la seconde phase, les binômes sont à nouveau mélangés. L'étudiant qui travaillait sur le document A se retrouve avec un étudiant qui travaillait sur le document B. Les experts des binômes A et B présentent le résultat de leurs travaux : l'étudiant 1 présente – l'étudiant 2 résume – l'étudiant 1 aide et corrige.

4. Les binômes du puzzle peuvent faire une production commune pour la présenter aux autres sous forme de carte mentale ou d'un tableau.

## Briefing de binôme

1. La classe est divisée en deux groupes. Chaque groupe travaille sur le même sujet mais d'après des supports différents et de taille à peu près égale : deux extraits de texte, schémas, images, etc. Il est indispensable que les deux supports aient un lien.

2. Un travail individuel se met en place. Chaque étudiant lit son support en vue de devenir un expert et de présenter le contenu avec ses propres mots.

3. Dans la seconde phase, les binômes sont formés. L'étudiant qui travaillait sur le document A se retrouve avec un étudiant qui travaillait sur le document B.

a. L'étudiant 1 rend compte – l'étudiant 2 écoute – l'étudiant 2 résume. Puis, les rôles sont inversés.

b. Les étudiants 1 et 2 préparent une présentation commune.

c. L'enseignant choisit 2-3 binômes pour écouter leur présentation, les autres binômes font un retour au présentateur.

## Entretien en binôme

1. Les étudiants écoutent un exposé, regardent une vidéo, lisent des textes sur le sujet.

2. L'enseignant invite les étudiants à formuler des questions qu'ils pourront ensuite poser en entretien à un binôme pour vérifier leur compréhension du sujet. Si la méthode est utilisée pour la première fois, l'enseignant peut formuler quelques questions remises à l'interviewé. Les étudiants auront ainsi un modèle pour concevoir leurs propres questions.

3. Un travail individuel se met en place afin de préparer l'entretien.

4. Les binômes sont ensuite formés :

a. L'étudiant 1 mène l'entretien, l'étudiant 2 est interviewé. Après le premier entretien, les deux étudiants passent en revue les réponses. L'intervieweur peut alors aider l'interviewé si celui-ci n'a pas répondu à certaines questions.

b. Ensuite, les rôles sont inversés.

c. La présentation de résultats peut se faire aussi bien devant toute la classe.

## Analyse SWOT

1. L'enseignant présente une matrice SWOT (*Strengths - Weaknesses - Opportunities - Threats*) – un outil d'analyse qui permet d'obtenir une vision synthétique d'une situation (analyser un projet, un problème, une solution, un produit, etc.)

a. **S** : les caractéristiques actuelles vues comme des forces

b. **W** : les caractéristiques actuelles vues comme des faiblesses

c. **O** : opportunités générées par l'environnement, des éléments qui ont un impact positif possible

d. **T** : les menaces générées par l'environnement, des éléments qui ont un impact négatif possible

2. Les étudiants travaillent individuellement, par binôme ou en groupe pour construire la matrice.

## Carte conceptuelle

1. Les étudiants se répartissent en petits groupes. Chaque groupe se voit attribué une notion/chapitre/élément de cours et doit en faire une carte conceptuelle.

2. Chaque groupe la présente au reste de l'assemblée.

3. L'enseignant fait une synthèse des idées et complète au besoin.

4. Les cartes conceptuelles sont réunies en une seule pour illustrer le cours, la leçon, etc.

Vous pouvez également utiliser la carte conceptuelle pour d'autres objectifs : pour communiquer sur la structure et l'avancée du cours (les étudiants reçoivent une carte conceptuelle incomplète au début du cours et doivent la remplir tout au long du cours en écoutant les explications de l'enseignant) ou pour vérifier la compréhension des étudiants (les étudiants reçoivent la carte conceptuelle incomplète à la fin de cours et doivent la remplir pour pouvoir ensuite la comparer avec celle présentée par l'enseignant).



## Puzzle de binôme



Pour co-construire une compréhension, une production, etc.



Au moins 1h



Non limité



Documents à étudier

© Idip

## The What? So What? Now What?



Pour engager la réflexivité



10min



Non limité



Aucun

© Idip

## Jeu de rôle



Pour s'exercer



Au moins 45 min



25 personnes max.



Varié (dépend du jeu de rôle)

© Idip

## Fiche d'apprentissage



Pour synthétiser et structurer l'information



Au moins 45 min



Non limité



Aucun

© Idip

## Carte conceptuelle



Pour synthétiser et structurer l'information



Au moins 30 min



Non limité



Aucun

© Idip

## Analyse SWOT



Pour analyser un projet, une démarche, etc.



Au moins 30 min



Non limité



Matrice SWOT

© Idip

## Entretien en binôme



Pour vérifier la compréhension



Au moins 30 min



Non limité



Ressources à étudier

© Idip

## Briefing de binôme



Pour co-construire une compréhension, une production, etc.



Au moins 45 min



Non limité



Documents à étudier

© Idip

## Jigsaw

1. L'enseignant constitue plusieurs groupes d'experts. Une question différente est posée à chaque groupe (les questions font référence au même thème afin de construire une expertise en groupe).

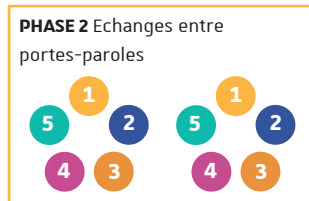
Au sein de leur groupe, les étudiants discutent de la question et prennent des notes pour pouvoir être porte-parole de leur groupe.

2. De nouveaux groupes sont formés : chaque groupe comprend des étudiants venant de différents groupes de sorte à ce que toutes les questions soient traitées dans chaque groupe.

Les étudiants partagent les réponses de leur premier groupe. Ceci permet une circulation des réponses à toutes les questions de départ auprès de tout le monde.

3. La session plénière permet de vérifier si tout le monde a bien compris le thème abordé.

## Jigsaw



## Brainstorming

1. L'enseignant forme les groupes de 4 à 6 étudiants, explique l'organisation pratique et pose une question à travailler dans chaque groupe (ex. *Comment faire connaître notre nouveau produit ?*).

2. Chaque groupe nomme un « président » et un « secrétaire »

Président
Pilote le processus et surveille le temps Veille au respect des règles : tout le monde s'exprime, aucune critique des idées, le plus d'idées possible, rebond sur les idées des autres
Secrétaire
Note toutes les propositions et permet à tous de les voir

Les propositions des participants sont listées sans aucune discussion, ni critique. Le but n'est pas de trouver de bonnes idées, c'est d'en trouver le plus possible.

## Brainstorming

3. L'enseignant peut intervenir dans les groupes si le processus ralentit, pour proposer une méthode de production d'idées créatives.

4. Pendant une session plénière, les secrétaires font une restitution de la production de leur groupe sans répéter les idées déjà citées.

5. Les idées collectées sont ensuite classées selon les critères (pertinence, qualité, etc.) et la méthode de sélection (comment procède-t-on?) définis collectivement.

6. Quelques méthodes de sélection d'idées :

- Voter : chacun le même nombre de voix/points
- Discuter : consensus
- Verrou : une seule personne s'oppose = idée bloquée
- Méthodes à deux stades (présélection, shortlist).

## World café

1. Les étudiants se répartissent en 4-5 groupes, chaque groupe désigne son capitaine. Sur chaque table il y a une feuille A3 sur laquelle le groupe pourra dessiner sa réponse.

2. L'enseignant attribue une question, problématique ou étude de cas à chaque groupe.

3. Les groupes ont un temps limité pour répondre à leur question. Au bout du temps imparti (5-10mn) les groupes tournent et les capitaines restent à leur table. Ils doivent expliquer le travail déjà réalisé au groupe qui arrive puis le groupe ajoute ses nouvelles idées.

4. Il y a autant de rotation que de groupes, et ce toutes les 5-10mn.

5. Une fois toutes les rotations terminées, les capitaines de groupe présentent le travail de leur table. L'enseignant anime une discussion plénière.

## Chapeaux de Bono

1. Les étudiants sont répartis en groupes de 6.

2. Un problème est posé aux groupes. L'idée est de générer des propositions originales.

3. Chaque membre du groupe met un des chapeaux et tente d'apporter des solutions en endossant la façon de penser qui correspond au chapeau :

**a. Chapeau bleu** : coordinateur de la discussion, il l'anime, demande des résumés, des conclusions, et des décisions. *Quelle est la problématique ? Avons-nous avancé ? Vers quelle solution se diriger ? Comment procéder ?*

**b. Chapeau blanc** : représente la neutralité, il énonce les faits, partage des informations objectives. *Quels sont les faits ? Cet article nous dit que...*

**c. Chapeau rouge** : représente la passion, il apporte des informations teintées d'émotions, de sentiments, d'intuitions ou de pressentiments. *Que ressentez-vous ? Je suis persuadé... Mon intuition me dit que...*

**d. Chapeau noir** : « l'avocat du diable », il insiste sur les

## Chapeaux de Bono

dangers et les risques, la prudence, il aide à repérer les éventuels freins et obstacles. *Quels sont les risques, les avantages et inconvénients ?*

**e. Chapeau vert** : représente la créativité, il provoque, propose des idées folles, imaginatives sans aucune censure et avec enthousiasme. *Et si on ajoutait des paillettes ? Pourrions-nous le faire dans un avion ?*

**f. Chapeau jaune** : exprime l'optimisme, ses commentaires sont constructifs et tentent de mettre en action les idées suggérées par les autres. Il expose des avantages, opportunités, espoirs, bénéfiques et rêves. *Cette solution répond parfaitement aux valeurs du groupe. Cette solution nous permettra de nous faire gagner du temps.*

4. Au bout d'un certain temps, l'enseignant peut inviter les étudiants à changer de chapeau pour leur permettre d'endosser d'autres façons de penser.

## Brainstorming

(REMUE-MENINGES)



Pour faire émerger des idées



Au moins  
1 h



Non limité



Aucun

© Idip

## Jigsaw

(GROUPE EN PUZZLE)



Pour co-construire une compréhension,  
une production, etc.



30-45 min



Non limité



Aucun

© Idip

## Chapeaux de Bono



Pour faire émerger des idées



Au moins  
1 h



20 personnes  
max.



6 chapeaux  
(symboliques) :  
blanc, rouge,  
vert, noir,  
jaune, bleu

## World café

(NAPPES TOURNANTES)



Pour co-construire une compréhension,  
une production, etc.



Au moins  
40 min



40 personnes  
max.



Feuilles A3,  
Post-it

© Idip