



Fiche d'animation

« Speed boat »

Pourquoi ce jeu ?

Ces démarches participatives permettent de récolter de l'information de façon ludique et conviviale. Elles permettent à tous de pouvoir s'exprimer.

Vous souhaitez identifier les éléments facilitateurs et perturbateurs pour atteindre les objectifs de votre projet ? Le Speed boat correspond à cet objectif. Sa force, c'est sa simplicité et sa facilité d'animation, ce qui le rend assez souple. Le fait d'imager la recherche facilite la discussion.

Comment faire ?

- De combien de temps disposez-vous ?

Cette animation ne doit pas dépasser 1h30 afin de permettre au groupe d'échanger sans s'éparpiller et les amener à produire un travail collectif.

- Avec qui ?

Ce jeu doit être organisé afin que les groupes de discussion ne dépassent pas 10 personnes pour favoriser la prise de parole de tous. Un retour en grand groupe pourra être envisagé si le groupe est supérieur à 15 participants.

- Matériel nécessaire

Un tableau / Feuilles avec schéma du speed boat (bateau + île + vent + ancre) une feuille par groupe / stylos

- Dérouler du jeu

Sur le tableau, vous allez représenter un bateau, une île, des vents et des ancres :

1. **Le bateau** symbolise votre groupe autour de la table.
2. **Le vent** symbolise les éléments favorables qui peuvent vous pousser de l'avant.
3. **L'ancre** symbolise les freins que vous rencontrez pour atteindre votre idéal.
4. **L'île** symbolise votre idéal, un objectif à atteindre dans vos associations.

Vous demandez au groupe d'échanger sur les différentes zones afin de pouvoir définir en grand groupe ceux qui pour eux symbolisent le bateau, le vent, l'ancre, l'île avec une fiche symbolisant le schéma speed boat.

Effet et résultats attendus

- Amorcer une réflexion autour d'un sujet de façon imagée et synthétique
- Permettre au groupe de trouver des solutions ou facilitants (le vent) et exprimer ces problèmes (l'ancre).
- Etablir un lien avec le projet associatif