



Fiche pratique

Les Loups-Garous de Thiercelieux

Comme outil de formation sur la communication en groupe

Type d'activité : jeu de société / exercice

Thématique traitée : communication, animation de débat

Durée : Explication – 10 minutes / Déroulement : jusqu'à deux heures

Nombre de participants : au moins 8

Accessoires nécessaires :

- Une boîte de base du jeu « les loups-garous de Thiercelieux »¹
- Un objet « témoin » (une balle ou un bâtonnet fera l'affaire)

Installation et déroulement

Étape 1 : les participants doivent être assis en cercle ou en demi-cercle.

Étape 2 : expliquer d'abord brièvement les règles du jeu « Les loups-garous de Thiercelieux ».

Étape 3 : expliquer ensuite que l'on va jouer plusieurs parties, mais que chaque partie aura un mode de discussion différent.

***Attention :** insister sur le fait que l'objectif de l'exercice n'est pas « le jeu » mais l'observation des modes de communication. Si on est contraints d'arrêter une partie, les participants ne devront pas être frustrés. Le jeu n'est qu'un outil, même si le fait de s'amuser n'est pas exclu.*

Étape 4 : présenter le « mode » d'une partie.

Étape 5 : animer une partie.

Étape 6 : débriefer la partie.

Étape 7 : changer de mode et refaire les étapes 4 à 7.

Étape 8 : une fois que les quatre modes (ou plus) ont été finis, faire un débriefe général.

¹ À défaut, il est possible de fabriquer une version faite maison de ce jeu ou d'utiliser des cartes de jeu classique (poker) en attribuant les rôles aux cartes spéciales (roi = loup garou, reine = voyante...)

Les quatre modes

Mode 1 : débat libre

L'animateur ne fait que faire tourner le « jeu ». Il distribue les cartes, anime la phase de nuit et gère les votes. Mais durant la phase de jour, il n'intervient pas pour distribuer la parole, il ne recadre pas les bavards, les colériques, n'incite pas les timides à s'exprimer... etc.

Mode 2 : animateur interne

On introduit la carte « maire du village ». Cette personne aura pour mission de gérer les débats et s'il est éliminé, il désigne son successeur. C'est donc au maire de distribuer la parole, de faire en sorte que chacun s'exprime...etc.

Mode 3 : témoin et tour de table

Lors de la phase jour, la personne à gauche du dernier éliminé reçoit un « témoin ». Seule la personne qui a le témoin a le droit de s'exprimer sans limite de temps et personne n'a le droit de l'interrompre. Une fois qu'elle a fini, elle remet le témoin à la personne à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait parlé. On procède ensuite au vote.

Mode 4 : l'animateur externe

L'animateur joue ici pleinement son rôle, c'est lui qui gère les discussions durant la phase de jour. Il distribue équitablement la parole, recadre les zélés, encourage les timides à participer, amène le groupe à un consensus.

Réalité de l'exercice

- Ce que les gens n'aiment pas dans ce jeu, c'est souvent l'anarchie lors des échanges et des débats. Anarchie qui dépend grandement des compétences de l'animateur de la partie.
- Grâce à cet exercice, on va montrer des alternatives, ayant chacune ses forces et ses faiblesses.
- En l'absence d'animateur, c'est les plus forts qui l'emportent. Les personnes bavardes, bruyantes, charismatiques, prennent le dessus et imposent leurs points de vue.
- Lorsque l'animateur fait partie du groupe, ça améliore la situation, mais sa non neutralité biaise les discussions. Il peut même devenir cible du groupe qui aura tendance à l'éliminer en pensant qu'il utilise son pouvoir pour favoriser son clan.
- La méthode du témoin est la plus zen, mais elle exclut un facteur important de la « discussion » : le feedback. L'incapacité de réagir, le droit de réponse, le fait de rebondir sur les propos de quelqu'un et de les enrichir.
- Un animateur externe serait la solution idéale à condition qu'il ait les compétences pour bien gérer le groupe, mais le côté « cadré » de la discussion peut enlever à certains ce charme du jeu qu'on retrouve dans le « tout le monde crie en même temps ».

Le débriefing

Voici les questions à poser lors du débriefing de chaque partie :

- Avez-vous apprécié les phases « jour » ?
- Est-ce que vous avez pu vous exprimer ? Lorsque vous aviez une information importante, avez-vous pu la communiquer au reste du groupe ?
- Qu'avez-vous pensé de la méthode de gestion du débat ? Qu'a-t-elle apporté d'intéressant, qu'a-t-elle apporté comme contraintes ?

Voici les questions à poser lors du débriefing final

Attention : encore une fois, on amène les participants à se concentrer sur la partie « débat » et non pas sur le jeu. Peu importe l'issue des parties, l'appréciation doit porter sur la qualité des échanges et non pas sur quel clan l'a emporté et si l'on a apprécié tel ou tel rebondissement.

Mise en garde : éviter de tomber dans le piège de faire croire que les villageois ont gagné parce que le mode choisi était le meilleur, ce n'est pas le but de l'exercice. Il se peut même que la partie avec le mode 4 soit la plus désastreuse en termes de résultats du jeu, mais qu'elle reste quand-même la préférée des participants parce que les débats étaient de haute qualité.

- Quelles sont les différences entre les 4 parties ?
- Quelle a été votre partie préférée et pourquoi ?
- Que peut-on conclure sur les avantages et les inconvénients de chaque méthode ?
- Que peut-on conclure sur l'animation des discussions et des débats de manière générale ?
- Quelles leçons transposables à la vraie vie et au monde professionnel, peut-on en tirer ?

Ce que l'exercice essaie d'apprendre :

- L'exercice nous amène donc à conclure que la gestion d'une discussion dans un groupe, doit s'adapter à la situation et à l'objectif de cette discussion. L'animateur a pour rôle de varier les dosages entre « sérieux » et « détendu » pour amener le groupe de passer du « général » au « spécifique », du « déblayage de terrain » à « la prise de décisions ».
- Cet exercice est donc une métaphore sur les réunions, sur les débats, sur les travaux de groupes et sur les séances de travail dans l'espace professionnel. Il nous renvoie à l'importance du rôle d'un animateur, mais aussi de l'adoption d'un mode de discussion collectif adapté à l'objectif du moment.

Variante/Twist

D'autres modes ?

Il existe bien sûr d'autres modes qu'un animateur/formateur peut inventer en fonction de ce qu'il cherche à enseigner. Par exemple, le débat en « factions » (deux groupes qui s'opposent, chacun désigne un délégué qui parle en son nom), ou alors le plaidoyer (une fois les accusés identifiés, chacun d'eux a le droit de faire un discours d'une minute, puis on vote)...

Vous pouvez également combiner des modes : un maire du village qui distribue le témoin, une discussion libre mais l'animateur intervient en cas d'abus... etc.

La gestion du temps

On peut aussi utiliser cet exercice pour intégrer une composante « gestion du temps ». D'abord, en limitant le temps de la phase « jour ». Par exemple, pas plus de 5 minutes de discussion. Ceci pousse les participants à s'autogérer pour que chacun puisse s'exprimer.

Ensuite, en limitant le temps de parole individuelle (des interventions de 30 secondes). Pratique, quand on veut par exemple travailler avec un groupe de participants qui ont du mal à gérer leur bavardise.

On peut aussi limiter la fréquence de prise de parole. Chaque participant a trois post-it et à chaque fois qu'il parle, il en remet un à l'animateur. Il va donc devoir gérer son « budget parole » durant la partie.



Cette fiche a été élaborée par le site Supers Animateurs
Retrouve d'autres fiches ainsi que plein de ressources sur notre
site : superanimateurs.com
Tu souhaites devenir Super Animateur ? Télécharge l'eBook gratuit
[« Les 10 Super Pouvoirs du Super Animateur »](#)

Rejoignez-nous sur la page facebook : facebook.com/superanimateur
Pour toute question ou demande : contact@superanimateurs.com