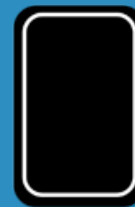


MATRICE DIXIT



 30'

 10-30

Objectif

Partager sous forme imagée la perception d'un groupe, d'un projet.

Résumé de la pratique

Inviter les participants à choisir des cartes DIXIT qui représentent le mieux son groupe et les autres groupes.

Valeur ajoutée

Permet d'engager les échanges avant un atelier de type "matrice des attendus" ou "matrice RACI".

Matériel

- Brownpaper
- Jeux de cartes "DIXIT"
- Patafix.

Déroulé de l'atelier

Etape 1 (5')

Dessiner une matrice carrée de n acteurs (un acteur étant une équipe, un service, une direction) sur un brownpaper. Composer les groupes. Chaque groupe représente un acteur.

Etape 2 (10')

Chaque groupe choisit une carte du jeu " DIXIT " qui représente le mieux son groupe et les autres groupes.

Etape 3 (15')

Un rapporteur par groupe vient positionner les cartes à l'aide de la patafix sur la matrice et explique aux autres ce qu'elles représentent. Un échange peut alors avoir lieu.

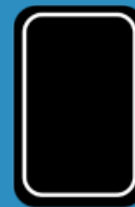
Variante

- Vous pouvez également demander aux participants de donner leur impression sur l'ordre du jour de l'atelier ou tout simplement le projet.
- Lors d'un bilan (ou rétrospective), vous pouvez demander de choisir une carte qui représente le mieux ce qui s'est bien passé et une autre carte qui représente le mieux ce qui s'est moins bien passé.



Briser la glace





Référence

Les cartes DIXIT sont éditées par Libellud



Briser la glace

