

ENTREPRISE

THIERRY BEAUFORT

AVEC DES
SCÉNARIOS
PÉDAGOGIQUES
INCLUS

Surprendre en formation : 45 outils ludopédagogiques

5^e édition enrichie



Donner envie d'apprendre

.....SÉMINAIRES MUCCHIELLI.....

COLLECTION FORMATION PERMANENTE

esf
ÉDITIONS DES
SCIENCES
HUMAINES

Thierry Beaufort

Surprendre en formation



45 outils
ludopédagogiques

Donner envie d'apprendre



La collection Formation Permanente a été créée, en 1966, par Roger Mucchielli, agrégé de philosophie, docteur en médecine et docteur ès lettres en sociologie et psychologie. Elle est dirigée depuis 1981 par Lionel Bellenger, responsable pédagogique au groupe HEC et intervenant à Polytechnique, par ailleurs fondateur de la société de conférences et formations IBEL.

Riche de plus de 200 titres, la collection Formation Permanente s'adresse à tous ceux qui s'intéressent à la psychologie sociale ou veulent concevoir eux-mêmes leur formation continue.

La formule originale des ouvrages permet à chacun de travailler sur les contenus théoriques et pratiques et d'effectuer en permanence son perfectionnement.

Véritable outil d'autoformation, chaque titre est rédigé par un expert reconnu qui apporte au lecteur les éléments de réponse indispensables pour renforcer au quotidien ses compétences et ses savoir-faire.

Depuis cinquante ans le succès de la collection ne se dément pas, les ouvrages les plus célèbres étant régulièrement réédités et mis à jour par leurs auteurs.

Composition : Myriam Labarre

© 2022, ESF sciences humaines

SAS Cognitia
37, rue Lafayette
75009 Paris

5^e édition 2022

www.esf-scienceshumaines.fr



ISBN : 978-2-7101-4510-3
ISSN : 0768-2026

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2^e et 3^e a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple ou d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou ses ayants droit, ou ayants cause, est illicite » (art. L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Comment tirer le meilleur parti de cet ouvrage ?

Vous allez découvrir 46 exercices divisés en 6 parties dans l'ordre suivant :

- Tours de table originaux
- Du développement personnel...
- ... À l'épanouissement collectif
- Retour conquérant après la pause méridienne
- Donner envie d'apprendre en suscitant l'étonnement
- Favoriser la réflexion et la créativité

Chacun aura à cœur de découvrir au plus vite le contenu de cet ouvrage. C'est pour gagner du temps que les exercices sont accompagnés d'une légende détaillée permettant de visualiser les éléments nécessaires lors d'une recherche par critère.

La difficulté de l'exercice, représentée par ▲, a été estimée au fur et à mesure de mes animations, au vu des réactions des apprenants (assimilation des consignes, degré d'implication et de participation, compréhension de l'exercice, etc.).

La **catégorie** permettra à chacun de situer le domaine de formation et de cibler plus facilement l'exercice par rapport à son public. Il peut y avoir plusieurs catégories pour un même exercice, ce qui le rend accessible au plus grand nombre.

En outre, chaque exercice est précédé des intentions du formateur ainsi que d'une citation, d'un dicton ou d'un proverbe.

Prisés par tous ceux qui travaillent dans des conditions difficiles ou dans le secteur de l'insertion professionnelle, ces exercices vous invitent à entrer dans l'univers ludique de l'auteur. Ils apporteront leurs lots de surprises...

Vous constaterez que, dans la plupart des exercices, le **matériel** est minime, ce qui diminue d'autant le poids de votre boîte à outils.

La durée de l'exercice est souvent liée au nombre d'apprenants mais elle reflète assez bien le temps minimum qui doit lui être consacré.

- **Catégorie** : Domaine de formation
- **Mise en place** : Temps de présentation
- **Matériel** : Fourni par le formateur
- **Difficulté** : ▲ ou ▲▲ ou ▲▲▲
- **Durée** : Temps estimé
- **Nb d'apprenants** : Selon l'exercice

Dans la première partie, vous aurez assurément le plaisir de découvrir des exercices différents et volontairement décalés par rapport aux tours

de table classiques. Ce n'est pas de la provocation envers les méthodes traditionnelles mais un réel souci de sortir de la routine. Ne pas ennuyer nos chers apprenants dès l'entame de la formation est l'un des objectifs qui depuis toujours me tiennent à cœur !

Destinés à surprendre, les exercices sur le développement personnel qui sont présentés **dans la deuxième partie** font appel à des mécaniques et des scénarios jusque-là non usités. Le matériel utilisé paraît dérisoire au regard des effets obtenus. Testés en milieu pénitentiaire, ils ont eu la vertu de faire émerger des aptitudes jusqu'alors dissimulées.

La troisième partie est un remake puisqu'elle était déjà présente dans mon premier ouvrage. Cela ne m'a pas empêché de renouveler l'opération. En effet, ces exercices sont plébiscités par tous les formateurs et enseignants confrontés au manque d'implication de leurs apprenants.

Les exercices proposés dans ce chapitre sont applicables dans des domaines différents, ce qui les rend universels.

La quatrième partie est l'occasion de découvrir qu'un exercice tonique après la pause méridienne peut servir d'anti-bâillement. Là encore, la surprise est totale ! Du bonheur en perspective, mais surtout un formidable tremplin pour éviter l'oisiveté et les égarements. Accélérer la digestion permet en effet d'atténuer le phénomène du bâillement !

Comment présenter des connaissances, quelle que soit la discipline abordée, avec des participants démotivés, peu impliqués ? **La cinquième partie** propose d'explorer cette problématique, en recourant à l'effet de surprise pour susciter l'intérêt des apprenants. Les exercices présentés constituent des pistes à décliner selon les publics et les circonstances de la formation.

La créativité est évidemment indispensable à tout bon formateur ; **cette sixième partie** ne doit pas seulement inviter les participants à créer, mais aussi favoriser un lâcher-prise nécessaire aujourd'hui. Proposer un jeu par exemple, sans en donner la règle va évidemment aiguïser les appétits et stimuler l'imagination.

Il ne vous reste plus qu'à découvrir et à vous approprier les exercices suivants en gardant pour objectif final d'acquérir une autre façon d'animer avec beaucoup plus de plaisir et d'envie pour vous et vos apprenants.

Nous espérons que cet ouvrage vous rendra les meilleurs services dans vos activités personnelles et professionnelles. N'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos remarques, critiques et suggestions :

ESF Sciences humaines Service Lecteurs
37, rue Lafayette - 75009 Paris
info@esf-scienceshumaines.fr

INTRODUCTION

Malgré les discours plus ou moins rassurants concernant la formation, il faut admettre que nos stagiaires sont en recherche de nouveautés et qu'il est indispensable de se tourner vers des techniques ou des approches non conventionnelles.

Si l'on accorde des valeurs éducatives aux jeux pour les enfants, pourquoi priver l'adulte du droit d'apprendre en s'amusant, alors que, depuis longtemps, les chercheurs en éducation affirment que l'adulte et l'enfant apprennent à peu près de la même manière.

La principale différence réside dans le fait que le cerveau de l'adulte est « encombré » par ses connaissances et ses expériences, qui résonnent parfois en opposition avec les nouvelles méthodes.

Bien qu'aucune étude scientifique n'ait encore prouvé les mérites pédagogiques du jeu, la grande majorité des formateurs affirme unanimement son impact auprès des apprenants.

Que faire pour surprendre plutôt qu'être surpris ?

- **Les méthodes affirmatives** (exposé magistral avec uniquement une transmission de savoirs et savoir-faire) ne peuvent aujourd'hui satisfaire les plus exigeants.
- **Les méthodes participatives et interrogatives** s'exposent aux digressions dès lors qu'un débat est lancé. Cependant, elles ont le mérite d'impliquer les participants. Il n'est pas sûr que tout le monde participe et nous devons alors nous poser la question des laissés-pour-compte.
- **Les méthodes démonstratives** ont le mérite d'être sans équivoque si nous restons dans le savoir-faire. Le savoir-être du formateur peut compenser le faible intérêt que suscite le sujet. Un cadre, un décor chaleureux et convivial auxquels s'ajoute une mise en scène orchestrée de main de maître par le formateur font certainement partie des expériences que l'on ne peut oublier.
- **Il nous reste les méthodes actives** qui sont à privilégier lorsque le sujet le permet. Celles-ci s'inscrivent dans une stratégie fondée sur l'offensive. En effet, comment ne pas tomber dans le piège de la monotonie ou du manque d'implication des apprenants lorsque la méthode proposée n'obtient pas le résultat escompté ?

Le théâtre, le jeu, la danse, la musique, la magie... sont autant d'approches différentes et tellement complémentaires à la fois. Aujourd'hui, des modalités pédagogiques innovantes comme le *microlearning*, le *mobile learning*, les *serious game*, la réalité augmentée permettent d'offrir une variété dans le mode d'apprentissage adaptée au contexte actuel... Lorsqu'elles sont utilisées à bon escient, elles participent à l'épanouissement des apprenants. Il s'agit là de développement personnel. Le plaisir d'apprendre est l'un des premiers critères avancés lors du recueil des attentes des stagiaires. C'est aussi l'occasion de sortir du cadre du travail.

Le deuxième critère est celui du transfert immédiat ou post-formation de ce qui est proposé par le formateur ou l'enseignant. Si vous ne vous montrez pas attentif à ces deux aspects, vous perdrez vos stagiaires rapidement et vous risquez un absentéisme récurrent ou une vague de protestation.

L'intérêt du cours ne doit donc pas se limiter au contenu mais également et surtout à la façon dont ce dernier est transmis.

Nous nous souvenons tous d'un professeur ou d'un formateur nous ayant donné envie d'apprendre grâce à son savoir-être, et non par le contenu de sa formation. La gestuelle, le look, le regard, la démarche, la voix... : tout est décortiqué et analysé par les apprenants.

Alors, autant soigner son style ou en trouver un, à défaut !

La focalisation sur la personnalité de chaque stagiaire correspond à la mise en place de progressions évolutives (contrairement aux programmes définis d'avance), à une adaptation des mises en situation à chaque groupe et à chaque moment, et à une animation respectant les trois compétences centrales définies par Carl Rogers¹ : empathie, respect, authenticité.

Un bon formateur doit s'adapter à son public, et à tout son public sans exception. Il est de plus en plus rare de former des apprenants d'un niveau homogène, avec les mêmes attentes et les mêmes problématiques. Et que dire des lieux d'apprentissage non adaptés, du matériel obsolète, etc. ?

Et pourtant, nous gardons cette même envie de donner envie quelles que soient les contraintes !

1. Carl Rogers (né en 1902 à Chicago, mort en 1987 à La Jolla) est un psychologue humaniste américain.

Son approche centrée sur la personne (ACP) met l'accent sur la qualité de la relation entre le thérapeute et le patient (écoute empathique, authenticité et non-jugement).

La ludopédagogie : pourquoi ?

Le jeu présente un certain nombre de caractéristiques qui en font un outil idéal de formation. En effet, les jeux permettent de développer les compétences nécessaires en situation professionnelle.

Introduire le jeu en formation revient à mêler plaisir et travail afin d'aborder méthodes, recettes et outils de manière ludique.

L'acquisition de savoirs est ainsi « chargée positivement », cela est particulièrement intéressant pour des apprenants en difficulté avec les méthodes plus traditionnelles d'apprentissage.

→ **D'un point de vue pédagogique**, ces 46 exercices s'appuient sur une triple option :

- maintenir des liens constants entre théorie et pratique ;
- valoriser les échanges de savoirs et savoir-faire entre les participants ;
- choisir une approche dont la diversité et la qualité garantissent une implication constante des participants.

L'insertion pédagogique d'un exercice ludopédagogique au sein d'un programme ou d'une séquence d'enseignement doit s'effectuer en relation étroite avec les caractéristiques du public visé et les objectifs pédagogiques poursuivis par l'animateur de formation. C'est pourquoi un exercice dédié à la formation est construit pour se « positionner » soit :

A. En début de séance d'apprentissage

S'il est accepté ou plébiscité, il constitue alors un véritable « déclencheur d'envies ».

Ainsi, positionner le jeu en démarrage d'un apprentissage sur un thème donné consiste à utiliser une sorte de tremplin qui doit amener les apprenants au niveau visé. C'est dire que l'on attend avant tout une dynamisation du processus d'apprentissage et donc une action de levier sur la motivation des apprenants. À ce stade de découverte, il est préférable de ne pas détailler les objectifs pédagogiques car il s'agit d'abord de motiver et de proposer un regard différent sur une problématique à résoudre.

B. En cours de séance d'apprentissage, comme « fil rouge »

Cette touche ludique distillée ici et là va rythmer la séance et offrir une légèreté souvent appréciable ! C'est ce que nous appelons « une pause créative ».

L'utilisation ponctuelle du jeu doit pouvoir renforcer certains points importants et familiariser les apprenants avec des situations très diverses. C'est donc une méthode d'apprentissage active, dans laquelle le formateur joue le rôle de facilitateur de l'apprentissage bien plus que celui de dispensateur unique des connaissances.

Il est indispensable d'introduire du mouvement et des déplacements car les apprenants parviennent, en moyenne, à conserver une position statique pendant 20 à 40 minutes. Si nous ne supportons pas de rester sur une chaise très longtemps, n'imposons pas cette contrainte à nos apprenants !

En cohérence avec les principes de base de la pédagogie ludique, nous évitons ainsi de « plaquer » des apports de connaissances sans lien direct avec ce qui se passe dans la réalité.

Un cours structuré mais sans âme n'aura pas l'effet escompté. Ainsi, il est possible de retirer certains éléments prévus dans le contenu de base mais que l'on ne souhaite pas aborder et de les remplacer par d'autres préceptes, construits selon le même modèle, mais proches des concepts abordés dans la formation.

Il est donc possible de respecter le schéma que l'on s'était fixé tout en y incluant une part de fantaisie ! N'hésitez pas à sortir du cadre de référence.

C. À la fin d'une séance comme outil d'évaluation ou de synthèse

Afin de respecter le style que nous avons institué au début de la formation et pour ne pas « casser » la dynamique, il est judicieux de clore la séance par un support original.

L'objectif sera de renforcer les acquis et de valider l'assimilation des savoirs sous une forme plus ludique qu'une évaluation classique. Cette étape peut également permettre d'identifier les lacunes et de réévaluer les objectifs pédagogiques à la hausse ou, plus souvent, à la baisse. Procédant selon le principe de l'essai/erreur, il offre une excellente occasion de corriger et/ou renforcer ce qui a été vu.

Au total, l'utilisation du jeu comme trame pédagogique apparaît comme un mode ambitieux de mise en œuvre du jeu. Il demande un investissement plus important, le formateur se trouvant amené à réaménager la leçon, à revisiter le contenu de son programme tout en conservant l'essentiel.

Cependant, la réussite d'une formation adoptant une approche ludique dépend pour une grande part des qualités de l'animateur.

Si ce dernier n'a plus la même importance en tant que vecteur d'apprentissage, par rapport à la pédagogie traditionnelle, il reste que son rôle de pilote de la session est essentiel. Même si un bon exercice fonctionne à merveille, il faut tout de même savoir le lancer... et l'arrêter au bon moment. Par ailleurs, un même exercice aura un impact différent selon la personnalité de son animateur.

Une animation plus dynamique

Les exercices que vous allez découvrir ont été conçus et testés au fil de mes animations avec des publics très variés. Les jeux proposés dans le chapitre sur la créativité ont été déposés à l'INPI².

Ils reposent sur une base ludopédagogique qui est le cœur de ma méthode. Cette approche est à consommer sans modération pour peu que l'on sache varier les plaisirs !

La question de l'implication des apprenants étant récurrente, il est indispensable de rythmer sa formation avec des exercices d'assimilation, de réflexion et de détente.

Ces pauses créatives telles que vous allez les découvrir au travers de cet ouvrage ne sont pas seulement destinées à séquencer vos formations, mais elles doivent avoir un sens et un message évident pour que l'intérêt soit toujours présent.

Il vous appartient de les tester à votre tour en amont de vos formations afin de vous familiariser avec la présentation d'un jeu ou d'un exercice ludique.

Notre cœur de métier est avant tout l'animation. Évidemment, l'ingénierie et l'accompagnement des stagiaires ne sont pas à négliger. Pour que votre animation soit des plus dynamiques, il est nécessaire de travailler ces exercices avec des groupes déjà constitués, et prêts à découvrir et à vivre des moments surprenants.

Comme vous pourrez le voir au fil des exercices, il est indispensable de choisir le moment opportun et l'exercice sur mesure pour que ce dernier prenne tout son sens.

2. Institut national de la propriété industrielle.

C'est grâce à une boîte à outils bien fournie que vous serez à même d'animer votre formation avec panache et virtuosité. Adapter son programme avec des outils sur mesure est un gage de réussite.

Les devoirs du formateur et de l'enseignant

Dans un souci de clarté et dans la continuité de mon premier ouvrage, il m'est apparu indispensable de maintenir la rubrique « intention du formateur » dans le scénario d'animation.

Ainsi, vous allez découvrir dans les fiches « exercice » que le message ou l'information que veut faire passer le formateur revient systématiquement.

Cela donne une visibilité supplémentaire et permet d'appréhender l'exercice dans son ensemble.

Afin de vérifier si les objectifs du formateur ont été atteints, vous pouvez proposer aux apprenants l'exercice suivant le deuxième jour de formation : demandez à chacun de venir au tableau écrire un mot qui correspond à ce qu'il a retenu des exercices de la veille.

Vous confirmerez en principe, dans cette étape, que les moments essentiels, les mots, les définitions ainsi que les concepts à retenir sont acquis. Cependant, il reste à valider les objectifs pédagogiques et les intentions cachées du formateur. Pour ce faire, tracez après chaque mot au tableau deux extensions, puis demandez encore à chaque participant de venir compléter ces extensions par des mots nouveaux. Imposez en revanche aux participants d'ajouter des extensions à d'autres mots que les leurs.

Ce petit exercice n'a l'air de rien mais il permet de restituer tous les messages que vous vouliez faire passer. Cela vous évite aussi de vous charger vous-même de ce récapitulatif nécessaire pour pouvoir passer au contenu suivant. Il peut également vous permettre de réajuster vos objectifs de formation.

C'est encore une fois un outil ludopédagogique pertinent et qui va lancer la matinée de façon agréable. Alors, bien sûr un apprenant ne doit pas jouer pour jouer mais travailler en vue d'atteindre l'objectif qui aura été précisé après la contextualisation !

Les intentions du formateur se substituent généralement aux besoins cachés des apprenants et répondent à une demande inconsciente ou mal exprimée. Il est clair que cela nécessite une écoute active constante

mais encore faut-il avoir, dans sa boîte à outils, l'exercice qui correspond parfaitement à ces besoins !

Mon intention, avouée cette fois-ci, est de vous proposer une palette variée d'outils d'animation dans des matières classiques mais aussi entre deux contenus trop indigestes.

Si ce deuxième ouvrage vous offre la possibilité de découvrir 46 exercices inédits, le premier vous a donné l'occasion de tester cette approche de la formation avec 40 exercices³. La pratique aidant, l'apport d'une centaine d'exercices permettrait à tout un chacun d'aborder ses apprenants avec beaucoup plus de sérénité et d'assurance.

Certains exercices sont accompagnés d'éléments supplémentaires qui peuvent constituer un préambule, ainsi que des informations indissociables au thème abordé.

L'objectif général est de se familiariser avec cette approche ludique et d'en découvrir les effets.

Le but est de découvrir ces 46 exercices dont 1 nouveau pour cette 5^e édition enrichie et de se les approprier.

La finalité est d'aider l'enseignant à accéder à une pratique professionnelle plus dynamique.

Fondamentalement, tout le monde gagne car tout le monde apprend, et nous pouvons dire que le gagnant de ce point de vue est peut-être celui qui fait le plus d'erreurs !

L'erreur est autorisée et même souhaitable, car elle favorise l'apprentissage. Ainsi, le jeu permet de prendre des risques... sans se mettre en danger, car il n'y a pas de jugement.

L'intention est ici au service de l'attention !

3. Voir mon précédent ouvrage : *40 exercices ludopédagogiques pour la formation. Savoir impliquer les apprenants*, ESF éditeur, 3^e édition, 2012.

Première partie

TOURS DE TABLE ORIGINAUX

SOMMAIRE



Réussir son entrée en scène	15	
Préambule	17	
Exercice 1	Mon métier, ma passion..... 19	
Exercice 2	J'ai deux métiers !..... 23	
Exercice 3	Un réseau de communication..... 27	
Exercice 4	Salle d'attente	31
Exercice 5	Où se cachent-ils ?	35
Exercice 6	Un portrait chinois farceur	39

RÉUSSIR SON ENTRÉE EN SCÈNE

Dans les exercices qui suivent, vous allez découvrir des tours de table originaux, reposant notamment sur un travail sur les prénoms, qui donnent sans attendre le ton de votre formation. Cette étape nécessite une attention toute particulière de la part du formateur ou de l'enseignant car elle conditionne la suite des événements.

Éviter le tour de table classique n'est pourtant pas toujours possible ; en effet, cette forme habituelle peut vous être suggérée avec insistance. Cependant, si vous disposez d'une marge de manœuvre suffisante, laissez-vous guider par les exercices suivants afin de varier les présentations et éviter la routine.

Pensez à ceux qui terminent le tour de table classique et qui parfois ont attendu une heure pour enfin dire que tout a été dit, notamment que leurs attentes correspondent à celles de la majorité des participants !

Il suffit qu'ils se soient placés à la droite du formateur pour qu'ils soient sollicités en dernier : presque systématiquement, le formateur commence par la personne assise à sa gauche ! L'expérience montre, en effet, que nous avons tendance à tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les exercices suivants impliquent tous les apprenants simultanément, ce qui évite ce type de désagrément.

Les premiers moments de la formation sont toujours délicats. Ils ne doivent pas être bâclés, ils ne doivent pas non plus être trop longs. Une présentation individuelle synthétique, incluant des attentes ou plutôt une attente précise, sera d'autant plus appréciée qu'elle ne dure pas plus de 5 minutes. Lorsque le groupe est composé de 12 stagiaires, elle nécessite tout de même 1 heure au total. C'est autant de temps que vous n'aurez plus pour faire passer votre programme !

Pensez aussi à susciter la curiosité de vos apprenants en préparant la salle avant leur arrivée afin de les surprendre et de les interpeller d'entrée. Déposer un papier de couleur sans consigne sur chaque chaise suffit à créer l'étonnement et persuade les récalcitrants de participer à votre formation, même lorsque celle-ci leur a été imposée.

Dans le même temps, pensez également à instaurer une ambiance feutrée avec une musique douce, voire zen le temps de l'accueil des

participants. Cela atténue les tensions inhérentes en amont de l'heure de début de formation. Un diaporama zen est encore plus pertinent ! Vous verrez, c'est bluffant. Si vous ne disposez que d'une journée de formation, un tour de table long n'est évidemment pas recommandé. Dans ce cas, demandez plutôt à chaque participant de venir au tableau et de résumer en quelques mots ses attentes. Charge à vous d'y revenir en fin de journée.

À vous d'utiliser les exercices suivants en tenant compte du temps qui vous est imparti et du public visé. Une présentation rapide mais efficace est toujours à privilégier.

PRÉAMBULE

Lors des dix premières minutes de la formation, avant de me présenter et de demander aux stagiaires de faire de même ; sous une forme si possible nouvelle, je commence par distribuer à chaque participant une feuille de papier (format A4).

Ensuite, j'explique que nous allons concevoir un chevalet de forme pyramidale (ou tétraèdre pour les initiés) qui permettra à tout le monde de visualiser les prénoms des participants tout en visualisant les attentes de la formation. Cet exercice va donner le tempo de votre formation et contribuer à créer une ambiance chaleureuse. Tous les stagiaires venus avec appréhension, voire à reculons, sans réelle motivation, seront forcément surpris par cette entrée en matière. Et vous les aurez peut-être convaincus de rester jusqu'au bout de la journée !

Une fois que toutes les pyramides auront été fabriquées, vous distribuerez des marqueurs afin que chacun puisse inscrire son prénom sur 2 des 3 côtés. Je demande souvent d'inscrire sur le 3e côté, celui que le stagiaire gardera face à lui, sa plus grande qualité, ou alors de résumer ses attentes en un mot. Grâce à ce préambule, vous « planterez le décor » de façon conviviale et ferez tomber les barrières légitimes avant chaque apprentissage.

CONCEPTION DE LA PYRAMIDE



Fig. 1



Fig. 2

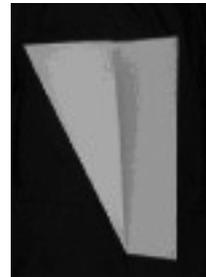


Fig. 3

Prenez une feuille de format A4 (fig. 1) et pliez-la comme sur la figure 2. Dépliez ensuite cette feuille pour la replier dans l'autre sens (fig. 3).



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

Dépliez encore une fois la feuille pour visualiser une croix (fig. 4). Retournez alors la feuille (fig. 5) et joignez les parties basses pour arriver à la figure 6, en marquant bien le pli.



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9

La forme de la pyramide apparaît mais il est nécessaire dorénavant de faire entrer la partie du dessous dans la pyramide en effectuant 2 pliages successifs, comme sur les figures 7 et 8. Il ne vous reste plus qu'à poser la pyramide sur la table. Les trois faces de la pyramide sont à votre disposition pour y inscrire ce que vous souhaitez afin de coller parfaitement à votre formation.

À vous de vous présenter (succinctement, sans raconter votre vie) et de proposer ensuite un tour de table original en fonction du temps dont vous disposez. Charge à vous de faire un choix dans les exercices du premier chapitre de cet ouvrage ou de piocher dans le premier tome.

Bonne formation !