

L'arbre à personnage

#se présenter
#s'exprimer
#créer un climat de confiance
#stimuler la créativité

Idéal pour inviter l'équipe à s'exprimer sur un sujet délicat. Permet de recueillir l'état d'esprit de chaque participant.



Visio-compatible avec un outil de travail collaboratif comme Miro ou Klaxoon.

Vous pouvez directement importer le canevas en format png ou jpeg comme image dans votre outil et demander aux gens de désigner le personnage de leur choix en plaçant une gommette ou un Post-it avec leur nom sur le bonhomme concerné. Vous pouvez demander à chacun de désigner un autre participant après s'être présenté afin d'assurer le tour de table. Pour lancer le groupe à distance, vous pouvez commencer par vous présenter à travers un personnage afin de leur montrer la démarche et lancer la dynamique.

NOMBRE DE PARTICIPANTS
4 - 12

TEMPS DE PRÉPARATION
5 MIN

DURÉE DE L'EXERCICE
30 MIN

MATÉRIEL › un tableau « arbre à personnages »
› gommettes

- DÉROULÉ**
- › Imprimer en grand format et fixer un « arbre à personnages » sur un mur accessible à tous.
 - › Inviter chaque participant à venir coller une gommette ou faire un point sur le personnage auquel il s'identifie sur l'arbre [en raison de sa hauteur dans l'arbre, de sa posture, de son expression]. Cela peut être rapporté à une problématique définie, à l'atelier du jour ou à l'humeur du moment.
 - › Une fois que tout le monde s'est positionné, inviter le groupe à présenter à tour de rôle le personnage qu'il a choisi, et pourquoi.
 - › L'exercice permet au groupe de se présenter d'une manière non littérale et de qualifier sa posture à partir d'un visuel plurivoque.

Points de vigilance

Bien expliquer au début de l'exercice que la hauteur dans l'arbre n'a rien à voir avec une idée de hiérarchie. L'interprétation de chaque personnage est propre à chacun et nécessite d'être explicitée durant le tour de table.

Pour aller plus loin...

Aller lire des informations sur l'inventeur de l'arbre à personnage, le psychologue Pip Wilson et la manière dont il le présente. Équivalents : les exercices de photolangage [Dixit, le jeu des cartes postales]

Notez/collez vos remarques

.....

.....

.....