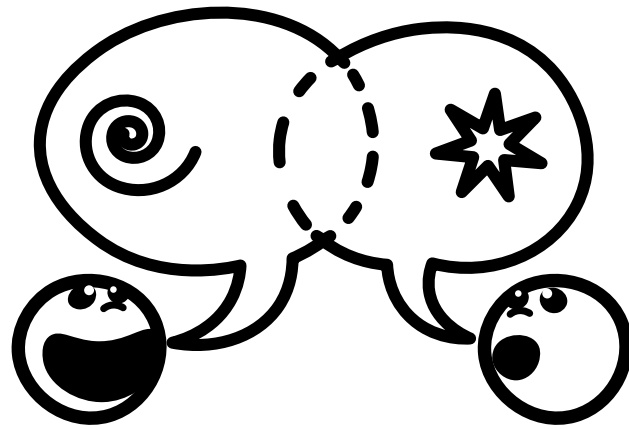




# **DIALOGO!**

LE JEU POUR TROUVER  
UN TERRAIN D'ENTENTE

## **CONSIGNES D'IMPRESSION**

### **À LIRE AVANT L'IMPRESSION. COMMENT ASSEMBLER ET IMPRIMER VOS KITS DE JEU DIALOGO!:**

1. Imprimez le manuel de règles recto-verso (**pages 5-12**).
2. Pliez le manuel en deux et agrafez-le.
3. Imprimez une copie de la page de couverture. Toutes les ressources du jeu peuvent être stockées ensemble dans un sac en plastique de taille standard (**page 3**).
4. Imprimez le plateau de jeu sur un document recto. Découpez le plateau au niveau des règles de jeu. Utilisez un ruban adhésif au dos du plateau entre les trois côtés pur en faire un plateau pliable (**pages 14-19**).
5. Imprimez les cartes recto verso sur du papier sur du papier épais (**pages 21-42**).
6. Découpez les cartes le long des pointillés. Regroupez les cartes Connectez-vous, C'est parti ! et les cartes de Thèmes séparément.

# **EMBALLAGE DU JEU**

IMPRIMEZ EN RECTO  
SUR DU PAPIER ÉPAIS



KAICIID  
CIID  
DIALOGUE  
CENTRE

# **LIVRET DE JEU**

IMPRIMEZ EN RECTO  
VERSO SUR DU PAPIER  
NORMAL

**MERCI D'AVOIR  
JOUÉ !**



CE JEU A ÉTÉ CRÉÉ PAR LE  
CENTRE DE DIALOGUE KAICIID  
EN COLLABORATION AVEC LE  
STUDIO MUMKIN.

© KAICIID 2018.





## NOTE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## DIALOGO!

Le jeu dédié aux conversations collaboratives.

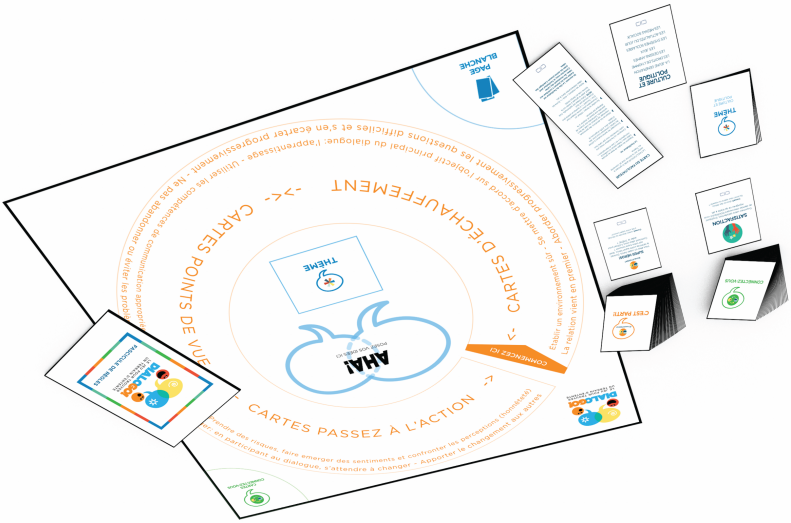
Les termes «Diálogo» en espagnol, «Dialogue» en anglais ou en français, et «диалог» (dialogue) en russe viennent tous du même mot : διάλογος (dialogos). Le concept a débuté avec les philosophes de la Grèce antique et se poursuit encore aujourd'hui.

Quel que soit le terme que vous utilisez, le dialogue désigne une conversation qui implique une compréhension et un apprentissage communs.

Ce jeu amusant de conversation est parfait pour les joueurs à partir de 10 ans. Le jeu incite les joueurs à pratiquer une écoute active et d'autres compétences de dialogue.

Que ce soit au sein de nos familles, dans notre voisinage ou au sein de nos nations, nous sommes tous confrontés à des enjeux qui font appel à notre collaboration. Le travail en équipe, l'écoute active et le pouvoir de persuasion sont des compétences importantes que nous pouvons tous améliorer.

***Et tout commence par l'art du dialogue!***

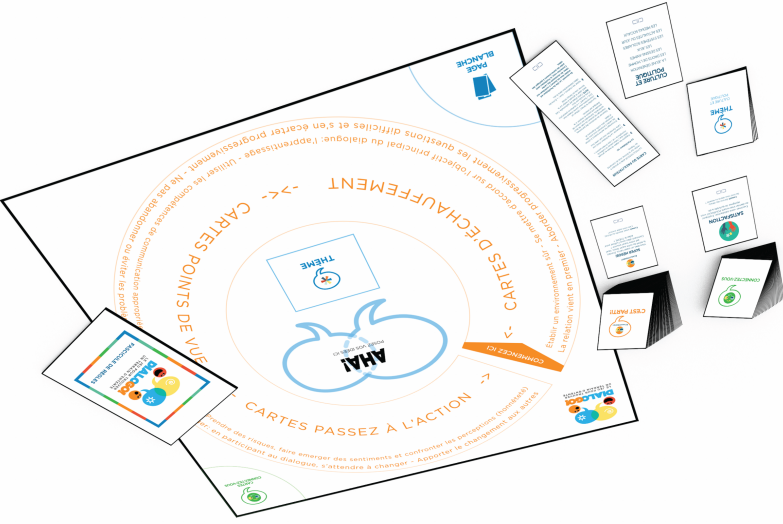


## QUE CONTIENT CE COFFRET?

- » (36) CARTES C'EST PARTI ! (36)
- » (24) CARTES CONNECTEZ-VOUS
- » (4) LISTES D'IDÉES DE THÈMES
- » (1) PLATEAU DE JEU
- » (1) CARTE DE FACILITATEUR
- » (1) FASCICULE DE RÈGLES

## VOUS DEVEZ FOURNIR:

- » DES FEUILLES DE PAPIER, DES STYLOS ET CRAYONS
- » UNE CUILLÈRE, UN MICROPHONE (OU LA PAROLE)
- » UN MINUTEUR/UN SABLIER OU UNE MONTRE
- » UN ESPRIT OUVERT



4. L'interviewer peut également changer de THÈME ou lire une carte C'EST PARTI! pour aider la personne interviewée à penser à d'autres idées.
5. L'interview se termine quand le chronomètre sonne.
6. Pour terminer l'interview, l'interviewer parle d'une chose qu'il a appréciée au sujet des anecdotes et idées de la personne interviewée.
7. **OPTIONNEL:** L'interviewer écrit des notes au sujet de ce que dit la personne interviewée. L'interviewer écrit une histoire au sujet de l'interview, en utilisant des citations et des idées de la personne interviewée.

# 3

## PRATIQUER LES COMPÉTENCES D'INTERVIEW

(2 joueurs, 20 minutes ou plus)

### Vous utiliserez:

- » Des cartes CONNECTEZ-VOUS
- » 1, 2 ou 3 THÈMES
- » 3 cartes C'EST PARTI!
- » Des feuilles, des stylos ou crayons.

### CONFIGURATION

1. Choisissez un Interviewer et une personne à interviewer.
2. L'interviewer place chaque type de cartes CONNECTEZ-VOUS sur la table (échauffement, points de vue et passez à l'action), face retournée.
3. Ensemble, l'Interviewer et la personne interviewée choisissent des thèmes pour l'interview : De quoi voulons-nous parler aujourd'hui ?
4. Posez les cartes C'EST PARTI! sur la table, face cachée.
5. Réglez un chronomètre pour 20 minutes.

### INTERVIEW

1. L'Interviewer commence par poser des questions ouvertes (pas de oui ou de non) au sujet du thème. Ou, commence par lire une carte C'EST PARTI au sujet d'un des thèmes.
2. L'Interviewer utilise des cartes CONNECTEZ-VOUS dans n'importe quel ordre pour continuer l'interview.
3. Après qu'une carte CONNECTEZ-VOUS a été jouée, retournez-la. Pratiquez toutes les cartes CONNECTEZ-VOUS.

### RÈGLES DE BASE

- » Nous nous engageons avec les mots, pas la guerre! Personne ne transforme la cuillère/le microphone en épée. Avec cette cuillère [microphone], nous avons tous le droit à la parole.
- » Nous nous engageons à nous écouter les uns les autres sans interruptions ou jugements. C'est bien d'exprimer nos émotions. C'est bien de changer d'opinions.
- » Nous parlons à tour de rôle. N'oubliez pas de dire « Suivant ! », lorsque vous avez terminé votre tour, afin d'inviter quelqu'un d'autre à parler. Passez la cuillère/le microphone.
- » Remerciez-vous. Nous avons tous des idées importantes. N'oubliez pas d'apprécier les idées des uns et des autres, en rédigeant des citations «AHA!».
- » Écoutez. Le facilitateur fixe les règles. Nous devenons tous des facilitateurs.

# JEU DE CONVERSATION CIBLÉE

1

**Jouez à Dialogo ! pour créer une conversation ciblée sur un THÈME avec 3-5 joueurs.**

## CONFIGURATION

1. Posez le plateau de jeu sur la table. Posez les cartes Connectez-vous sur le plateau à l'endroit indiqué. Posez le papier, les stylos et crayons sur la table.

2. Le groupe lit le Rôle du Facilitateur et sélectionne un facilitateur.

3. Le facilitateur prend connaissance de son rôle (page 6).

4. Le groupe choisit un THÈME tiré de la liste d'idées de thème, ou le groupe crée son propre thème. Écrivez le thème sur une feuille. Posez-le sur le plateau à l'endroit indiqué.

5. Le facilitateur choisit les cartes C'EST PARTII et les pose sur le plateau, face cachée, à l'endroit indiqué.

6. Le facilitateur lit les règles de base à haute voix. Le

facilitateur peut demander aux joueurs de répéter ces règles de base (voir Carte de Facilitateur).

## JEU

1. Le premier joueur (à la gauche du Facilitateur) retourne la première carte C'EST PARTII, à côté de «Commencez ici» sur le plateau. Le joueur lit la carte à voix haute. Chacun leur tour, sans ordre particulier, les joueurs répondent à la carte C'EST PARTII. Dites «Suis-anti!» pour changer de joueur, et faites passer la cuillère ou le microphone.

2. Quand c'est leur tour, les joueurs peuvent choisir une carte CONNECTEZ-VOUS au lieu de répondre à la carte C'EST PARTII. Utilisez une carte CONNECTEZ-VOUS pour vous connecter à ce que l'un des joueurs a dit à propos de la carte.

4

thème. Écrivez le thème que le groupe choisit sur une feuille blanche. Placez-la au centre de la table.

2. Distribuez une carte C'EST PARTII et une carte CONNECTEZ-VOUS à chaque joueur. Le Facilitateur peut choisir des cartes au hasard, ou sélectionner des cartes en se basant sur le sujet.

## JEU

1. Choisissez un Premier Interlocuteur. **NOTE:** vous pouvez commencer avec le joueur le plus jeune, ou la personne dont le nom est en dernier dans l'alphabet.

2. Le Premier Interlocuteur répond rapidement à sa carte C'EST PARTII.

3. Quand le premier joueur dit «Suis-anti!», n'importe quel joueur dans le cercle peut utiliser sa carte CONNECTEZ-VOUS pour en apprendre plus.

4. Ensuite, la personne à la gauche du Premier Interlocuteur répond à son tour au thème avec sa carte C'EST PARTII. Un autre joueur utilise sa carte CONNECTEZ-VOUS, comme avant.

5. Les joueurs posent les cartes utilisées au centre de la table.

6. **OPTIONNEL:** si le groupe veut jouer un autre tour, le dernier joueur peut choisir un nouveau thème, et distribuer une nouvelle carte C'EST PARTII et une nouvelle carte CONNECTEZ-VOUS à chaque joueur.

7. **OPTIONNEL:** Les joueurs peuvent utiliser une feuille pour écrire les citations «AHA!». Les joueurs peuvent donner des étoiles aux idées gagnantes.

9

3. Faites en sorte que chaque personne trouve un partenaire de dialogue. Aidez le groupe à former des paires.

## BRISER LA GLACE

1. Chaque paire choisi un Premier Interlocuteur. Le Premier Interlocuteur répond rapidement à sa carte C'EST PARTI!, en se concentrant sur le thème.
2. Pour garder le temps, le Facilitateur dit «Suivant!» après une minute.
3. Le Second Interlocuteur répond à sa carte C'EST PARTI! sur le même THÈME.
4. Le Facilitateur choisi une carte CONNECTEZ-VOUS. Lisez la carte Connectez-vous au groupe. Demandez à tous les joueurs de pratiquer cette carte CONNECTEZ-VOUS en se basant sur ce que leur partenaire vient de partager.
5. S'il reste du temps, le Facilitateur peut demander à chaque paire d'échanger leurs cartes C'EST PARTI! et de former une nouvelle paire avec une nouvelle personne.
6. Pour finir, demandez au groupe de partager des idées «AHA!» intéressantes qu'ils ont entendu par d'autres personnes dans le groupe.

## 2

## JOUER À UN JEU DE CONVERSATION

(3-6 joueurs, 13-15 minutes)

### Vous utiliserez:

- » Un thème
- » Une carte C'EST PARTI! par personne
- » Une carte CONNECTEZ-VOUS par personne

## CONFIGURATION

1. Choisissez un sujet. Le Facilitateur peut utiliser les cartes DE LISTES D'IDÉES DE THÈMES, ou le groupe crée son propre

## Cartes C'est parti!

Combien de cartes «C'est parti!» devriez-vous choisir pour le jeu? Pour trouver **le nombre de cartes «C'est parti!»**, décidez de combien **de temps vous souhaiteriez dialoguer**. Divisez **le nombre de minutes** par deux fois (x2) **le nombre de joueurs**. C'est le nombre de cartes C'est parti ! que vous devriez utiliser.

| Longueur du Dialogue | 3 Joueurs | 4 Joueurs | 5 Joueurs |
|----------------------|-----------|-----------|-----------|
| 20 minutos           | 3         | 3         | 2         |
| 40 minutos           | 6         | 5         | 4         |
| 60 minutos           | 10        | 7         | 6         |

Le facilitateur choisi les cartes C'est parti!:

1. ÉCHAUFFEMENT pour commencer la conversation.
2. POINTS DE VUE pour produire de nouvelles connaissances et informations.
3. PASSEZ À L'ACTION pour passer aux prochaines étapes et idées d'action.

**EXEMPLE:** Si vous souhaitez concentrer le jeu sur des anecdotes personnelles et le renforcement de la confiance, et que vous utilisez 5 cartes, choisissez 1 Échauffement, 3 Points de Vue, 1 Passez à l'action. Posez les cartes C'est parti ! sur le plateau, face cachée.

3. À n'importe quel moment, les joueurs peuvent écrire un «AHA!». Un «AHA!» est une citation d'un autre joueur qui est **a)** une nouvelle perspective sur le sujet, **b)** une information importante sur le sujet, **c)** une idée innovante sur le sujet. Écrivez la citation «AHA!» sur une feuille blanche avec le nom du joueur. Posez les «AHAs!» au centre du plateau, à l'endroit indiqué.
4. Après que chaque personne a eu l'opportunité de parler, passez à la carte C'EST PARTI! suivante dans la séquence. Comme avant, chacun leur tour, les joueurs parlent de la carte C'est parti! ou jouent une carte CONNECTEZ-VOUS.

5. Après la dernière carte C'EST PARTII, choisissez les Idées Gagnantes. Le facilitateur collecte toutes les feuilles du cercle «AHA!». Le facilitateur lit chaque citation «AHA!» et les fait passer. Chaque joueur dispose d'un total de TROIS ÉTOILES pour voter pour les Idées Gagnantes. Les joueurs écrivent une étoile pour voter pour les citations «AHA!» qui leur ont plu.

6. Comptez: quels idées ont remporté le jeu?

**7. NOTE:** une idée gagnante ne signifie pas que les autres idées ne sont pas gagnantes! Certaines idées demandent plus de dialogue ou de recherche. D'autres idées fonctionnent parfois mieux dans un groupe de joueurs différents.

8. Pour terminer le jeu, les joueurs peuvent partager pourquoi ils ont voté pour une citation «AHA!». Ils peuvent aussi suggérer les prochaines étapes pour passer à l'action ou faire des recherches sur le thème.

## RÔLE DU FACILITATEUR:

Le FACILITATEUR aide le groupe à rester sur la bonne voie et connecté au Thème.

**Le Facilitateur va**

- » Rappelez les règles de base au groupe, telles que «faites passer la cuillère/le microphore» et «pas d'interruptions».
- » Connecter. Le Facilitateur choisit une carte CONNECTEZ-VOUS par carte tour.
- » Encourager les autres joueurs à utiliser les cartes CONNECTEZ-VOUS pour des échanges plus actifs d'opinions et d'idées.
- » Observer les émotions des personnes. Interroger les joueurs au sujet de leurs sentiments. Demandez aux joueurs de prendre une pause et respirer si le dialogue est intense.
- » Surveiller le temps. Utiliser un chronomètre pour suivre chaque tour. Dire «Suis-ant!» si quelqu'un prend plus d'une minute par tour.

## AUTRES MANIÈRES DE JOUER

» **NOTE :** Cette étape est optionnelle. Cela peut aider le groupe à rester sur la bonne voie en temps limité.

» Noter les citations «AHA!». Écrire les idées intéressantes dans le jeu.

» Se souvenir. Le rôle du Facilitateur est d'aider tous les joueurs à contribuer aux idées. En choisissant des cartes CONNECTEZ-VOUS, le Facilitateur peut aider les autres joueurs à partager des idées.

1. Jouer un tour pour briser la glace
2. Jouer un tour pour vous connecter
3. Pratiquer les compétences d'interview

## 1

## JOUER UN TOUR POUR BRISER LA GLACE

(5 joueur ou plus, 6 minutes ou plus)

*Pour apprendre toutes les cartes Connectez-vous, il peut être utile de vous entraîner en tant que groupe.*

### Vous utiliserez:

- » Un thème
- » Une carte C'est parti ! par joueur
- » Une carte Connectez-vous

## CONFIGURATION

1. Le Facilitateur décide d'un thème pour la conversation du jour. Le thème peut être connecté à quelque chose que le groupe est en train d'apprendre. Choisissez à partir de la liste d'idées de thèmes, ou créez votre propre thème.
2. Annoncez le thème au groupe. Écrivez le quelque part où tout le monde le verra. Distribuez une carte C'EST PARTII par personne.

# **PLATEAU DE JEU**

IMPRIMEZ EN RECTO  
SUR DU PAPIER ÉPAIS



LE JEU POUR TROUVER  
UN TERRAIN D'ENTENTE

Apporter les perceptions (honnêteté)  
confronter le changement aux autres

L'ACTION



COMMENCEZ ICI

Établir  
La relation

CARTES PASSEZ À L'APPREHENSION DES RISQUES, FAIRE EMERGER DES SENTIMENTS ET CONTRÔLER: EN PARTICIPANT AU DIALOGUE, S'ATTENDRE À CHANGER - APP



**CARTES  
CONNECTEZ-VOUS**

**AHA**

POSEZ VOS ID



**THÈME**

V-

CARTES D'ÉCHA

ANCEZ ICI

établir un environnement sûr - Se mettre d'accord  
relation vient en premier - Aborder progressi

AHA!

Écrivez vos idées ici



THÈME

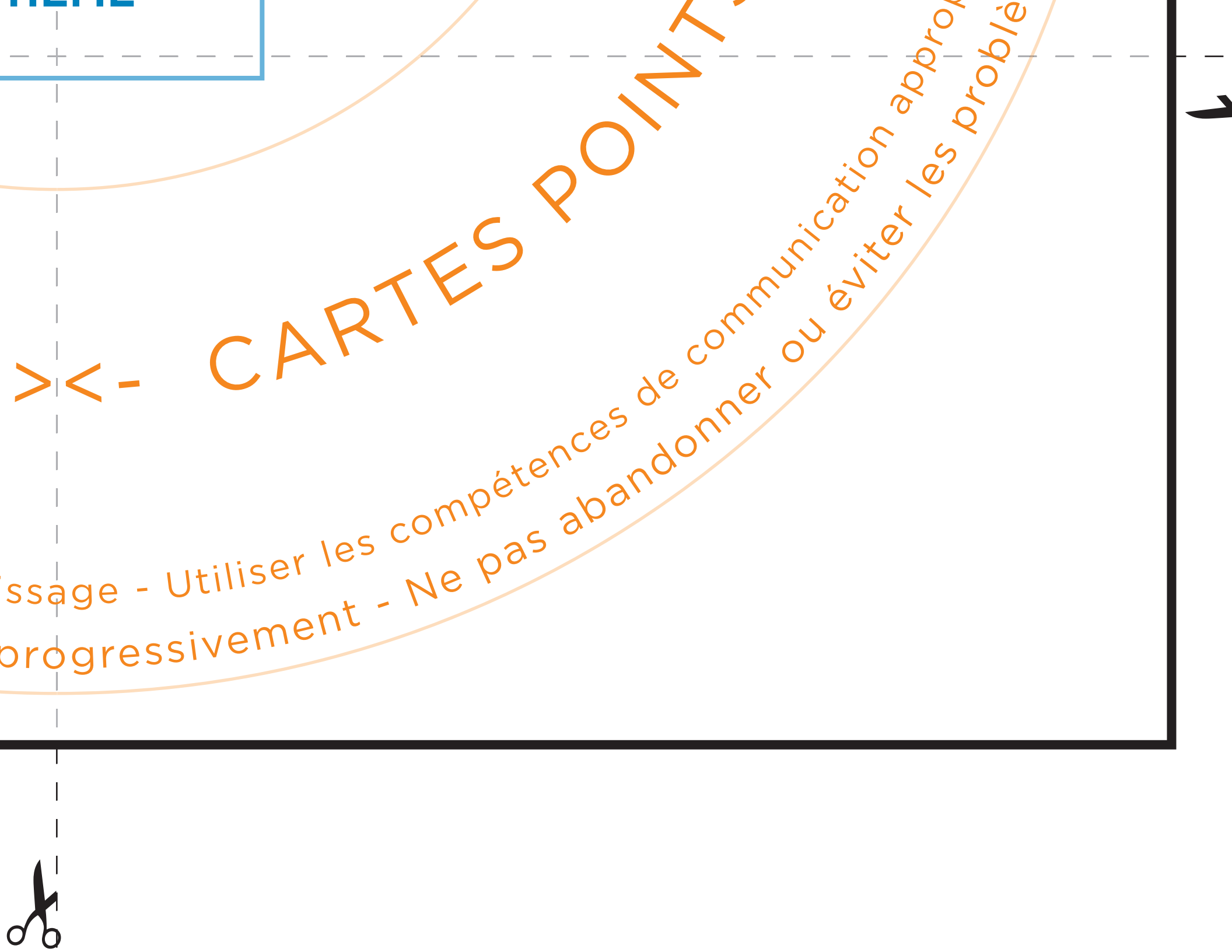
POINTS DE VUE

-><-

CAP

appropriées - Définir les règles de base - Prendre en compte les problèmes difficiles - S'attendre à changer d'avis





>< -

CARTES POINT

Message - Utiliser les compétences de communication appropriées

Progressivement - Ne pas abandonner ou éviter les problèmes



# **CARTES**

IMPRIMEZ EN RECTO  
VERSO SUR DU PAPIER  
ÉPAIS



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**Conseil:** faites des gestes. Donnez des détails sur l'endroit en question.

Réfléchissez à un endroit en lien avec le THÈME. Décrivez cet endroit. Faites semblant de le faire visiter à de nouveaux arrivants.

## GUIDE TOURISTIQUE

ÉCHAUFFEMENT



**Conseil:** donnez des détails.

Imaginez que vous êtes photographe. Quelle photo pourriez-vous prendre pour illustrer le THÈME auprès de vos interlocuteurs ?

## LA PHOTO PARFAITE

ÉCHAUFFEMENT



**Conseil:** les mots ne forment pas obligatoirement une phrase.

Levez-vous. Sautiez. À chaque saut, dites un mot en lien avec le THÈME. Sautez au moins 12 fois. Si vous ne pouvez pas sauter, levez vos deux bras.

## DROIT(E) DANS VOS BOTTES!

ÉCHAUFFEMENT



**Conseil:** aidez-vous de vos doigts pour compter les mots et ne pas perdre le fil.

Créez une phrase sur le THÈME en seulement dix mots.

## DIX MOTS

ÉCHAUFFEMENT



**Conseil:** si vous aimez chanter, chantez votre rime!

Les poètes et les paroliers expriment leurs idées en rimes. Créez une rime sur le THÈME.

## RIMES

ÉCHAUFFEMENT



**Conseil:** soyez absurde ou idiot(e), c'est votre super pouvoir!

Vous êtes un super héros. Donnez le NOM de votre super héros. Quel est votre super pouvoir ? Comment allez-vous l'utiliser pour aider le THÈME ?

## SUPER HÉROS!

ÉCHAUFFEMENT





**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**

CIID

**Conseil:** attention... Votre fait est-il une opinion ?

Enoncez un fait unique à propos du THÈME. Expliquez comment vous avez eu connaissance de ce fait.

## FAIT UNIQUE

ÉCHAUFFEMENT



CIID

**Conseil:** soyez prudent(e) ! Les génies sont rusés!

Félicitations ! Vous venez de trouver une bouteille avec un génie à l'intérieur ! Le génie vous permettra de réaliser un vœu en lien avec le THÈME. Quel est votre vœu ?

## UN GÉNIE DANS UNE BOUTEILLE

ÉCHAUFFEMENT



CIID

**Conseil:** Triste? Heureux (-se)? En colère? Confus(e)? Enthousiaste?

Quel est votre sentiment à propos du THÈME ? Utilisez des mots qui expriment les sentiments Expliquez pourquoi.

## MOTS QUI EXPRIMENT LES SENTIMENTS

ÉCHAUFFEMENT



CIID

**Conseil:** Ce THÈME a-t-il un impact sur la nature?

Les animaux voient le monde différemment des êtres humains. Choisissez un animal. Que pense cet animal du THÈME?

## LE MONDE DES ANIMAUX

ÉCHAUFFEMENT



CIID

**Conseil:** par exemple, « l'enquête indique: 3 personnes sur 5 sont heureuses du THÈME ».

Posez au groupe une question fermée (OUI/NON) en lien avec le THÈME. Comptez les réponses. Quels sont les résultats?

## L'ENQUÊTE INDIQUE...?

ÉCHAUFFEMENT



CIID

**Conseil:** utilisez une voix de robot pour parler.

Dites: « Bonjour, je suis un robot. En me basant sur les données et les observations, je pense que l'idée la plus logique à propos du THÈME est... »

## LES ROBOTS

ÉCHAUFFEMENT





**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**Conseil:** que diraient-ils avec leurs propres mots à eux?

Quelle est l'opinion de vos parents sur ce THÈME? Êtes-vous d'accord?

## PARENTS

POINTS DE VUE



**Conseil:** commencez votre question par « Pourquoi » ou « Comment ».

Quel est le plus grand mystère qui entoure le THÈME ? Comment étudieriez-vous ce mystère?

## C'EST UN MYSTÈRE POUR MOI

POINTS DE VUE



**Conseil:** décrivez la scène.

Lorsque vous êtes en balade dans votre quartier, votre village ou votre ville, où voyez-vous le THÈME?

## EN BALADE

POINTS DE VUE



**Conseil:** faites appel à votre imagination si vous êtes coincé(e)!

Comment était la vie il y a 200 ans... ou plus? Que savaient vos arrière-arrière-arrière-grands-parents à propos du THÈME?

## ANCÊTRES

POINTS DE VUE



**Conseil:** faites appel à votre imagination si vous êtes coincé(e)!

Quels choix avez-vous faits par rapport au THÈME ? Racontez une anecdote à propos d'un choix.

## CHOIX

POINTS DE VUE



**Conseil:** qu'avez-vous appris depuis?

Décrivez votre premier souvenir d'enfant à propos de ce THÈME.

## MÉMOIRE D'ENFANCE

POINTS DE VUE





**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**

CIID

**Conseil:** en quoi cela vous intéresse-t-il?

Racontez une histoire à propos d'une personne que vous connaissez. Quelle est son expérience à propos du THÈME?

## JE CONNAIS QUELQU'UN QUI...

POINTS DE VUE



CIID

**Conseil:** la longueur moyenne d'un titre est de 6 mots.

Vous êtes un(e) journaliste. Écrivez un titre pour votre histoire extraordinaire en lien avec le THÈME.

## JOURNALISTE

POINTS DE VUE



CIID

**Conseil:** dessinez un plan ou une image

Observez ce THÈME à 1000 m d'altitude. De quelle manière le THÈME a-t-il un impact sur la terre, l'eau et la nature?

## CRÉATEUR DE PLAN

POINTS DE VUE



CIID

**Conseil:** interprétez le personnage!

Présentez-vous comme étant votre grand-mère, votre grand-père ou comme la personne la plus âgée que vous connaissez. Racontez une anecdote sur le THÈME en vous basant sur son point de vue.

## GRAND-MÈRE DIT...

POINTS DE VUE



CIID

**Conseil:** énoncez les ingrédients. Donnez le nom du plat.

Présentez-vous comme étant un Chef. Réalisez un plat en lien avec le THÈME.

## ÉMISSION CULINAIRE

POINTS DE VUE



CIID

**Conseil:** où se situe la douleur?

Imaginez-vous en médecin. Selon vous, comment le THÈME impacte-t-il la santé des gens?

## MÉDECINE

POINTS DE VUE





**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**Conseil:** les solutions demandent des idées nouvelles!

Citez un défi majeur en lien avec ce THÈME auquel les personnes doivent faire face. Pouvons-nous le relever?

## DEFI

PASSEZ À L'ACTION



**Conseil:** dessinez. Faites un schéma.

Vous êtes un inventeur/une inventrice au sein d'une équipe d'ingénieurs. Décrivez l'invention qui va aider le THÈME. Obtenez des idées de la part de votre intelligente équipe.

## INVENTION

PASSEZ À L'ACTION



**Conseil:** soyez concis(e)!

Sur les médias sociaux, les internautes utilisent des phrases courtes pour créer des conversations. Créez un hashtag sur le THÈME. Écrivez une publication pour accompagner le #hashtag.

## #HASHTAG

PASSEZ À L'ACTION



**Conseil:** faites une liste.

Vous êtes le maire. Votre groupe est le conseil municipal. Demandez à chacun des membres du conseil municipal de faire une proposition en lien avec le THÈME. Qu'allez-vous mettre en place dans votre ville?

## CONSEIL MUNICIPAL

PASSEZ À L'ACTION



**Conseil:** comment en êtes-vous arrivé(e) à cette prédiction?

Vous disposez d'un étrange talent. Parfois, vous pouvez voir ce qui va se passer dans 10 ans. Quelle est votre prédiction à propos du THÈME dans 10 ans?

## PREDICTION

PASSEZ À L'ACTION



**Conseil:** qu'est-ce qui va rendre votre vidéo populaire?

Vous êtes un réalisateur/une réalisatrice. Décrivez la vidéo que vous aller réaliser à propos du THÈME.

## 1 000 000 DE «J'AIME»!

PASSEZ À L'ACTION





**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**C'EST PARTI!**



**Conseil:** réfléchissez à un événement ludique. Faites-en un événement médiatique.

**PLANIFICATEUR/PLANIFICATEUR D'ÉVÉNEMENT**  
Planifiez un événement qui permettra à 1000 personnes (1) d'en savoir plus sur le THÈME et (2) collectez des fonds.

PASSEZ À L'ACTION



**Conseil:** souriez ! Vous êtes filmé(e) !

**ÉMISSION TÉLÉVISÉE**  
Vous êtes invité(e) à vous exprimer sur ce THÈME à la télé ! Entraînez-vous. Partager les principaux points que vous souhaitez évoquer.

PASSEZ À L'ACTION



**Conseil:** nommez des personnes ou des groupes.

**QUI EST LE/LA RESPONSABLE?**  
Au sein de votre communauté, qui la le pouvoir d'apporter une modification sur ce THÈME ? Comment demanderiez-vous son aide?

PASSEZ À L'ACTION



**Conseil:** où cette journée de bénévolat va-t-elle se dérouler?

**JOURNÉE DU BÉNÉVOLAT!**  
Félicitations ! 50 volontaires viennent juste d'arriver pour une journée de bénévolat que vous avez organisée autour du THÈME. Que doivent-ils faire?

PASSEZ À L'ACTION



**Conseil:** dessinez la création.

**CRÉATEUR**  
Imaginez une affiche géante qui permettra d'inspirer les gens et de les faire réfléchir au THÈME. Quelles sont les images? Les mots?

PASSEZ À L'ACTION



**Conseil:** vous êtes coincé(e)? Demandez à internet!

**STATION D'INSPIRATION**  
Quels sont les changements positifs qui se produisent à l'heure actuelle sur le THÈME? Quelles solutions connaissez-vous?

PASSEZ À L'ACTION





**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**

CIID

Exprimez votre satisfaction. Expliquez au dernier intervenant POURQUOI vous rejoignez ce qu'il/elle a dit.

**Conseil:** donnez des détails. Qu'avez-vous appris ou ressenti ?



## SATISFACTION

CIID

Répétez ce que l'intervenant a dit aussi fidèlement que possible.

**Conseil :** validez votre reformulation. Demandez : « Ai-je bien compris ? »



## ÉCOUTE ACTIVE

CIID

Posez une question afin de savoir COMMENT le dernier intervenant en est arrivé à ses idées à propos du THÈME.

**Conseil:** vous êtes coïncé(e) ? Essayez « Comment en êtes-vous arrivé(e) à cette idée ou à ce point de vue ? »



## PREUVE

CIID

Ajoutez une nouvelle idée ou une nouvelle histoire à ce que l'intervenant a dit.

**Conseil:** utilisez une liaison, telle que « Cela me rappelle quand... »



## BASEZ-VOUS DESSUS

CIID

Demandez à l'intervenant de fournir davantage d'informations sensorielles sur son histoire.

**Conseil:** « Pouvez-vous décrire à quoi cela ressemble ? Comment cela résonne-t-il ? »

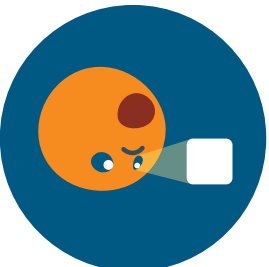


## DÉTAILS

CIID

Dites ce que l'intervenant a dit en utilisant vos propres mots.

**Conseil:** utilisez des mots issus du langage que vous choisissez.



## REFORMULEZ



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



## QUESTION OUVERTE

Posez au dernier intervenant une question ouverte.

**Conseil:** il n'est pas possible de répondre à une question ouverte par OUI ou par NON.

CIID



## VÉRIFICATION DES SENTIMENTS

Expliquez comment vous vous sentez par rapport au dialogue, et ce que le dernier intervenant a dit.

**Conseil:** utilisez des mots qui expriment les sentiments : heureux, triste, surpris, reconnaissant...

CIID



## BASEZ-VOUS DESSUS

Ajoutez une nouvelle idée ou une nouvelle histoire à ce que l'intervenant a dit.

**Conseil:** utilisez une liaison, telle que « Cela me rappelle quand... »

CIID

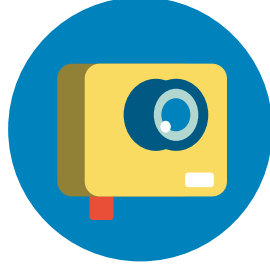


## SATISFACTION

Exprimez votre satisfaction. Expliquez au dernier intervenant POURQUOI vous rejoignez ce qu'il/elle a dit.

**Conseil:** donnez des détails. Qu'avez-vous appris ou ressenti ?

CIID

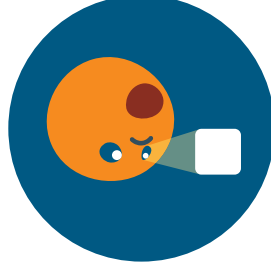


## DÉTAILS

Demandez à l'intervenant de fournir davantage d'informations sensorielles sur son histoire.

**Conseil:** « Pouvez-vous décrire à quoi cela ressemble ? Comment cela résonne-t-il ? »

CIID



## REFORMULEZ

Dites ce que l'intervenant a dit en utilisant vos propres mots.

**Conseil:** utilisez des mots issus du langage que vous choisissez.

CIID



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**

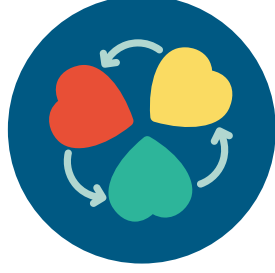


## ÉCOUTE ACTIVE

Répétez ce que  
l'intervenant a dit aussi  
fidèlement que possible.

**Conseil :** validez votre reformulation.  
Demandez : « Ai-je bien compris ? »

CIJD



## VÉRIFICATION DES SENTIMENTS

Expliquez comment vous vous  
sentez par rapport au dialogue, et  
ce que le dernier intervenant a dit.

**Conseil :** utilisez des mots qui expriment les  
sentiments : heureux, triste, surpris,  
reconnaissant...

CIJD



## PREUVE

Posez une question afin de savoir  
COMMENT le dernier intervenant en est  
arrivé à ses idées à propos du THÈME.

**Conseil :** vous êtes coincé(e) ? Essayez «  
Comment en êtes-vous arrivé(e) à cette idée  
ou à ce point de vue ? »

CIJD



## BASEZ-VOUS DESSUS

Ajoutez une nouvelle idée ou  
une nouvelle histoire à ce que  
l'intervenant a dit.

**Conseil :** utilisez une liaison, telle que  
« Cela me rappelle quand... »

CIJD

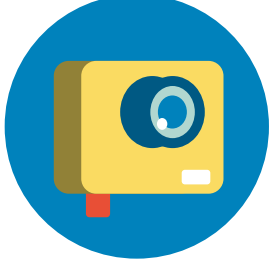


## QUESTION OUVERTE

Posez au dernier intervenant  
une question ouverte.

**Conseil :** il n'est pas possible de répondre à  
une question ouverte par OUI ou par NON.

CIJD



## DÉTAILS

Demandez à l'intervenant de  
fournir davantage d'informations  
sensorielles sur son histoire.

**Conseil :** « Pouvez-vous décrire à quoi cela  
ressemble ? Comment cela ressemble-t-il ? »

CIJD



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



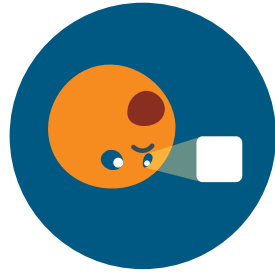
**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



**CONNECTEZ-VOUS**



## REFORMULEZ

Dites ce que l'intervenant a dit en utilisant vos propres mots.

**Conseil :** utilisez des mots issus du langage que vous choisissez.

CIJD



## PREUVE

Posez une question afin de savoir COMMENT le dernier intervenant en est arrivé à ses idées à propos du THÈME.

**Conseil :** vous êtes coincé(e) ? Essayez « Comment en êtes-vous arrivé(e) à cette idée ou à ce point de vue ? »

CIJD



## SATISFACTION

Exprimez votre satisfaction. Expliquez au dernier intervenant POURQUOI vous rejoignez ce qu'il/elle a dit.

**Conseil :** donnez des détails. Qu'avez-vous appris ou ressenti ?

CIJD



## QUESTION OUVERTE

Posez au dernier intervenant une question ouverte.

**Conseil :** il n'est pas possible de répondre à une question ouverte par OUI ou par NON.

CIJD



## ÉCOUTE ACTIVE

Répétez ce que l'intervenant a dit aussi fidèlement que possible.

**Conseil :** validez votre reformulation. Demandez : « Ai-je bien compris ? »

CIJD



## VÉRIFICATION DES SENTIMENTS

Expliquez comment vous vous sentez par rapport au dialogue, et ce que le dernier intervenant a dit.

**Conseil :** utilisez des mots qui expriment les sentiments : heureux, triste, surpris, reconnaissant...

CIJD



L'IMPORTANCE  
DE LA FAMILLE



CULTURE ET  
POLITIQUE



CROYANCES ET  
VALEURS



LE MONDE QUE NOUS  
PARTAGEONS

## CARTE DU FACILITATEUR

Le FACILITATEUR aide le groupe à rester sur la bonne voie et connecté au Thème.

### Le Facilitateur va:

- Rappeler les règles de base au groupe, telles que « faites passer la cuillère/le microphone » et « pas d'interruptions ».
- Connecter. Le Facilitateur choisit une carte Connectez-vous par carte tour.
- Encourager les autres joueurs à utiliser les cartes Connectez-vous pour des échanges plus actifs d'opinions et d'idées.
- Observer les émotions des personnes. Interroger les joueurs au sujet de leurs sentiments. Demandez aux joueurs de prendre une pause et respirer si le dialogue est intense.
- Surveiller le temps. Utiliser un chronomètre pour suivre chaque tour. Dire « Suivant ! » si quelqu'un prend plus d'une minute par tour.  
**NOTE:** Cette étape est optionnelle. Cela peut aider le groupe à rester sur la bonne voie en temps limité.
- Noter les citations « AHA ! ». Écrire les idées intéressantes dans le jeu.

**Se souvenir. Le rôle du Facilitateur est d'aider tous les joueurs à contribuer aux idées. En choisissant des cartes Connectez-vous, le Facilitateur peut aider les autres joueurs à partager des idées.**

## RÈGLES DE BASE

➤ Nous nous engageons avec les mots, pas la guerre! Personne ne transforme la cuillère/le microphone en épée.

➤ Avec cette cuillère

[microphone], nous avons tous le droit à la parole. Nous nous engageons à nous écouter les uns les autres sans interruptions ou jugements. C'est bien d'exprimer nos émotions. C'est bien de changer d'opinions.

➤ Nous parlons à tour de rôle.

N'oubliez pas de dire « Suivant ! », lorsque vous avez terminé votre tour, afin d'inviter quelqu'un d'autre à parler. Passez la cuillère/le microphone.

➤ Remerciez-vous. Nous avons

tous des idées importantes. N'oubliez pas d'apprécier les idées des uns et des autres, en rédigeant des citations « Aha ! ». ➤ Écoutez. Le facilitateur fixe les règles. Nous devenons tous des facilitateurs.

## CULTURE ET POLITIQUE

LA JEUNE GÉNÉRATION

LES DROITS DE L'HOMME

LES DESSINS ANIMÉS

LES JEUX

LES SYSTÈMES SCOLAIRES

LES ACTUALITÉS DU JOUR

LES MÉDIAS SOCIAUX



## LE MONDE QUE NOUS PARTAGEONS

L'EAU

LES SYSTÈMES ALIMENTAIRES

L'ÉCONOMIE MONDIALE

NOTRE ATMOSPHÈRE

LES INNOVATIONS SCIENTIFIQUES

LA MIGRATION

L'INCLUSION

GUERRE ET PAIX



## CROYANCES ET VALEURS

LA NAISSANCE ET LA MORT

LE MARIAGE

LES GRANDS LEADERS

LES TÉMOIGNAGES DE FOI

LA JUSTICE

LA BIENVEILLANCE



## L'IMPORTANCE DE LA FAMILLE

GRANDIR

VACANCES

PRENDRE SOIN DES AUTRES

DU TEMPS PASSÉ EN FAMILLE

LES TÂCHES

LA GRATITUDE

LE PARDON

MES DÉFIS AU QUOTIDIEN

