

## NOTICE DU JEU DE 36 CARTES « PERMISSION D'APPRENDRE » (PROTECTIONS / PERMISSIONS)

Ce jeu est destiné aux formateurs qui souhaitent animer la mise en place de Protections et Permissions pour que les membres du groupe soient dans leur pleine Puissance (\*) pendant la formation

*Le même jeu s'utilise également hors formation (voir la notice « Permissions Protections » au verso).  
Le jeu est au service de la pratique professionnelle de l'animateur. Ce dernier est responsable de se former à la pratique des Protections et Permissions et de poser les protections AVANT les permissions.  
Pour toute question relative à l'usage du jeu, n'hésitez pas à me contacter.*

Suggestion d'utilisation en formation : (Pour les groupes > 12, utiliser plusieurs jeux / faire des binômes)

1. Réflexion Individuelle de chacun des stagiaires : « quels sont mes besoins pour profiter pleinement de la formation ? » → chacun note
2. Distribution de toutes les cartes « **Protections** »
3. Tour à tour chacun retourne une carte et dit ce que cela représente pour lui ou elle ; les autres complètent
4. Les personnes qui ont des jokers passent leur tour et parleront en dernier pour recueillir les besoins qui n'ont pas été couverts par les autres cartes → ceux-ci seront ajoutés sur des post-it. Les cartes et les post-it peuvent rester visibles tout au long de la formation, le formateur pourra s'y référer.
5. Dans un second temps, le groupe est invité à regarder l'ensemble des cartes « **Permissions** » étalées sur une table :
  - Chaque personne choisit une ou plusieurs cartes qui correspondent à des permissions importantes pour elle pendant la formation
  - Les cartes choisies peuvent également être placées pour être visibles pendant la formation – ou – les personnes gardent les cartes près d'elles

**En formation management :** le formateur pourra inviter les participants à intégrer le concept :

- Étaler les Permissions d'un côté et les Protections de l'autre
- Pour chaque Permission, identifier les Protections qui permettent de l'exercer sans dommage
- Échange de groupe
- Chacun peut faire son diagnostic individuel : dans mon équipe, quelles sont les Protections et Permissions actives, quelles sont celles qui permettraient d'avoir davantage de Puissance ?

*(\*) en référence à l'outil des 3P, issu de l'analyse transactionnelle, et pour lequel Patricia Crossman a reçu le prix Eric Berne en 1976 : Protections → Permissions → Puissance. Cet outil a été largement repris en dehors du cadre thérapeutique dans lequel il a été initialement développé.*

*En formation, se donner les Permissions qui nous libèrent de nos freins, blocages, contraintes, peurs, croyances, en lien avec l'apprentissage permet d'accéder à toute sa Puissance d'apprentissage. Chaque Permission que l'on se donne (comme celle de prendre le risque de se tromper devant le groupe, par exemple) ne fonctionne sans dommage que si les Protections adéquates ont été posées avant, comme, par exemple : « pas de dévalorisation ».*

Illustrations : Pascale Defaye

Conception : Laurence Defaye

Tous droits réservés – Reproduction interdite

## NOTICE DU JEU DE 36 CARTES « PROTECTIONS PERMISSIONS »

Pour l'utilisation en formation, voir la notice « **PERMISSION D'APPRENDRE** » au verso.

Ce jeu est destiné aux formateurs, coachs, facilitateurs, animateurs qui souhaitent animer la mise en place de Protections et Permissions pour que les membres du groupe soient dans leur pleine Puissance (\*) pendant leur coaching d'équipe, brainstorming, réunion, ...

*Le jeu est au service de la pratique professionnelle de l'animateur. Ce dernier est responsable de se former à la pratique des Protections et Permissions et de poser les protections AVANT les permissions. Pour toute question relative à l'usage du jeu, n'hésitez pas à me contacter.*

### **Suggestion d'utilisation pour un travail de groupe :**

Selon le contenu de la réunion, du brainstorming, du coaching d'équipe, on gardera ou enlèvera :

- Les 3 Permissions en lien avec le progrès (mot-clef = progrès)
- Les 4 Permissions en lien avec l'apprentissage (mot-clef = apprendre)
- Les 5 Permissions en lien avec l'expérimentation (mots-clefs = expérimenter, tester, essai)

*Pour les groupes > 12, utiliser plusieurs jeux ou faire des binômes.*

1. Réflexion Individuelle de chacun des stagiaires : « quels sont mes besoins pour profiter pleinement de la réunion ? » → chacun note
2. Distribution de toutes les cartes « **Protections** »
3. Tour à tour chacun retourne une carte et dit ce que cela représente pour lui ou elle ; les autres complètent
4. Les personnes qui ont des jokers passent leur tour et parleront en dernier pour recueillir les besoins qui n'ont pas été couverts par les autres cartes → ceux-ci seront ajoutés sur des post-it. Les cartes et les post-it peuvent rester visibles tout au long de la formation, le formateur pourra s'y référer.
5. Dans un second temps, le groupe est invité à regarder l'ensemble des cartes « **Permissions** » étalées sur une table :
  - a. Chaque personne choisit une ou plusieurs cartes qui correspondent à des permissions importantes pour elle pendant la session
  - b. Les cartes choisies peuvent également être placées pour être visibles pendant la formation – ou – les personnes gardent les cartes près d'elles

**En coaching d'équipe :** le coach pourra inviter les participants à classer les cartes des Protections et des Permissions pour évaluer :

- celles qui sont effectives dans le groupe ou en dehors du groupe
- celles qui méritent d'être mises en place et identifier ainsi des vecteurs de développement de la Puissance de l'équipe.

*(\*) en référence à l'outil des 3P décrit au verso*

Illustrations : Pascale Defaye

Conception : Laurence Defaye

Tous droits réservés – Reproduction interdite