

JEU « IMAGINONS »

Le jeu peut s'utiliser :

- face visible : plus facile pour les inclusions sans enjeu
- face cachée : lorsque l'on veut vraiment que les personnes se mettent en disponibilité créative, ouvertes à n'importe quelle représentation qui apparaîtra. Pour cela, il est nécessaire que les personnes se sentent en confiance et n'aient pas d'enjeu de paraître « intelligent » ou « brillant » ou plus créatif que le voisin...
- on peut ouvrir la possibilité de choisir une 2^{ème} carte si besoin

Suggestions d'utilisations en inclusion pour faire connaissance :

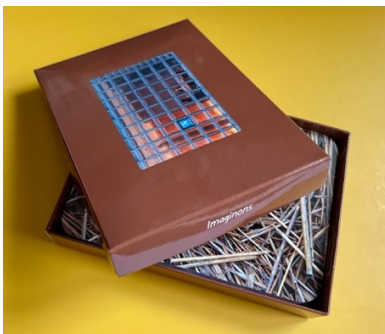
- « le voyage/ l'expérience de mes rêves... »
- « j'aime cette carte car ... »
- « c'est fou, cette photo me rappelle... »
- « Je suis ému(e) par cette carte... »
- « je trouve cette carte belle car ... »

Suggestions d'utilisations en inclusion qui stimule la créativité :

- « c'est dingue ! cette photo a été prise... **scène imaginaire** »
- « je rêve qu'un jour ... »
- inventer une histoire avec une suite de carte, chacun choisit une carte et continue l'histoire
- « en 2050, cette carte représentera ... »
- « voici le super-pouvoir de cette carte ... »
- « en regardant cette carte, je vois... / j'imagine... »

Suggestions d'utilisations en Team Building :

- « cette carte représente le super pouvoir de notre équipe / de notre projet / de notre entreprise ... » 2 versions :
 - celui que nous avons déjà
 - celui dont vous avons besoin
- « il était une fois notre équipe / notre projet / notre entreprise... chacun choisit une carte et continue l'histoire



Illustrations : Pascale Defaye
Conception : Laurence Defaye

Tous droits réservés – Reproduction interdite