

Bono Veut la Lune

Un jeu de résolution de problèmes

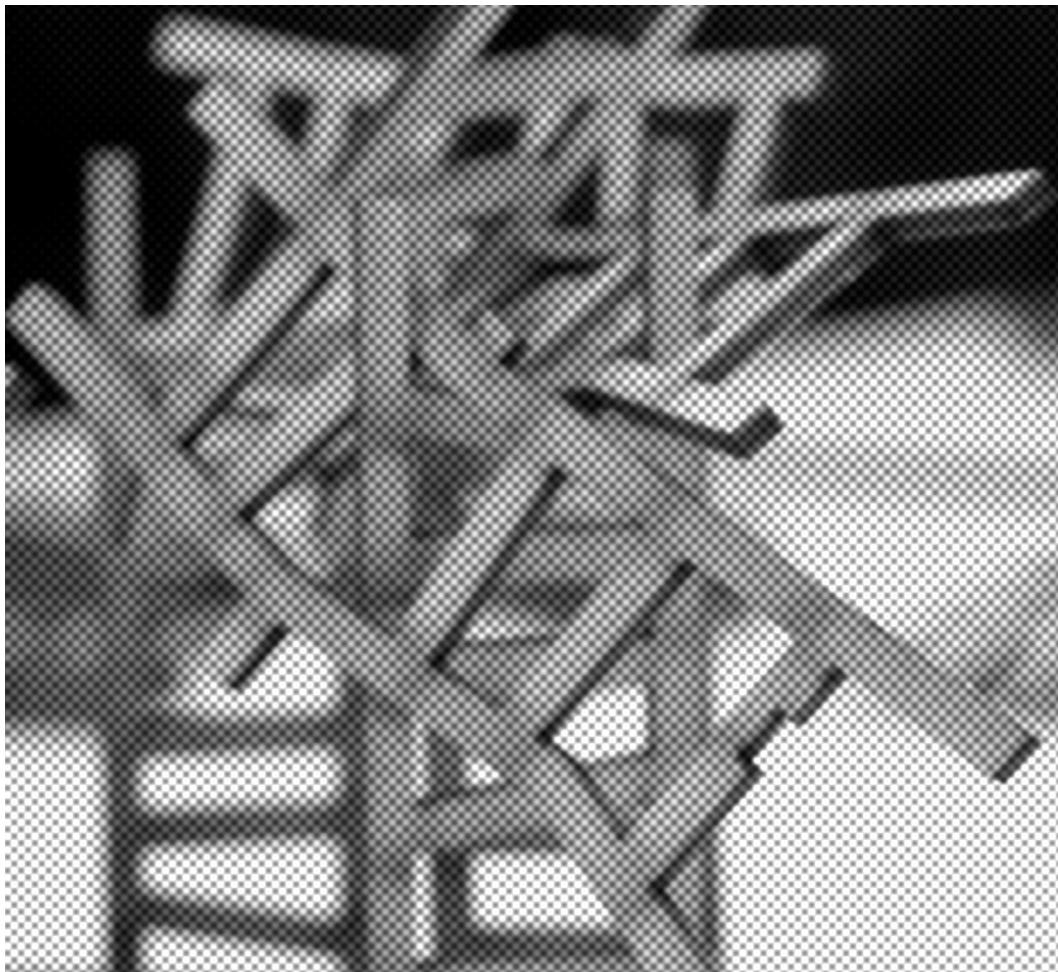
Jeu

2 à 5 participants

1 facilitateurs

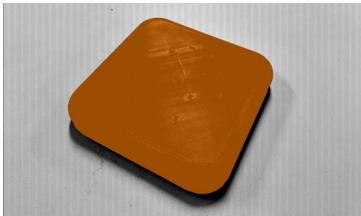
5min de prépration

40min d'animation



Bono Cherche la lune

Matériel nécessaire



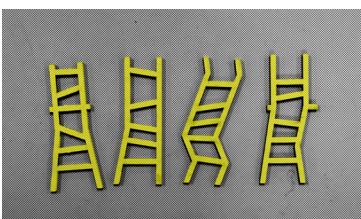
1x plateau de jeu

Plateau en plastique avec 10 perforations



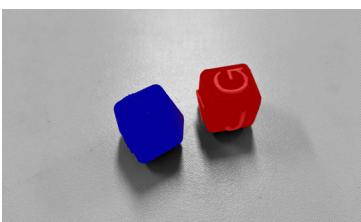
5 x Échelles Droite

5 échelles droite en carton bois



50 x Echelles

50 échelles en carton bois



2 x dés

1 dé possède 6 faces de couleurs différentes, et l'autre dé comporte des contraintes de placement.



Feuille explicative des chapeaux de Bono et des dés

Une feuille expliquant ce que chaque couleurs de chapeaux représente et les contrainte des dés

Mise en place 1/2

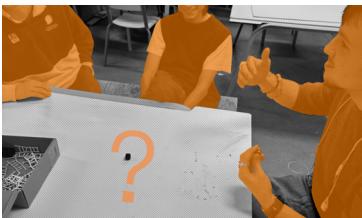
1



Placer le plateau

Disposer le plateau de manière à ce qu'il soit accessible à tous les participants.

2



Choisir un sujet

Mettez-vous d'accord sur un sujet dont vous parlerez lors de la partie.

3



Feuille de conclusion

Préparer une feuille vierge où seront notées les conclusions.

4



Feuille de compte

Préparer environ 10 feuilles par couleur afin de noter ce qui sera dit durant la partie.

Rôle et conseil pour l'animateurice

Le rôle de l'animateur·ice est de vérifier que tout le matériel nécessaire au bon déroulement du jeu est prêt, et que la mise en place est respectée.

L'animateur·ice doit veiller à cadrer les propositions des joueur·se·s afin qu'elles correspondent à la couleur imposée.

L'animateur·ice doit retranscrire ce que les participant·e·s disent lors de leur prise de parole. Il n'est pas obligatoire de retranscrire mot pour mot ce qui a été dit.

Bono Cherche la lune

Protocole 1/1

Etape :

Definir un sujet

1

Chaque joueur·se pose, à tour de rôle, une échelle droite sur le plateau. À chaque échelle droite posée, le·la joueur·se rappelle le contexte, les enjeux et les objectifs du sujet choisi.

2

Le·la premier·e joueur·se lance les dés et prend l'échelle de la couleur indiquée. Par la suite, iel doit, avec une seule main, placer son échelle en équilibre sur celles déjà en place, tout en respectant la contrainte imposée par le deuxième dé. Aucune échelle ne doit toucher la table ou le socle. Une fois lâchée, elle ne peut plus être reprise en main

3

Une fois l'échelle posée et la structure stabilisée, le·la joueur·se s'exprime sur le sujet donné en respectant la couleur imposée par le dé (Les couleurs font référence aux chapeaux de Bono. Les prises de parole doivent donc suivre ce principe.). Puis c'est au·à la joueur·se suivant·e.

Role de l'animateur

Rien à faire.

Noter ce que chaque joueur·se a dit dans la fiche de l'échelle bleue.

Rien à faire.

Noter ce que le·la joueur·se a dit dans une des fiches de l'échelle associée à la couleur tirée.

Bono Cherche la lune

Protocole 2/2

Etape :

Role de l'animateur

5

Pour les faux pas :
Un·e joueur·se doit prendre une larme
si :
la contrainte annoncée par le dé n'est
pas respectée

Rien à faire.

une ou plusieurs échelles touchent la
table ou le socle.
Dès que cela arrive et dans la mesure
du possible, les échelles concernées
sont retirées du jeu. Le tour du·de la
joueur·se s'interrompt immédiatement
et l'échelle est retirée du jeu. Les
échelles droites de départ ne sont
jamais retirées. Le·la joueur·se actif·ve
est considéré·e comme responsable
d'une éventuelle chute tant que le dé
n'a pas été lancé par le·la joueur·se
suivant·e.

7

La partie se termine dès qu'un·e
joueur·se place la dernière échelle ou
que la contrainte n'est pas respectée

Rien à faire.

8

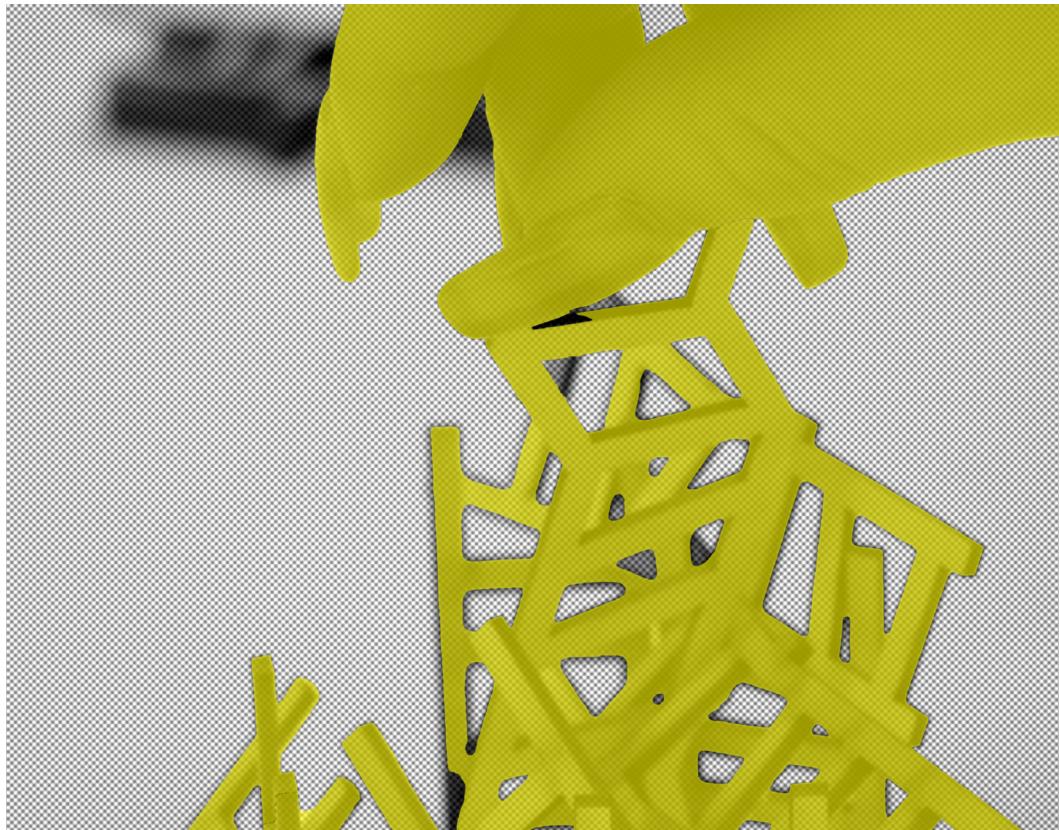
Une fois la partie terminée, toutes les
fiches sont rassemblées afin d'être
visibles par tou·te·s. Les joueur·se·s
notent alors collectivement les
solutions (en s'inspirant de la couleur
bleu de bono) à retenir à partir des
prises de parole retranscrites sur le
papier.

Rassembler les fiches par couleur
afin qu'elles soient toutes visibles.

Restitution

La restitution correspond aux solutions trouvées à la fin de la partie. Elle permet de rassembler, organiser et synthétiser l'ensemble des idées et propositions exprimées par les participant·e·s au cours du jeu.

Cette synthèse prend la forme de solutions concrètes, claires et compréhensibles par tou·te·s. Elle vise à mettre en valeur les points essentiels qui ont émergé des échanges, afin de donner une vision globale et structurée de ces dernier.



Test numéro 1

Le contexte

Le test s'est déroulé à l'Ensci en convivialité avec un peu de bruits autour ainsi que 3 participant.es dans la vingtaine ainsi que moi en animateur. Les 3 participant.es sont des personnes de l'AgoraLAB. Lors de la mise

en marche du jeu, les rôles et les règles ont bien été compris. Cependant, au moment de jouer, personne ne pouvait avancer sans carte explicative pour chaque chapeau. J'ai également mal pris en compte le temps qu'une partie pouvait durer : pour à peine une douzaine d'échelles posées, la partie comptabilisait déjà 30 minutes à la pendule.

Bono Cherche la lune



Test numéro 2

Le contexte

Le test s'est déroulé dans une pièce calme, avec deux participant·e·s âgé·e·s d'environ 45 ans et une animatrice de 18 ans. Les trois personnes étaient étrangères à l'école ainsi qu'au cours. Cette fois-ci, les règles et le but du jeu

ont été plus difficiles à assimiler en raison de l'absence de fiches explicatives. J'ai donc dû fournir des explications pour que le jeu se déroule correctement. Les nouvelles règles visant à réduire la durée des parties ont bien fonctionné.

Retour des participant·e·s :

- Le dispositif permet de faire participer tout le monde.



Test numéro 3

Le contexte

Le test a eu lieu sur un des plateaux de l'Ensci. La pièce était plutôt bruyante. La partie s'est déroulée avec trois joueur·se·s et un animateur·ice. Elle a commencé avec deux joueur·se·s, et un·e troisième est arrivé·e en cours

de partie. Son arrivée n'a pas perturbé le déroulement du jeu et, une fois que l'animateur·ice lui a expliqué les règles, iel a pu facilement s'intégrer. La phase bilan du jeu s'est déroulée correctement, les arguments donnés au cours de la partie ayant facilité la synthèse.

Enseignements.

Test 1

sujet : L'école ouverte 24/24

- La partie s'est déroulée avec trois joueur·se·s. Les échanges ont été fluides et les discussions naturelles.

-Le rôle d'animateur, assuré par moi, a facilité la compréhension des règles et des consignes par les participant·e·s.

-Pour les prochaines parties, des fiches explicatives sur les couleurs seront prévues afin de clarifier les règles.

-Le test a duré trop longtemps et a entraîné une baisse d'attention. Les règles seront ajustées pour limiter la durée des parties à 40 minutes maximum.

Fonctionne bien avec des sujets de type bilan. 10/10

Test 2

sujet : Est-ce mieux d'habiter dans une maison ou un appartement ?

-La partie s'est déroulée avec

deux joueur·se·s et une ani-matrice.

-Les règles ont été difficile-ment comprises. Les retours ont été les suivants :

- expliquer à quoi servent les dés dans le matériel ;

- réorganiser le protocole afin qu'il soit plus clair.

-Une fois les règles correc-tement expliquées, la partie s'est bien déroulée.

-Les retours des partici-pant·e·s étaient positifs et correspondaient aux objectifs du projet.

Fonctionne avec des sujets de type question ouverte compa-rative. 7/10

Test 3

Sujet : Faut-il virer Célestin ?

- La partie s'est déroulée avec trois joueur·se·s, dont un joueur animateur.

-Le but et les règles du jeu ont été correctement compris par les joueur·se·s.

-L'ajout de cartes explicatives sur les dés a facilité la com-préhension.

Fonctionne moins bien avec des questions fermées et orientées. 4/10

Bono Cherche la lune

Lien vers d'autres dispositifs de débat



Le bâton de parole (Clémence & Milton)

Cela m'a inspiré dans l'organisation de la prise de parole entre les participant·e·s, en assurant une répartition équitable du temps de parole et une gestion efficace du temps global de la séance, afin de garantir le bon déroulement des échanges.



Democracy

Democracy est un jeu de rôle éducatif qui m'a permis de comprendre comment mettre en œuvre un jeu de société où la parole joue un rôle central, à travers le débat, la négociation et la construction collective d'une ville. Il favorise la participation, l'argumentation et la prise de décision collective de manière ludique.

<https://www.belvue.be/fr/activities/jeu-democracy-2>

Chapeaux de bono



les six chapeaux de Bono sont une méthode de résolution de problèmes et de créativité, issue de l'ouvrage Six chapeaux pour penser d'Edward de Bono dont j'ai repris le concepte.

<https://www.manager-go.com/gestion-de-projet/dossiers-methodes/6-chapeaux-de-la-reflexion>

Objectifs

Objectif 1 :

Dispositif pour la résolution de problème en groupe de manière plus créative et large.

Objectif 2 :

Delier la parole et aborder des enjeux visant notamment à empêcher l'étouffement des pensées émergentes, perturbatrices ou hors normes. De manière à obtenir une pluralité dans la diversité des opinions en impliquant tout

Objectif 3 : Rendre le concept des chapeaux de Bono plus ludique, afin de favoriser l'appropriation des différents modes de pensée et l'engagement actif des participants à travers le jeu.

Objectif 4 : Proposé une structure de débat et de prise de décision alternative