



# De 5 en 5

Extraits de **Modèles de jeux de formation** – *Les jeux-cadres de Thiagi*,  
de Bruno Hourst et Sivasailam Thiagarajan (Editions d'Organisation/Eyrolles)  
Illustration de Jilème

## Quand utiliser *De 5 en 5* ?

*De 5 en 5*, comme tout jeu-cadre, peut être utilisé dans de très nombreuses circonstances. Dans une entreprise, il peut servir par exemple dans les buts suivants :

- détermination d'une politique d'entreprise, en recherchant les différents éléments susceptibles de développer et d'améliorer l'entreprise ;
- planification stratégique, par exemple pour identifier par ordre d'importance les choix essentiels à faire ;
- prévisions réalistes avec un groupe d'experts, afin d'engendrer une liste de prévisions rangées par ordre de probabilité ;
- analyse d'un produit nouveau par des acheteurs potentiels ; etc.

Lors d'une formation, *De 5 en 5* pourra par exemple être utilisé :

- pour mieux cerner les besoins des participants à une formation : ce qu'ils voudraient apprendre, leurs priorités, etc. ;
- au début d'un atelier, pour introduire un sujet : demander aux participants de générer des idées qu'ils ont sur le sujet ;
- analyse détaillée d'un concept : au début d'un processus de formation ou d'enseignement, pour rechercher les éléments essentiels du concept que l'on va étudier ; etc.

Dans un cadre scolaire, *De 5 en 5* pourra servir en particulier :

- à la mise sur pied d'un projet de classe ou d'école ;
- à la planification d'un voyage scolaire ;
- pour mieux cerner les souhaits et les besoins des élèves : ce qu'ils voudraient apprendre, leurs priorités, etc. ;
- au début d'un cours pour introduire un sujet, mettre à plat les connaissances des élèves sur le sujet, ou les questions qu'ils se posent sur le sujet ; etc.

## Structure du jeu

Ce jeu-cadre comporte trois phases :

- *Recherche personnelle* : recherche d'idées personnelles sur le sujet ;
- *recherche en petit groupe* : mise en commun des idées, détermination des idées les plus intéressantes ;
- *travail en groupe complet* : compréhension et évaluation des idées des autres groupes, élaboration d'une liste finale ordonnée des idées les plus intéressantes.

## Matériel et temps

*Matériel* : de quoi écrire pour les participants, un tableau pour l'animateur.

*Temps* : 20 à 40 min, adaptable.

## Nombre de participants

De 1 à 300

L'idéal est un groupe de 20 à 30 personnes.

## Déroulé

- Énoncer clairement le sujet. Si nécessaire, répondre aux questions des participants pour clarifier le sujet.
- *Recherche personnelle* : pendant 5 min, chacun des participants prépare seul une liste d'idées reliées au sujet.

- *Recherche en petit groupe* : former des groupes d'environ 5 personnes ; donner 5 min pour générer une longue liste d'idées en rassemblant toutes les idées du groupe ; avant la fin du temps imparti, faire réduire la liste aux 5 idées qui semblent les plus intéressantes à l'ensemble du groupe.
- *Travail en groupe complet* : chaque groupe donne à tour de rôle une idée de sa liste (une idée qui n'a pas déjà été proposée par un autre groupe). La paraphraser (avec l'assentiment du groupe) si nécessaire pour la raccourcir, et l'écrire au tableau.  
Continuer ainsi jusqu'à avoir au tableau une liste de 10 idées, que l'on numérote de 1 à 10.
- *Consensus forcé* : on laisse de côté les listes des groupes et on s'intéresse à la liste générale. Chaque groupe se concerta pour choisir *quelle idée sera la plus choisie*. Les groupes doivent donc choisir non l'idée qu'ils préfèrent, mais celle qui aura la préférence du plus grand nombre de groupes. Chaque groupe écrit le numéro de l'idée choisie sur une feuille.
- *Score* : chaque groupe dit son choix. On met une croix près de l'idée chaque fois qu'elle est choisie. Le score de chaque équipe est égal au nombre d'équipes (donc de croix) qui ont choisi leur idée.
- *Résultat* : souligner l'idée qui a le plus de croix, en marquant qu'elle est n° 1 de la liste finale. Elle sort alors du jeu.
- *Recommencer le processus* : chaque groupe choisit une autre idée qui, selon lui, sera la plus choisie par les autres groupes, etc.
- *S'il y a égalité pour deux idées* : le comptage des points est identique, mais on laisse les deux idées en jeu ; ou bien on donne une minute à chaque groupe qui a choisi l'une ou l'autre des deux idées pour défendre son choix, et le reste des participants vote à main levée pour déterminer la meilleure idée.
- *Conclusion* : continuer jusqu'à avoir identifié les 5 idées les plus importantes. Féliciter le groupe ayant le score le plus élevé.
- *Prolongement* : *Il pourra être utile de ramasser les listes d'idées générées par les groupes, pour une étude ultérieure par l'animateur.*
- *Débriefing* : expliquer brièvement la structure du jeu pour consolider la compréhension interne du processus. Mettre en évidence son aspect coopératif. Diriger une brève discussion pour permettre aux participants d'exprimer leurs sentiments sur le jeu.