

La Balle à Entreprendre



Objectif : animer un temps de sensibilisation/formation à l'entrepreneuriat avec un outil ludique, la balle. Trois scénarios ont été imaginés :

- La présentation - échange pour briser la glace,
- Le pitch du projet et clarification,
- La résolution de problématique.

Matériel : la balle

Disposition de salle idéale : en cercle

Les règles du jeu

Les participants s'engagent à écouter la personne qui détient la balle sans l'interrompre et sans la juger ou lui faire de remarques.

La seule exception est lorsqu'un propos a été mal entendu ou compris, pour que le porteur de la balle parle plus fort ou reformule.

Chacun son tour il faut transmettre la balle à quelqu'un qui ne l'a pas encore eue. Il faut parler brièvement afin que chacun ait l'opportunité de s'exprimer.

Le rôle de l'animateur

- Il doit être neutre,
- Il gère le temps, est le seul à pouvoir couper la parole des participants et s'assure que la balle circule bien,
- Peu importe le scénario, il indique que la balle ne doit pas être conservée plus d'un certain temps, par exemple 1m30 sinon elle « brûle »,
- Il est responsable de la distribution de la parole, du rappel des règles du jeu et de la relance des échanges si nécessaire,
- Il peut donner des exemples pour lancer les phases de jeu

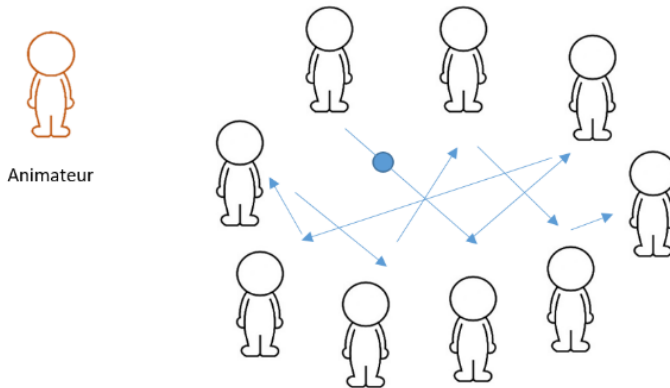
Les scénarios de jeux

Nous vous présentons trois exercices à faire individuellement ou successivement.

1/ La présentation - échange pour briser la glace

- Nom
- Prénom
- Humeur du moment
- *Option : âge, ville, formation, un qualificatif lié à la première lettre de leur prénom*

Celui qui a la balle la lance à n'importe quelle autre personne du groupe, qui à son tour se présente. Le projet n'est pas abordé à cette étape, uniquement l'individu.



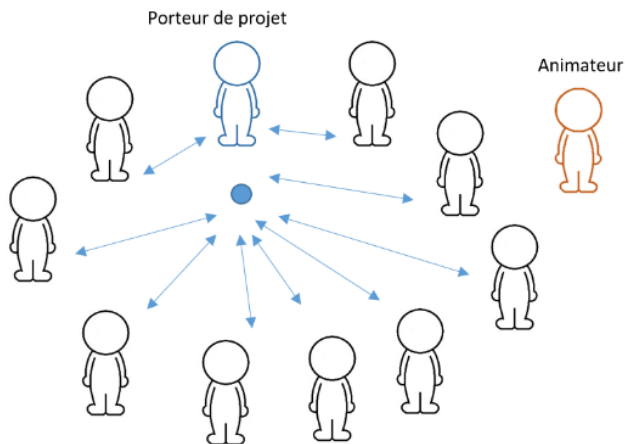
L'échange doit être court et dynamique.

L'animateur s'assure que chacun a eu la balle et interrompt une présentation trop longue.

Temps estimatif : six minutes avec neuf participants.

2/ Le pitch du projet et clarification

Le porteur de projet prend la balle et présente son idée, concept, projet ou entreprise.



La balle passe aux autres personnes du groupe qui posent chacune une question de clarification au porteur de projet. Seul le porteur de projet a le droit de répondre.

Les personnes du groupe demandent à recevoir la balle en levant la main ou le porteur de projet envoie la balle à n'importe qui.

Les effets : le porteur de projet est au centre de l'exercice, il peut prendre conscience de l'effet de son pitch, de sa compréhension, de ce qu'il suscite comme interrogations chez les autres participants.

Temps estimatif : quinze minutes par porteur de projet.

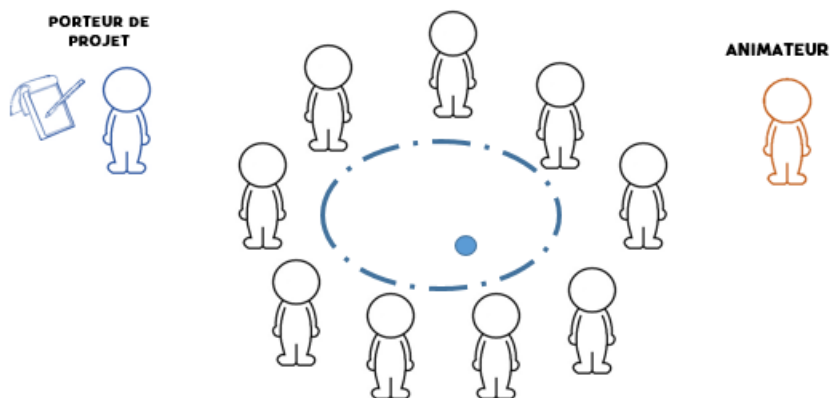
Alternative pour raccourcir l'atelier : tour de table de présentation de chaque projet en passant la balle d'une personne à l'autre, sans demande de précision.

3/ La résolution de problématique

Le porteur de projet explique une problématique unique brièvement et simplement. Les autres participants lui donnent des idées, des pistes de résolution, des contacts, des ressources à consulter, etc. Tous les participants doivent intervenir en prenant la balle.

Après avoir donné sa problématique le porteur de projet prend des notes, il n'intervient pas dans la conversation.

Temps estimatif : quinze minutes par porteur de projet.



Retour d'expérience

L'exercice est jugé ludique par des professionnels de l'accompagnement, des enseignants et des étudiants. Il permet de réguler les échanges, en durée et en contenu (la parole est limitée, elle doit être d'autant plus constructive).

Les participants ont l'impression d'être plus synthétiques, concis. Ils se sentent plus légitimes pour parler en ayant la balle. Ils se rendent compte qu'ils ont des problématiques identiques.

Tous interviennent et admettent être plus attentifs parce qu'ils peuvent être sollicités à tout moment par les autres en recevant la balle.