

# SILENCE, ON TOURNE !



FICHE PÉDAGOGIQUE



# SAYNETES ET IMPROVISATION

---



- Comment utiliser le mode théâtral pour stimuler la production d'idées en collaboratif ? Cet atelier de codesign utilise le jeu de scène des participants au travers de saynètes imaginées et ponctuées de phases d'improvisation.
- Complémentaires des ateliers collaboratifs en 2D (dessins, cartes heuristiques...) qui sont une représentation plate des objets et ceux en 3D (construction de maquettes, prototypage...), qui matérialisent ces objets, ce type en 4D permet aux participant de rentrer à l'intérieur de ces idées et de les vivre en 4D.

Un atelier de codesign  
en 4D !

# MODE OPÉRATOIRE DE L'ATELIER

---

- **Étape 1** (20 minutes) : on répartit les participants en équipes de 5 à 6 et on leur demande de créer une saynète de 15 minutes dans laquelle sera abordée la problématique de l'atelier, celle à laquelle il faut trouver une solution, apporter quelques idées de réponses.
- **Étape 2** : (15 minutes/saynète, donc 15 minutes/équipe) : les membres de chaque équipe vont pouvoir jouer la scène devant tout le monde (les autres équipes) en se répartissant les rôles. On aura ajouté au préalable (et en les choisissant à hasard) des participants d'autres équipes qui vont improviser dans la saynète en fonction des dialogues et des rôles qui leur seront attribués par l'animateur de l'atelier.

# MODE OPÉRATOIRE DE L'ATELIER (SUITE)

---

- **Etape 2** (suite) : Pendant que les saynètes sont jouées, les membres des autres équipes prennent des notes sur ce qu'ils observent. Par exemple, quels sont les « éléments facilitants » et quels sont les « freins » qu'ils détectent dans les comportements des « acteurs » en train de jouer la scène ? Ces éléments positifs et négatifs seront débattus dans la phase 3 pour être ensuite transposés au contexte réel de la problématique.
- **Etape 3** (30 minutes) : Débriefing en plénière pour collecter les réactions de chacun participants (une variante consiste à faire travailler les équipes pendant 15 nouvelles minutes pour échanger et recueillir leurs idées collectives et non plus individuelles).

# MODE OPÉRATOIRE DE L'ATELIER (SUITE)

---

- **Etape 4** (15 minutes) : Transposition des idées produites lors des saynètes au contexte de la problématique. Il est possible de classer ces idées par ordre d'efficacité attendue ou simplement de faisabilité (avec un vote pondéré, par exemple).
- **Etape 5** (5 minutes) : Evaluation de l'atelier avec « la méthode du 10/20 » = écrire un élément positif sur l'atelier (« ce que j'ai apprécié, ce que j'ai appris ») + un élément négatif sur l'atelier (« ce que j'ai regretté, ce qui m'a posé problème »).



# BON ATELIER !

---

JEAN-CHARLES CAILLIEZ ([JEAN-CHARLES.CAILLIEZ@UNIV-CATHOLILLE.FR](mailto:JEAN-CHARLES.CAILLIEZ@UNIV-CATHOLILLE.FR) )

*N'HÉSITEZ PAS A ÉCHANGER SUR VOS EXPERIENCES D'ANIMATION AVEC D'AUTRES  
ENSEIGNANTS / PROFESSIONNELS DE L'ENCADREMENT DES JEUNES SUR  
LE **CERCLE DES ENSEIGNANTS-ENTREPRENANTS** (FACEBOOK ET LINKEDIN)*