



Le jeu de l'enveloppe

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 le jeu de l'enveloppe ?

D'une manière générale, on peut utiliser avec profit le *Jeu de l'enveloppe* lorsqu'il y a plusieurs problèmes (relativement simples) pour lesquels on recherche des solutions possibles. Le jeu de l'enveloppe peut également venir à la suite d'un autre jeu-cadre (comme *De 5 en 5*) ayant mis en évidence, sur un sujet donné, un certain nombre de problèmes à résoudre.

Matériel et temps

- **Matériel**: petites cartes cartonnées ; de quoi écrire.
- **Temps**: 20 à 40 min, adaptable.

Préparation

Avant la réunion, définir 4 ou 5 problèmes que vous souhaitez voir résoudre par le groupe. Les écrire de manière claire, chacun sur la face d'une enveloppe.

Déroulement

- Diviser le groupe en autant d'équipes qu'il y a de problèmes à résoudre (donc autant que d'enveloppes). Distribuer une enveloppe par équipe.
- Demander à chaque équipe d'étudier le problème, *sans chercher à le résoudre*, mais pour définir des *critères d'évaluation* (par exemple : coût modéré, réalisme, facilité de mise en oeuvre, originalité, etc.). Ces critères serviront à évaluer les solutions qui seront proposées par la suite. Donner un temps limité pour cela, et demander à chaque équipe d'écrire ces critères sur une feuille à part, mise de côté jusqu'au retour de l'enveloppe.
- Chaque équipe passe son enveloppe à une autre équipe. Demander à chaque équipe d'étudier le problème et de *proposer une solution acceptable*. Annoncer un temps limité. Demander à chaque équipe d'écrire sa solution sur une petite carte, et de la glisser dans l'enveloppe.
- Puis chaque enveloppe passe à une autre équipe (par commodité, on pourra faire une permutation circulaire). Chaque équipe étudie le nouveau problème et propose sa solution (sans regarder à l'intérieur de l'enveloppe), qu'elle met à son tour dans l'enveloppe. On répète ainsi le processus jusqu'à ce que l'enveloppe revienne à l'équipe de départ, celle qui a défini les critères d'évaluation des solutions.
- Les enveloppes sont ouvertes et l'équipe en charge du problème découvre les solutions proposées. En utilisant les critères de jugement définis au début, elle distribue un total de 100 points selon les qualités de chaque solution. Les points sont inscrits au dos de chaque carte.
- Demander à chaque équipe de lire l'énoncé du problème (qui est sur l'enveloppe) puis les solutions dans l'ordre croissant de points, en finissant avec la meilleure solution.
- Ensuite, toutes les cartes sont mises au centre de la salle. Demander à chaque équipe de récupérer ses cartes. L'équipe avec le plus de points a gagné.