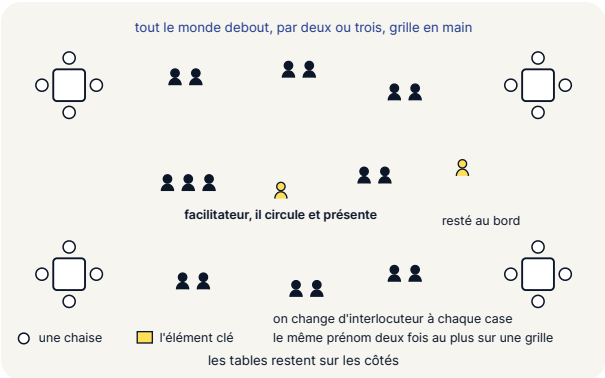


Bingo de l'inclusion

Le bingo de l'inclusion fait circuler un groupe, grille en main, pour trouver qui a déjà fait quoi. 15 à 30 minutes pour se rencontrer, mais pas une inclusion.



Durée : 15 min à 30 min	Participants : 6 à 60 personnes	Facilitateurs : 1 pour 20 à 30 personnes ; au-delà, des sous-groupes de 8 à 10 avec chacun sa grille
Niveau : Débutant	Format : présentiel, distanciel	Matériel : une grille de 12 à 20 cases par personne, plus quelques grilles de secours, un stylo par personne, de la place pour circuler debout, une case joker et une affirmation de secours
QUAND NE PAS L'UTILISER - vous cherchez à savoir où en est le groupe face au sujet - l'équipe se connaît déjà et se voit toutes les semaines - le groupe est en conflit ouvert ou traversé par des non-dits lourds - vous n'avez pas cinq minutes pour débriefer		

Votre question unique : _____

Fiche de salle : en bref, déroulé, ce que vous dites, pièges. Préparation, questions fréquentes et adaptations : version complète en ligne, adresse en pied de page.

Le déroulé du bingo de l'inclusion, minute par minute

Ce déroulé est calé sur 25 personnes de plusieurs services, en début de journée, un facilitateur, 25 minutes. Le temps d'inclusion a déjà eu lieu : le bingo vient après, pas à sa place.

TEMPS	CE QUI SE PASSE	CE QUE FAIT LE FACILITEUR
0 à 3 min	Distribution : une grille et un stylo par personne	Distribue, annonce la durée totale, garde des grilles de secours
3 à 5 min	La règle et le cadre : une personne par case, le même prénom deux fois au plus, on peut passer une question	Dit la règle en une phrase, annonce que les grilles seront détruites à la fin
5 à 18 min	Circulation : tout le monde debout, on va voir les autres, on pose la question, on écoute la réponse	Circule aussi, présente deux personnes qui ne se parlent pas, va chercher celles qui restent au bord
18 à 19 min	Bingo : le premier qui complète la ligne, la colonne ou la grille le crie	Fait applaudir, laisse finir les conversations en cours, fait asseoir
19 à 24 min	Débrief : deux ou trois histoires, pas un tour de table	Pose deux ou trois questions ouvertes, laisse répondre quelques volontaires
24 à 25 min	Pont vers la suite, et ramassage des grilles	Relie le jeu à la séquence suivante, ramasse les grilles

Ce que vous dites en salle, pendant le bingo de l'inclusion

Une proposition de consignes, phase par phase. Dites-les avec vos mots : ce qui compte, c'est l'ordre, et ce qu'elles interdisent.

À la distribution. « Une grille et un stylo chacun. Quinze minutes de jeu, puis cinq minutes pour en parler. »

À la règle. « Trouvez dans la salle une personne qui correspond à chaque case, et notez son prénom. Le même prénom, deux fois au plus. Si une question vous gêne, vous dites "je passe", et c'est tout. À la fin, je ramasse les grilles et elles sont détruites. »

Au lancement. « Tout le monde debout. On ne remplit pas sa grille assis avec ses voisins de table. Allez voir quelqu'un que vous ne connaissez pas. C'est parti. »

Pendant la circulation. À une personne restée au bord : « Vous cherchez quelqu'un qui a vu une pièce de théâtre cette année ? Venez, je vous présente quelqu'un. »

Au bingo. « Bingo pour la ligne. On applaudit. Finissez la conversation en cours, et on s'assoit. »

Au débrief. « Qui a appris quelque chose d'inattendu sur un collègue ? Un point commun que vous n'auriez jamais deviné ? Deux ou trois réponses, pas un tour complet. »

Au pont vers la suite. « Pour remplir votre grille, il a fallu aller vers quelqu'un que vous ne connaissiez pas. C'est ce qu'on va faire toute la journée, sur le sujet cette fois. Je ramasse les grilles. »

Quand ça dérape. Si une case met quelqu'un mal à l'aise : « Cette case, on la raye. Tout le monde. Elle n'aurait pas dû être là. » Si des groupes restent assis : « Debout, s'il vous plaît. Vos voisins de table, vous les connaissez déjà. »

Les pièges du bingo de l'inclusion, vus en vrai

Des cases qui excluent. Le piège majeur, vu le nom du jeu. Une case sur les enfants, la santé, l'origine ou la religion renvoie quelqu'un à ce qu'il n'a pas, devant ses collègues. Il regarde sa grille, ne coche pas, et passe le reste du jeu à éviter la question. Restez sur des goûts et des expériences choisies.

Les grilles qui traînent. Oubliées sur les tables, affichées au mur « pour le souvenir », photographiées pour le compte rendu. Ce sont des informations personnelles associées à des prénoms. Ramassez-les, détruisez-les, et dites-le avant de commencer.

Le bingo assis. Chacun reste à sa place et interroge ses voisins. Le jeu est rempli en huit minutes, et personne n'a rencontré personne.

Tout l'intérêt est le mélange : faites lever la salle, et empêchez les groupes déjà constitués de se reformer.

Le « Bingo ! » sans débrief. On applaudit le gagnant, et on passe à la présentation suivante. Le mouvement et les rires sont là, le lien ne s'ancre pas. Cinq minutes de débrief suffisent, mais il les faut.

Le bingo à la place de l'inclusion. Il est plus léger, plus « dynamique », et on le met en ouverture. À la fin, tout le monde sait qui a couru un marathon, et personne ne sait où en est le groupe face au sujet du jour. Les deux ne se remplacent pas.

Le lot qui transforme le jeu en course. Un prix visible, et les plus rapides foncent d'une case à l'autre sans écouter les réponses. Le jeu est gagné, la rencontre est ratée. Un applaudissement suffit.