

## Le jeu de l'enveloppe

---

### Objectifs pédagogiques

- Faire émerger la représentation liée aux concepts de : « compétences techniques » « compétences non techniques » « compétences-clés » « savoir-faire comportementaux ».
- Situer les savoir-faire comportementaux par rapport aux autres concepts

### Durée

80'

### Déroulement

1. Le formateur répartit les participants en 4 groupes de 3. Chaque groupe reçoit une enveloppe sur laquelle figure une des 4 phrases suivantes, à compléter: « Les compétences techniques, c'est ... » « les compétences non techniques, c'est... » « les compétences clés, c'est... » « les savoir-faire comportementaux, c'est... »
2. Chaque participant reçoit 3 cartons et est invité individuellement à indiquer 1 réponse par carton. (3')
3. Les participants glissent leurs cartons dans l'enveloppe et font passer leur enveloppe au groupe suivant qui alimente l'enveloppe reçue suivant le même processus et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque groupe ait alimenté chaque enveloppe.
4. Chaque groupe découvre alors les réponses de l'ensemble des groupes à la phrase reçue au départ de l'activité. Il réalise une présentation des productions sous forme libre (dessins, symboles, schémas, slogans, textes, cartes mentales, ...) sur flip chart (10') afin d'en faire le retour en plénier (10'/groupe).
5. Le formateur projette le slide sur la « fusée des compétences », régule le débat.

### *Intention pédagogique*

Ce jeu va permettre au formateur de mettre en évidence que, peu importe la case dans laquelle on place les SFC, l'essentiel est d'être d'accord sur le fait que l'on peut les observer et les travailler en formation et qu'ils appartiennent à la grande manne des compétences transversales.

### Matériel

Pour les participants :

- 12 cartons/ participant
- 4 enveloppes : 1 enveloppe/ groupe
- Feuilles de flip chart pour la synthèse