

## DEMENAGEMENT

**Auteur :** Claude Bourlès, 1996.

**Utilisation :** Brise-glace, énergiseur, travail sur le groupe, travail sur la communication.

**Durée :** 30 minutes, plus 30 à 60 minutes de débriefing.

**Lieu :** L'activité peut se dérouler aussi bien en extérieur qu'à l'intérieur.

**Objectifs :** Développer les capacités à utiliser l'information, à communiquer, au calcul mental, à la créativité et à la pensée latérale.

**Défi :** L'exercice consiste à communiquer verbalement l'information fournie, pour dans un premier temps déterminer la nature du problème, et pour dans un deuxième temps trouver la solution.

**Taille du groupe :** 5 à 9 participants par équipe. Plusieurs équipes peuvent travailler en parallèle.

### Pourquoi utiliser le jeu du déménagement ?

Les jeux de simulations sont des exercices mouvants et dynamiques qui représentent de manière abstraite mais réaliste des situations auxquelles on désire confronter un groupe de participants. Ces activités permettent d'améliorer la formation en créant une atmosphère de travail propice à l'apprentissage. En effet, les gens retiennent mieux les informations lorsqu'ils s'amusent que lorsqu'ils subissent un cours magistral.

"Déménagement" est un jeu qui requiert l'acuité intellectuelle des participants et permet au formateur d'observer les réactions de ses élèves ou stagiaires puisqu'il leur laisse le soin d'organiser leurs efforts.

#### Comme brise-glace ou énergiseur.

Un **brise-glace** permet aux participants de faire connaissance de manière informelle au début de la formation en faisant tomber les barrières qui peuvent exister. Un **énergiseur**, permet, en milieu de formation, de relancer l'intérêt des participants qui auraient tendance à s'assoupir.

#### Pour favoriser un travail en équipe.

Il s'agit pour le formateur d'améliorer les relations entre les participants en leur donnant un objectif commun.

#### Pour faciliter la communication.

Le jeu se base sur l'échange d'informations entre les membres de l'équipe. Le but de l'exercice étant d'améliorer la capacité des participants à communiquer.

La simulation peut donc efficacement modifier l'ambiance dans laquelle se font généralement les apprentissages puisque les étudiants, face à cette méthode différente, laissent plus facilement tomber leur façade inter-personnelle habituelle.

## Comment utiliser le jeu du déménagement ?

**Préparation :** S'il y a plusieurs équipes, prévoir un paquet de cartes *Déménagement* par équipe. Vérifier la composition des jeux. Mélanger les cartes avant de les donner. Chacune contient une information unique.

**Contraintes :** Les participants ne doivent pas se montrer leurs cartes, ni les donner, ni les échanger. L'information doit être communiquée **verbalement**. Il n'est pas utile qu'il y ait un observateur pour cette activité, car l'objectif ne peut pas être clair pour un spectateur.

### Déroulement :

- 1 - Distribuer les cartes aux participants jusqu'à épuisement du paquet.
- 2 - Rappeler aux participants qu'ils ne doivent pas se montrer leurs cartes, ni les donner, ni les échanger.
- 3 - Donner deux minutes pour que chacun puisse prendre connaissance de l'information qu'il y a sur ses cartes.
- 4 - Dire aux participants qu'ils peuvent commencer à échanger des informations et qu'ils disposent de 30 mn pour identifier le problème et en proposer une solution.

### Débriefing (prévoir 30 à 60 mn) :

- Avez-vous eu de la peine à respecter les contraintes ? Pourquoi ?
- Avez-vous été dérouté par le vocabulaire inhabituel de l'activité ?
- Vous a-t-il été difficile de se concentrer sans connaître l'objectif au préalable ?
- Quelqu'un a-t-il proposé une mise en commun de l'information ? A-t-il été suivi ?
- Quelqu'un a-t-il proposé un traitement méthodique du problème ? A-t-il été suivi ?
- Y-a-t-il eu perte ou déformation de l'information ? Pourquoi ?
- Y-a-t-il eu un moment de "déblocage" ?
- Y-a-t-il eu une bonne écoute réciproque ?
- La réponse a-t-elle été vérifiée ?

**Suggestions :** Pour une plus grande difficulté, limiter la prise de notes. Pour une plus grande facilité, informer les participants qu'ils doivent trouver le temps nécessaire au déménagement.

**Solution :**

1 - Trouver d'abord le nombre de charges à transporter : 2 fauteuils + 1 autel + 1 table + quatre chaises + (4 x 1/2) + le lit (2 charges) + 1 fourneau + 1 batterie de cuisine. Total : 10 charges.

Sources d'erreurs : les chaises, qui font chacune une demi-charge, peuvent faire surévaluer le nombre de charges à transporter ; le lit, qui fait 2 charges et qu'on peut compter pour une seule peut faire sous-évaluer.

2 - Déterminer le nombre de voyages à effectuer. En comptant deux charges par voyage, il faudra 5 voyages pour effectuer le déménagement.

3 - Incidence des contraintes : combien de voyages peuvent être faits en un jour de repos ?

Il faut se rendre compte qu'au matin d'un jour de repos, la charrette se trouve chez Kandal à Roluos et pas au village. Il faut donc aller la chercher, ce qui représente un déplacement à pied de 2 h + 1/4 h.

Ensuite retour au village à vide en 1 h + 1/4 h. On compte 1/2 h pour le chargement de la charrette et un trajet de 1 h + 1/4 h et encore 1/2 h pour décharger. Voyons où nous en sommes :

2 h 1/4  
1 h 1/4  
0 h 1/2  
1 h 1/4  
0 h 1/2

Total partiel : 5 h 3/4. Est-il possible de faire encore un autre transport ?

Trajet Roluos-village : 1 h 1/4 ; chargement : 1/2 h ; trajet village-Roluos : 1 h 1/4 ; déchargement : 1/2 h.

Nouveau total partiel : 3 h 1/2. On en est à 9 h 1/4. Comptons 2 h 1/4 pour revenir à pied au village en laissant la charrette et le bœuf à Roluos : total général 11 h 1/2, et il reste 1/2 h de marge. C'est tout ce qu'il est possible de faire en une journée de repos.

4 - Nous avons vu qu'il est possible de faire deux transports par jour de repos. 5 transports, à raison de 2 transports par jour : le déménagement sera terminé le 3ème jour de repos. Le 3ème jour, il n'y aura que 1 transport à effectuer, et il n'y aura pas à revenir au village : le dernier transport prendra 5 h 3/4.

**Réponse** : le déménagement sera terminé le 15ème jour 5 h 3/4 après le lever du soleil, soit à midi moins le quart.

**Pour en savoir plus ...**

Cet outil ludique de formation et d'autres du même type peuvent être obtenus auprès du Gersafe (Groupe d'Etudes et de Recherche sur les Simulations Appliquées à la Formation et à l'Enseignement).

GERSAFE-IPSA-UCO  
BP 808  
49008 ANGERS CEDEX 01  
FRANCE

Tél. : (33) 02 41 81 66 19 (poste 6732)  
Fax : (33) 02 41 24 08 91  
Courriel : cbourles@uco.fr

<p>Souvana et Indira sont deux jeunes mariés inséparables.</p>
<p>Souvana et Indira veulent rejoindre l'oncle Kandal à Roluos, la capitale du pays.</p>
<p>Kandal a trouvé un logement libre à Roluos pour Souvana et Indira</p>
<p>Kandal peut prêter une charrette et un bœuf pour le déménagement.</p>
<p>La charrette et le bœuf sont disponibles chaque semaine le jour de repos.</p>

<p>La charrette peut transporter deux charges et deux passagers.</p>
<p>Le déménagement sera considéré comme terminé lorsque tous les biens auront été transportés à Roluos.</p>
<p>Il y a deux fauteuils et un autel familial.</p>
<p>Il y a une table et quatre chaises (deux chaises font une charge).</p>
<p>Le lit représente deux charges.</p>

<p>Il y a un fourneau et une batterie de cuisine</p>
<p>Oncle Kandal a besoin de sa charrette en semaine à Roluos pour ses visites de chantier.</p>
<p>Il faut deux heures pour aller à Roluos (ou pour en revenir) en marchant à pied.</p>
<p>Il faut une heure pour aller à Roluos (ou pour en revenir) en charrette à bœuf.</p>
<p>Il faut une demi-heure pour charger la charrette (ou pour la décharger).</p>

<p>Il est interdit de circuler sur les routes pendant la nuit.</p>
<p>Il y a douze heures de clarté chaque jour, comptées de la première à la douzième heure.</p>
<p>Souvana et Indira doivent vivre au village jusqu'à la fin du déménagement.</p>
<p>Il y a un quart d'heure de contrôle par les gardes à l'entrée et à la sortie de Roluos.</p>
<p>Au bout de combien de temps Souvana et Indira auront-ils terminé de déménager ?</p>