

01

**MOINS DE TEMPS
QUE PRÉVU**

Votre séance vient d'être écourtée de 15 minutes. Adaptez votre cours tout en conservant le même objectif d'apprentissage. Que pouvez-vous réduire ou transformer ?



02

**PERSONNE NE
SOUHAITE PRENDRE
LA PAROLE**

Vous posez votre question d'ouverture. Silence. Trouvez une autre manière d'impliquer le groupe sans répéter la question ni y répondre vous-même.



03

**AUCUN
MATÉRIEL**

Vous arrivez et découvrez qu'aucun des matériels prévus n'est disponible. Redéfinissez une activité en utilisant uniquement la salle, les participants et des objets du quotidien.



04

TROP D'ÉNERGIE

Le groupe est bruyant, enthousiaste et constamment en mouvement. Au lieu d'interrompre ce dynamisme, redéfinissez votre activité de manière à ce que le mouvement devienne une composante de l'expérience d'apprentissage.





05

UNE VOIX DOMINE

Un participant répond à chaque question tandis que les autres deviennent de simples observateurs. Adaptez votre animation afin que chaque participant ait l'opportunité de contribuer.



06

NIVEAUX DIFFÉRENTS

Certains participants possèdent déjà une connaissance approfondie du sujet, tandis que d'autres le découvrent pour la première fois. Comment maintenir l'engagement de chacun sans ennuyer les uns ni submerger les autres ?



07

INTERRUPTION

Votre séance est interrompue par un événement imprévu : une arrivée tardive, un problème technique, du bruit, l'entrée d'un autre groupe dans la salle ou toute autre distraction. Comment maintenir l'engagement du groupe et poursuivre sans perdre l'élan ?



08

PAS DE BONNE RÉPONSE

Un participant pose une question à laquelle vous ne pouvez pas répondre. Comment transformer cette incertitude en opportunité d'apprentissage plutôt que de prétendre savoir ?





09

PERSONNE NE BOUGE

Votre activité dépend du mouvement, mais le groupe reste assis et refuse de participer. Trouvez une autre manière de créer un engagement physique.



10

EXPERT INATTENDU

Un participant connaît très bien le sujet et ne cesse de vous corriger ou d'ajouter de longues explications. Votre tâche : transformer son savoir en ressource sans lui laisser prendre le contrôle de l'atelier.



11

LE SCEPTIQUE

Un participant répète : « Mes actions ne changeront rien de toute façon. » Comment répondez-vous sans faire la leçon ni chercher à le convaincre ?



12

TROP ABSTRAIT

Les participants comprennent les faits mais ont du mal à les relier à leur propre vie. Comment rendre le sujet personnel et pertinent ?





13

TROP D'IDÉES

Le groupe génère des dizaines d'idées créatives, mais la discussion perd en concentration et aucune décision n'est prise. Comment aider le groupe à passer du brainstorming à l'action ?



14

ÉNERGIE DIFFÉRENTE

Certains participants sont très énergiques, tandis que d'autres sont fatigués et passifs. Adaptez l'activité afin que chacun puisse participer.



15

PRESQUE PLUS DE TEMPS

Il ne vous reste que cinq minutes, mais l'activité se termine avec plus de questions que de réponses. Comment créer une conclusion significative plutôt que de précipiter la fin ?



16

L'EXPERT DISCRET

Un participant a de très bonnes idées mais ne parle jamais sauf s'il y est invité. Comment créer un espace où les voix plus discrètes se sentent à l'aise pour contribuer ?





17

REDIRIGER L'ATTENTION

Un participant continue de distraire les autres et détourne l'attention de l'activité. Comment le ramener dans le processus sans perdre le contact avec le reste du groupe ?



18

LE GROUPE EST TIMIDE

Les participants hésitent à parler, à bouger ou à partager leurs idées. Adaptez l'activité que vous êtes sur le point d'animer en incluant un ou plusieurs ice-breakers qui aident chacun à se sentir à l'aise pour participer.



19

PLAN B

À mi-parcours de votre session, vous réalisez que l'activité ne fonctionne tout simplement pas. Que gardez-vous, que changez-vous et que laissez-vous tomber ?



20

FAITES-EN LEUR PROPRE EXPÉRIENCE

Les participants réalisent correctement l'activité, mais cela donne l'impression qu'ils suivent simplement des instructions. Comment transformer l'étape suivante afin qu'ils fassent leurs propres choix, idées ou découvertes ?



