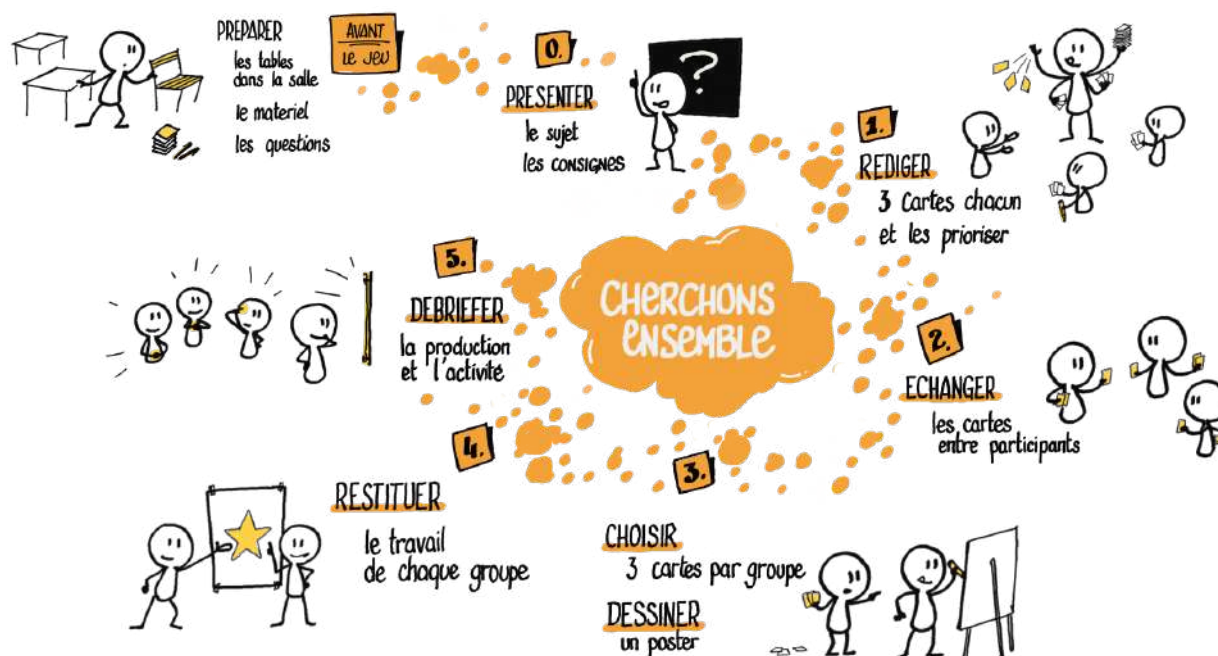


Le jeu « Cherchons ensemble » fait émerger des idées dans un groupe

Comment partager des visions, faire émerger des idées, des réflexions sur un sujet complexe dans un collectif d'agriculteurs.trices ? Le jeu « Cherchons ensemble » propose un cadre ouvert et ludique pour atteindre cet objectif, quel que soit le type de collectif. Mode d'emploi.

Par Muriel Astier, Trame - Publié en mai 2026

Comment faire émerger de nouvelles idées dans nos groupes de développement ? Pour répondre à cette question, Trame a animé, grâce au jeu-cadre de Thiagi « Cherchons ensemble », un atelier dans le cadre du **Forum de l'innovation**. Une vingtaine d'agriculteurs.trices élu.es et de membres des groupes de développement de la FRGeda¹ de Franche-Comté ont joué le jeu en janvier 2026.



Objectif

Le jeu « Cherchons ensemble » crée les conditions pour que l'intelligence collective s'exprime, afin de :

- partager des visions ou des points de vue différents sur tel ou tel sujet,
- faire émerger des idées, des solutions innovantes,
- alimenter des réflexions pour faciliter des prises de décision en groupe.

En jouant à « Cherchons ensemble », chaque participant exprime ses idées et les confronte à celles des autres.

1. Fédération régionale des groupes d'études et de développement agricole



Description

Pour l'atelier de la FRGeda Franche-Comté, la salle a été organisée à l'avance² – pour gagner du temps, en 3 tables de 7 personnes et les participants se sont installés de façon aléatoire.

Des cartes de type « cartes à jouer » vierges Trame ont été disposées sur chaque table.

Chaque participant peut écrire ses idées sur 3 cartes (prévoir quelques cartes vierges en plus au cas où...) et prendre une feuille de brouillon pour réfléchir (prévoir des feuilles blanches).

5 étapes du déroulement du jeu

Une question sert de point de départ au jeu. Elle doit être courte, compréhensible et ouverte.

Celle posée aux membres de la FRGeda de Franche-Comté était : « *Comment faire émerger de nouvelles idées dans nos groupes de développement ?* »

L'animateur.trice prend le temps de bien expliquer le déroulement du jeu « Cherchons ensemble » et s'assure que les consignes sont claires et bien comprises.

Il ou elle demande à chacun.e d'avoir un stylo et d'écrire bien lisiblement sur les cartes **après avoir réfléchi au brouillon avant**. Une fois ces consignes validées par le groupe, le jeu se déroule en 4 ou 5 étapes en fonction du temps disponible.

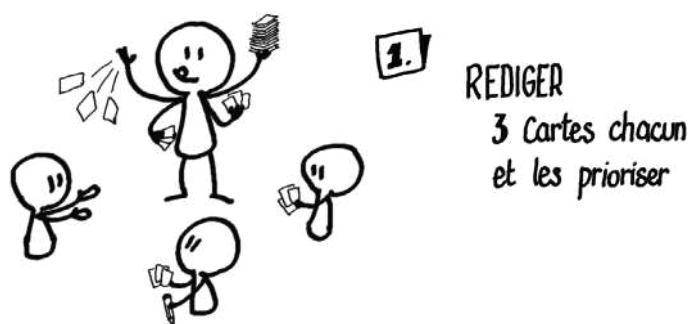
1. Temps de réflexion personnelle : chaque participant.e rédige 3 cartes

Chaque participant prend trois cartes et écrit sur chacune son opinion, sa vision, ses solutions pour trouver de nouvelles idées et innover dans son groupe de développement agricole.

Pour les aider à démarrer leur écriture, quelques phrases à compléter leur sont proposées :

Pour moi, innover dans mon groupe ce serait comme... Demain je voudrais que mon groupe travaille sur de nouvelles idées comme... Pour trouver de nouvelles idées, dans mon groupe nous pourrions...

Chaque participant étudie ses 3 cartes et les classe selon l'ordre d'importance pour lui.



Précaution : Au cas où les participants ne seraient pas trop inspirés, ou/et pour enrichir si besoin les échanges, il est pertinent de préparer et de disposer sur les tables des cartes préremplies d'affirmations sur le sujet traité...

Voici, par exemple, quelques cartes préparées à l'avance par Trame :

- Innover chez soi ce n'est pas simple : l'herbe est toujours plus verte ailleurs...
- Pour innover, faut voyager !
- Innover c'est apprendre à s'adapter, par exemple, face à la ressource en eau, face à des conditions extrêmes.
- La priorité des élus sur leur territoire doit être la stabilité, pas l'innovation.
- L'innovation ne peut pas être imposée, elle doit émerger naturellement du groupe.
- L'innovation nécessite une certaine confiance en l'avenir et une stabilité du contexte...

2. C'est une variante du jeu pour gagner du temps, les tables sont souvent constituées au fil du jeu.



2. Possibilité d'agrandir son champ d'opinions personnelles : améliorer sa main en discutant avec les collègues

Chaque joueur ou joueuse peut améliorer sa main en consultant les cartes de ses collègues de table MAIS :

- il.elle doit toujours avoir 3 cartes et échanger au moins une de ses cartes,
- il.elle doit échanger une carte après l'autre et faire autant d'échanges que voulu.

3. Recherche par table, en petits groupes : choisir 3 cartes par groupe et les illustrer par un visuel

Chaque tablée discute et recherche les idées les plus intéressantes : elle fait émerger un consensus collectif sur le choix de 3 cartes. Chaque groupe réalise ensuite un dessin ou un schéma qui illustre ces trois cartes.

4. Travail en grand groupe : restitution du travail de chaque groupe et discussion

Chaque groupe affiche son visuel, l'explique ou le fait deviner aux autres participants, puis échange avec eux. Les points à approfondir « à froid » sont identifiés et devront être repris, par le conseil d'administration de la FRGeda de Franche-Comté, pour les suites à donner.

5. Rapport d'étonnement sur l'exercice (si temps disponible)

Débriefing et restitutions en grand groupe sur l'animation, en 3 groupes et en 5 minutes :

- Vos impressions et sentiments pendant le jeu ?
- Qu'est-ce qui a été le plus surprenant ?
- Quelles sont vos besoins et envies après cet exercice ?

Durée et nombre de participants

- De 30 min à 1h30 ou plus en fonction du nombre de participants.
- Au moins 4 personnes, avec un optimum entre 12 et 30.

Matériel

- 3 cartes (ou cartons) vierges et 1 stylo par participant.
- Quelques feuilles de papier par table.
- Une petite dizaine de cartes préparées à l'avance par table au cas où, pour stimuler la réflexion en cas de panne (peu probable mais cela rassure l'animateur...).
- 1 feuille de paperboard par table avec quelques feutres pour la réalisation d'un poster par table.

Points de vigilance pour l'animateur

- La composition des groupes est très importante et doit être réfléchi en amont avec le commanditaire ou l'animateur : elle peut être aléatoire mais, en cas de différents ou de tensions dans le collectif, les groupes constitués doivent tenir compte de la situation.
- Tenir le timing, garantir le processus de déroulement du jeu.
- Prévenir qu'il faudra certainement reprendre les réflexions produites à chaud, une fois décantées, pour les suites à donner.



Avantages de la méthode

« Cherchons ensemble » fait s'exprimer la réflexion personnelle de chaque membre du groupe pour arriver à un consensus collectif. Ce jeu-cadre offre un cadre ouvert, structuré, convivial et ludique. Les cartes utilisées et récupérées à la fin du jeu constituent tout un panel de propositions sur le sujet traité, une matière riche pour bâtir, dans un autre temps, un plan d'action.

Source : « *Cherchons ensemble* », *Travaux-et-Innovations* n° 249.

D'autres jeux-cadres sur le [centre de ressources Trame](#)

Les jeux-cadres sont des structures de jeu vides de contenu que l'animateur ou le formateur remplit en fonction de ses besoins. Ils ont été créés par le maître indien incontesté des jeux pour l'entreprise et l'enseignement, Sivasailam Thiagarajan, alias Thiagi.

- **Le Bingo** est inspiré du bingo anglais.
- **Le jeu de l'enveloppe** est adapté à la résolution de problèmes peu complexes ou à la recherche de solutions.
- **De 5 en 5** génère une liste d'idées rangées par ordre d'importance, en permettant à chacun d'exprimer ses idées : [Les jeux cadres](#).
- **Cherchons ensemble** apprend à un grand groupe une grande quantité d'informations en un temps minimum : [Les jeux cadres](#).
- **La Cadène** : La cadène était la chaîne qui reliait les forçats, les obligeant à marcher ensemble. Ce jeu facilite l'intégration de procédures complexes en coopération : [Le jeu-cadre « La Cadène »](#).
- **Les phrases surprises** mettent en lumière les éléments d'une bonne collaboration en créant la phrase la plus longue possible.
- **Destination Innovation** fait comprendre l'intérêt d'être créatif et met en lumière qu'innover, c'est surmonter des barrières, et que cela peut être amusant.