



LE ROQUET

LE SCEPTIQUE



LE TERRE-À-TERRE

LE TIMIDE

Donnez un tour positif à la situation :
si on ne propose pas quelque chose
maintenant, qui décidera ?
Ça vaut le coup d'essayer non ?

▼

Demandez aux autres participants s'ils
sont d'accord

Notez consciencieusement
ses idées

▼

Soumettez ses propositions
aux regards
des autres participants
Puis proposez de passer à
autre chose

▼

S'il persiste, demandez-lui
de décliner avec des profils
d'usagers ou des cas
particuliers

LE SCEPTIQUE

Proposez-lui de se positionner
sur des idées déjà mentionnées

▼

Le solliciter sans le brusquer

▼

Lui donner un rôle pour qu'il soit
plus à l'aise pour prendre la parole

LE ROQUET

Faites-en un atout pour challenger
la viabilité d'une proposition

▼

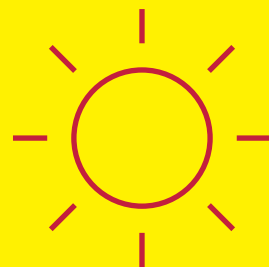
Notez en gros ce qu'il répète
en boucle
(« y a pas de budget ! »)

LE TIMIDE

LE TERRE-À-TERRE



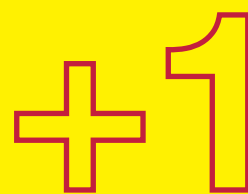
LE COMMÈRE



**L'ANIMATEUR
REFOULÉ**



LE NÉGATIF



LE "JE SAIS TOUT"

Faites-en un allié :
appuyez-vous sur lui pour co-animer,
prendre des notes

Proposez-lui de partager à l'oral
son point de vue

S'il est trop envahissant :
rappelez votre rôle et remettez-le
en posture de participant

Rappelez la charte :
pas de conversations parallèles

L'ANIMATEUR REFOULÉ

LE COMMÈRE

Notez consciencieusement ses idées

Rappelez l'occasion que représente
ces temps collectifs

S'il coupe en permanence la parole,
proposez-lui de noter
les idées des autres
(parler et noter en même temps
est difficile)

Demandez aux autres participants
ce qu'ils en pensent

Le faire « produire »

Lui donner un rôle pour l'inviter à
changer de posture
(chapeau jaune de Bono par exemple)

S'appuyer sur lui pour pointer
les problèmes à résoudre

LE "JE SAIS TOUT"

LE NÉGATIF



LE DISPERSÉ

Rappelez que les autres tables
traitent du même sujet

▼

Notez ses digressions
et proposez lui de traiter
de ce sujet par la suite

▼

Lui donner un rôle
pour le remobiliser

LE DISPERSÉ