



## Fiche Outil DIRBOX La boîte à outils du directeur d'ACM

### « Comment ça va ? »

**Contenu abordé :** « Météo intérieur » / Thermomètre intérieur de comment chacun se sent →  
EXPRESSION

**Outil :** photo-langage

**Durée totale :** 2 min /personne à 5 min

**Objectifs opérationnels :** Identifier « l'état d'esprit » de l'équipe  
Permet à chacun de s'exprimer

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
1. Expliquer le but / l'intention	-Debout, en cercle, regarder les cartes ou les dessins qui sont posées sur la table qui se trouve au milieu des participants. L'objectif est d'en choisir une qui représente l'émotion du moment ou du sujet choisi. (par exemple, comment avez-vous vécu la journée d'hier ?). Plusieurs personnes peuvent choisir la même carte !	-Est dans le cercle pour expliquer les consignes -Il aura déjà étalé des cartes « dixit » (par exemple) au préalable sur une table
2. Choix de la carte	-Chaque personne tourne autour de la table pour choisir 1 carte qui représente carte 1 émotionnelle. Les participants peuvent prendre la carte en main ou la laisser sur l'espace (choix fait en amont par le meneur.)	-invite les participants à bien observer chaque carte. Parler lentement, ne pas commenter les choix des uns et des autres. Rester en posture neutre.
3. Expression	-Une fois la carte choisi retour en cercle. Debout chacun sont tour exprime son « état/humour » en lien avec la carte -L'échange est possible (sans jugement) mais priorité à l'écoute	-Propose « qui veut commencer » -Suivant les réponses, le meneur propose à la personne s'il elle veut dire d'avantage (en groupe ou en aparté) → éventuellement si l'état est d'ordre privé ou professionnel
4. Fin	-Les personnes reposent les cartes, ou les affichent dans un espace dédié à cet outil.	Ranger le matériel.

**Matériel / outils :** photos langage (cartes dixit, images diverses, utilisation de magazines ou de livres pour enfants)

**Variantes / suggestions :** - demande de faire un dessin (ou un mot si pas à l'aise avec le dessin)

- faire tourner 1 « bâton de parole » ou objet ludique
- choisir un objet qui représente un état émotionnelle