



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

« L'Arbre de Wilson »

Thématique abordée : le positionnement, exprimer ses émotions et la communication non verbale

Durée totale : 10 minutes

Objectifs opérationnels : Permettre à chacun de s'exprimer sans la parole et détecter des positionnements sociaux préoccupants.

Historique : Méthode créée par Pip Wilson, un psychologue britannique célèbre. Initialement soumis exclusivement aux élèves de l'école primaire, pour les aider à comprendre leur état d'âme lors des premières années de l'école, il s'est aussi avéré adapté pour les adultes.

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
La préparation (5 min)	<p>En fonction de ce que l'équipe souhaite avoir comme information, cette consultation peut être anonyme ou nominative.</p> <p><u>Si anonyme :</u> chaque enfant prendra un feutre d'une couleur de son choix et viendra faire un point sur le « bonhomme » qui correspond à son état d'esprit du moment.</p> <p><u>Si nominatif :</u> chaque enfant devra inscrire ses initiales</p> <p><u>Variante :</u> si on souhaite avoir une tendance par tranche d'âge, attribuer une couleur par tranche d'âge.</p>	<p>Avoir préparé en amont une feuille « arbre de Wilson » par critère à faire évaluer.</p> <p>Ecrire le titre en gros. Une couleur par titre pour un aspect de différenciation visuelle optimum.</p> <p>Ex :</p> <p>Arbre 1 - LES REPAS Arbre 2 - L'AMBIANCE DANS LA CHAMBRE Arbre 3 - LE RYTHME Arbre 4 - LES ACTIVITEES</p> <p>Préparer également une boîte de feutres</p>
La mise en place (3 min)	<p>Le meneur présente un des arbres de Wilson aux enfants :</p> <ul style="list-style-type: none">- Différents personnages qui représentent différents états d'esprits- Chaque arbre représente un critère (ambiance, rythme...)- Comment le compléter (anonyme ou non)- Rappeler qu'il s'agit de se positionner sur un personnage qui correspond à son émotion du moment en lien avec la catégorie de l'arbre (titre de l'arbre) et pas de mettre n'importe quel bonhomme- Expliquer que lorsque quelqu'un a terminé, il va à un endroit précis que vous aurez sélectionné pour vous rejoindre vous ou une tierce personne. L'idée est de faire un petit jeu rapide permettant d'attendre les derniers en gardant l'attention des autres.- Donner les feutres, répartissez les jeunes et go !	<p>Disperser les différents arbres afin que les enfants puissent circuler d'un arbre à un autre sans se bousculer.</p> <p>Peu importe l'ordre, le but est de ne pas perdre trop de temps donc vous pouvez répartir vos jeunes en groupes équitables pour commencer. Par exemple 5 enfants par arbre.</p> <p>Ensuite la consigne sera de changer d'arbre dès que l'on a sélectionné un bonhomme, peu importe l'ordre.</p> <p>Distribuer les feutres</p> <p>Note : pensez à avoir des supports si vous pratiquez cet exercice en extérieur.</p>

<p>Le déroulement (5 min) <i>Petu varier en fonction de la taille du groupe</i></p>	<p>Être en présence bienveillante et laisser les jeunes se gérer. C'est un moment privilégié pour observer comment les jeunes se comportent les uns avec les autres. Répondre aux éventuelles questions Commencer un petit jeu avec les premiers qui auront terminés.</p>	<p>Laisser les jeunes se gérer et se déplacer comme bon leur semble. Lorsque tout le monde a terminé, ramasser les feuilles, y jeter très rapidement coup d'œil pour éventuellement détecter une anomalie (consigne non respectée, dessin non approprié) Demander si quelqu'un souhaite s'exprimer</p>
<p>Le débrief (5 min)</p>		<p>Il existe une explication poussée du test. Mais vous pouvez rapidement analyser par vous-même le résultat sans le pousser en test psychologique haut de gamme.</p>

Matériel / outils :

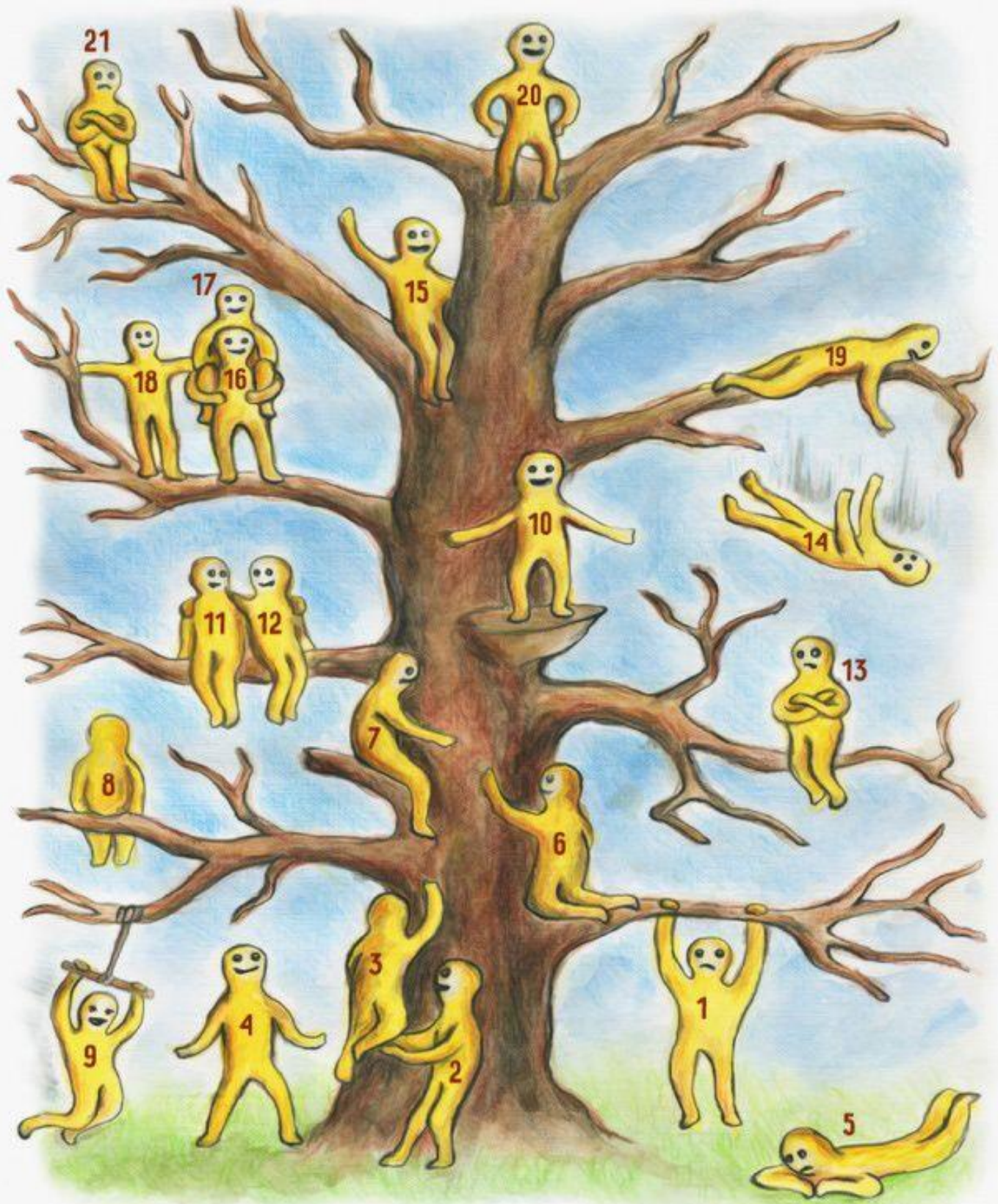
- Feuille papier avec l'Arbre de Wilson
Astuce : vous pouvez plastifier vos arbres et utiliser des feutres Velléda ou à l'eau pour ensuite réutiliser votre arbre indéfiniment.
- Feutres
- Support en cas d'activité en extérieur

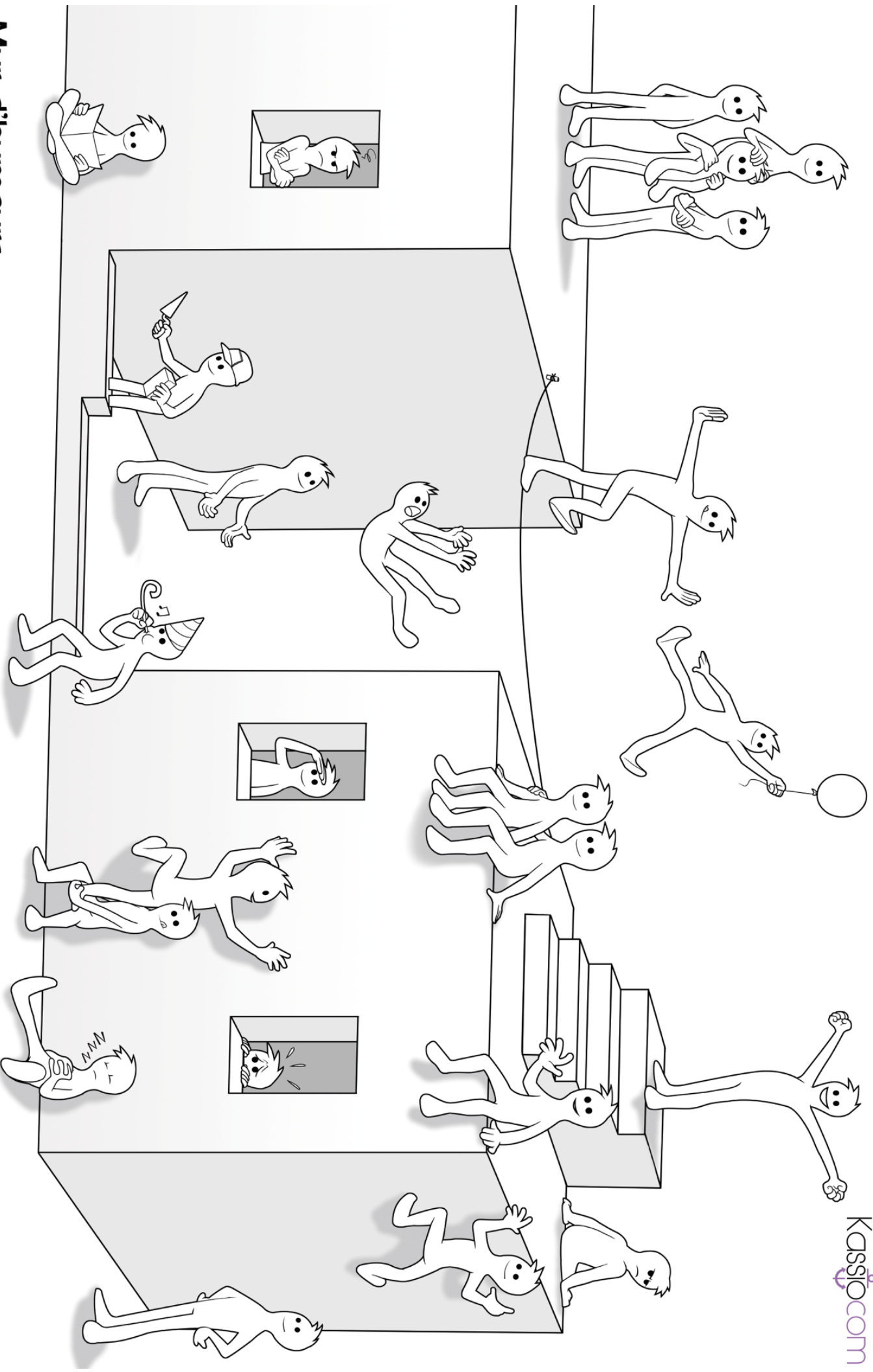
Variantes / suggestions : pour toutes infos supplémentaires →

Cet outil peut également se mettre en place au sein de l'équipe d'animation. A remplir en début de semaine par exemple.

Explication des résultats :

- Si vous choisissez le 1, 3, 6 ou 7 : vous êtes déterminé, vous n'avez pas peur des difficultés ou des obstacles
- si vous pensez que le 2, 11, 12, 18 ou 19 vous ressemble, alors vous êtes une personne aimable et toujours disponible
- le choix du 4 vous décrit comme une personne déterminée, qui veut réussir
- le choix du 5 signifie que souvent vous vous sentez fatigué et faible et avez peu d'énergie pour affronter la vie
- Si vous avez choisi le 9, vous êtes une personne joyeuse aimant s'amuser
- Choisir le 13 ou 21 signifie que vous avez tendance à vous isoler, vous êtes souvent anxieux et que vous essayez d'éviter les autres personnes
- Le 8 dit que vous rêvez les yeux ouverts, vous aimez rester dans votre monde
- Choisir le 10 ou 15 vous décrit comme une personne adaptable, satisfaite de la vie qu'elle a
- Choisir le 14 signifie que vous êtes émotionnellement épuisé. Il n'y a de bonnes chances que vous traversez en ce moment une période de crise et de confusion
- Le 20 est typique des gens qui ont confiance en soi. Vous êtes un leader né
- Si vous avez pris la 16, vous êtes quelqu'un qui prend en charge les autres ; Si vous avez pris le 17, vous sentez qu'il y a une personne qui vous prend en charge.





Mur d'humeurs

