

Matrice G.R.O.W.

En suivant les 4 étapes de la méthode G.R.O.W., les participants partagent leurs différentes compréhensions d'un problème et cherchent à le résoudre.

Durée : 30 à 60 minutes

Nombre de participants : 2 à 30

Comment ça marche ?

La première étape de la méthode G.R.O.W., Goal, vise à clarifier l'objectif de l'atelier en permettant aux participants de se l'approprier et de le reformuler. Reality, la deuxième étape, permet de rappeler tous les éléments du contexte à prendre en compte avant de chercher une solution. Options, la troisième étape, fait émerger des pistes de solution. Enfin, What, la dernière étape, permet de projeter les actions nécessaires à sa mise en œuvre.

1. Présentation

- L'équipe choisit un meneur de jeu.
- Sur le plateau de jeu vous disposez toutes les cartes au bon endroit.
- L'équipe choisit un problème à traiter = le meneur l'écrit sur la carte « **Topic** » et la place au centre du plateau.

2. Le déroulement

L'atelier se déroule étape par étape.

- Lors de la première étape « **Goal** », les participants sont invités à écrire ce qu'ils souhaitent atteindre avec la solution du problème choisi.
- L'animateur propose alors aux participants d'émettre des idées sur la carte « **Reality** » : quelle est la réalité sur le problème.
- Dans un troisième temps, avec la carte « **Options** » : quelles sont les solutions possibles pour résoudre le problème.
- Pour chaque solution choisie, les participants passent à la 4ème et dernière carte : « **What** ». Ils notent ici les actions clés à réaliser pour mettre en œuvre la solution retenue.

3. La fin du jeu

À l'issue de l'activité, identifier un meneur pour chaque action. Noter comme actions ou décisions les éléments du plan d'action afin de le retrouver dans votre compte rendu et d'en assurer le suivi.