

CHAÎNE D'IDÉES



OBJECTIFS PRINCIPAUX DE L'OUTIL

Déclencher ou amorcer des échanges

Réfléchir et analyser collectivement

Faire des bilans et évaluer

Lire sa collectivité

Prioriser et décider ensemble

Se donner des assises communes

Générer des idées

DESCRIPTION SOMMAIRE

La chaîne d'idées est une animation permettant de générer collectivement une foule d'idées en un court laps de temps.

LA VALEUR AJOUTÉE

« J'ai utilisé cette animation dans plusieurs contextes. Que ce soit pour générer rapidement des idées d'actions pour un plan de développement lors d'un évènement rassembleur ou bien pour dégager de nouvelles activités de financement avec les membres d'une équipe d'un organisme, la chaîne d'idées est pour moi une valeur sûre. Cette activité engage automatiquement tous les participants. Je suis à chaque fois impressionné de la quantité d'idées générées et de la qualité des idées retenues ! »



François Gaudreault
Conseiller en développement collectif

PRÉREQUIS

Aucun

MATÉRIEL REQUIS

Post-it

Crayons

TAILLE DU GROUPE

PETIT

10 -

MOYEN

10 | 30

GRAND

30 | 75

TRÈS GRAND

75 +

DURÉE DE L'ANIMATION

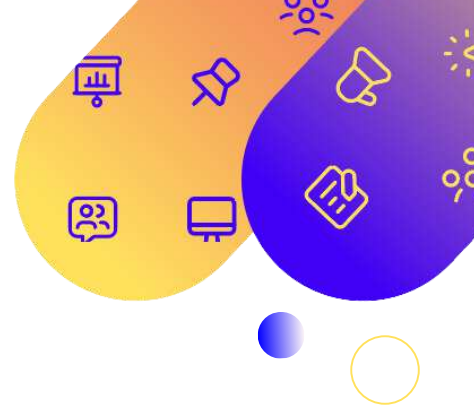
60 à 120 minutes

POUR UNE RENCONTRE RÉUSSIE

- Identifier les résultats attendus
- Identifier les participantes et participants
- Connaître la culture et la dynamique du groupe
- Tenir compte de la taille du groupe
- Utiliser le temps disponible
- Choisir un lieu et la disposition de la salle
- Bien camper la rencontre
- Travailler en sous-groupes
- Rendre possible l'autoanimation
- Mettre les résultats en commun
- Valider les conclusions
- S'adapter, être flexible
- Déterminer les suites

CHAÎNE D'IDÉES

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



PRÉPARATION

Rédiger la question à laquelle vous souhaitez identifier des solutions en remplissant la question suivante :

Étant donné que _____ (problème), comment pouvons-nous _____ (ambition) ?

Par exemple la question pourrait être : Étant donné que la clientèle de notre organisation provient surtout des autres secteurs de la ville, comment pourrions-nous rejoindre davantage les gens de notre quartier ?

ÉTAPE 1 5 MINUTES

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

Présenter tout d'abord la ou les questions à traiter. Expliquer ensuite aux participants que le résultat attendu de l'animation est de générer le plus grand nombre d'idées possible pour répondre à la question pour finalement choisir les idées les plus porteuses à analyser plus en profondeur.

Présenter les principaux tueurs d'idées :

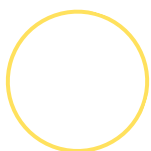
- La peur du ridicule
- Le jugement automatique des idées
- Quand on a une bonne idée, c'est fini !
- Trop vouloir être intelligent et rester dans notre tête.

Nommer que l'activité permettra d'éviter ces tueurs d'idées. Présenter ensuite globalement le déroulement de l'activité.

ÉTAPE 2 5 MINUTES

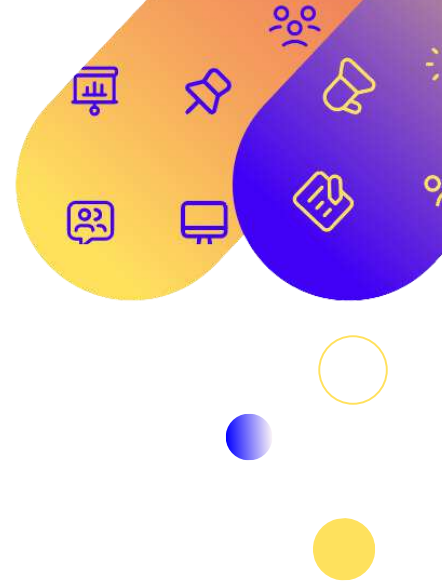
FORMATION DES ÉQUIPES

Créer des équipes de deux à cinq personnes. Si possible, tenter d'avoir une personne par équipe qui n'est pas « collée » sur le problème.



CHAÎNE D'IDÉES

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



ÉTAPE 3 10 MINUTES

RÉCHAUFFEMENT

L'activité de réchauffement permettra à tout le monde de comprendre comment l'activité fonctionne et de réaliser pourquoi ça fonctionne.

La question de réchauffement : Comment pouvons-nous faire un sandwich sans pain ?

Chaque équipe devra créer la plus longue chaîne d'idées possible en 3 minutes (une idée par post-it). Le but de l'exercice : le plus d'idées possible et non les meilleures idées. Produire la chaîne à idées sur une table ou au mur. On peut la faire au plancher mais c'est plus difficile physiquement.

En équipe, chaque membre énonce ses idées comme elles viennent et les ajoute à la chaîne d'idées. Les membres peuvent construire à partir des idées des autres membres ou non. NE PAS discuter des idées. Nous ne voulons aucun jugement, bon ou mauvais. Un flot rapide est très important. Il faut embrasser le ridicule et il vaut mieux mentionner des idées qui peuvent sembler étranges que de tenter d'être « intelligent » !

L'animateur encourage les participants à continuer de parler. S'il y a de grandes pauses, les participants pensent trop fort. Au bout de trois minutes, l'animateur demande aux équipes de comparer la longueur de leurs chaînes.

Ensuite, demander aux équipes d'identifier leur meilleure réponse et de la partager avec le groupe.

Après avoir partagé les meilleurs idées, l'animateur dit : « vos idées sont toutes mortes, recommencez ! »

En répétant la même séquence, cela démontrera qu'une pile infinie d'idées peut être créée. La deuxième ronde démontre également souvent de meilleures idées, plus inventives.

L'animateur peut également refléter les « patterns ». Par exemple, demander qui a dit « remplacer le pain par de la laitue » (presque tout le monde devrait dire oui !). Pointer alors que si tout le monde a noté l'idée, c'est que c'est évident et que c'est proche du connu, donc peut-être pas la meilleure idée.

Refléter ensuite aux participants à quel point ils ont obtenus une grande quantité d'idées en moins de 10 minutes. Bravo !

ÉTAPE 4 20 MINUTES

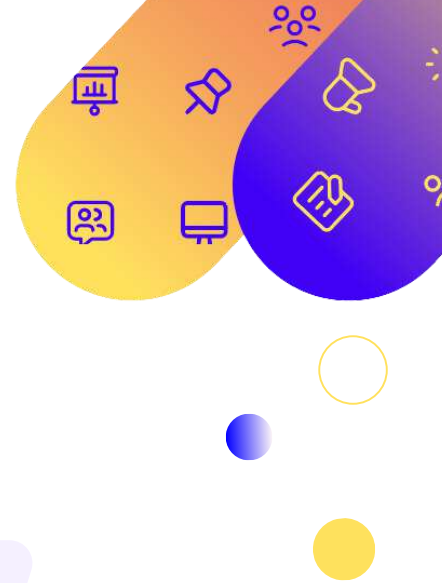
TRAITEMENT DU VRAI PROBLÈME

Présenter de nouveau la vraie question. Donner aux équipes 10 minutes pour qu'elles utilisent la même technique pour arriver à générer le plus d'idées possible. Répéter les deux rondes exactement comme lors du réchauffement.



CHAÎNE D'IDÉES

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



ÉTAPE 5  15 MINUTES

RAFFINEMENT DES MEILLEURES SOLUTIONS

À la fin des deux rondes, demander aux équipes d'identifier leurs meilleures solutions et de les raffiner pour finalement préparer une brève présentation à faire au grand groupe.

ÉTAPE 6  15 MINUTES

PRÉSENTATION DES MEILLEURES SOLUTIONS

Demander à chaque équipe de faire la présentation de sa ou ses meilleures solutions.

ÉTAPE 7  15 MINUTES

CHOIX DES SOLUTIONS À DÉPLOYER

En grand groupe, demander aux participants de choisir la ou les solutions qu'ils souhaitent implanter ou analyser davantage. Pour cette étape, il est possible d'utiliser l'animation [VOTE INDICATIF](#).

Pour pousser plus loin la réflexion sur l'implantation des solutions choisies, il est possible d'utiliser l'outil [QUESTIONS D'IMPLANTATION](#).

