

SABOTAGE

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

TAILLE DU GROUPE

PETIT

10

MOYEN

10 à 30

GRAND

30 à 75

TRÈS GRAND

75+

DURÉE DE L'ANIMATION

De 60 à 120 minutes

POUR UNE RENCONTRE RÉUSSIE

DESCRIPTION SOMMAIRE

Cette activité vise à identifier les éléments de contexte, les approches, les stratégies, les actions à éviter pour générer les transformations souhaitées par un petit groupe ou un grand collectif d'acteur. En effet, selon le Larousse, saboter signifie « agir de manière à provoquer l'échec d'une action, à la neutraliser ». Il s'agit donc d'explorer collectivement ce qui doit être fait pour ne pas réussir à mener notre changement ou projet puis d'identifier ce qui doit être fait pour éviter ce sabotage. Ce raisonnement par l'absurde amène les participant·e·s à adopter une posture différente de celle qu'ils ont habituellement et à évaluer la situation avec un regard nouveau. L'expression de tous les points de vue permet aussi de faciliter la participation de tous et toutes. La clé de la réussite de cette animation repose sur la créativité des participant·e·s. Pour ce fait, l'animateur·trice doit veiller à créer une atmosphère favorisant la libre expression pour limiter l'impact des barrières nuisant à la pensée créative

LA VALEUR AJOUTÉE

« Je suis toujours à la recherche d'outils qui permettent d'aborder la situation avec une autre perspective, c'est ce que permet Le Sabotage. Quand on ne sait plus quel est le chemin, imaginer le pire éclaire de nouvelles possibilités. J'aime utiliser cet outil quand le groupe exprime le désir de sortir des sentiers battus, questionner leurs pratiques et aller plus loin que les vœux pieux. C'est aussi très libérateur pour les participantes et participants d'imaginer les pires stratégies et de se donner le droit de tout bousiller. L'énergie et le plaisir qui se dégagent suite à cet exercice donnent aussi de l'élan pour se mettre en mouvement vers les actions permettant d'éviter le sabotage ! »

 Maude Roy-Chabot
Conseillère en développement collectif

PRÉREQUIS

Avoir une vision claire et partagée du changement que l'on souhaite voir arriver ou du projet/activité à examiner.

MATÉRIEL REQUIS

Support visuel sur PowerPoint ou sur du papier affiche

Post-its et crayons

SABOTAGE

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



PRÉPARATION

L'activité repose sur un exposé du changement collectif que les participant-e-s souhaitent voir arriver ou du projet/activité à examiner. Cette présentation doit permettre aux personnes présentes de s'approprier la démarche, quel que soit leur degré de participation à la démarche. Un support visuel (type PowerPoint ou encore sur du papier affiche) peut être utile pour vous assurer que les éléments centraux soient transmis de la même manière pour toutes les personnes.

En choisissant une activité qui vise à sortir des sentiers battus, on remet nécessairement en question notre façon de résoudre les problèmes. Le travail de l'animateur-trice consiste alors à créer une culture de l'innovation où la prise de risque, la collaboration et l'expérimentation sont valorisées.

ÉTAPE 1 5 MINUTES

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

Présenter aux personnes le changement collectif qu'elles souhaitent voir arriver ou le projet/l'activité à examiner.

Comme pour toute activité, il est important de préciser aux personnes qui participent le résultat attendu au terme de l'exercice. Ainsi, on expliquera, par exemple, que l'activité cherche à identifier les éléments de contexte, les approches, les stratégies, les actions à éviter pour générer les transformations souhaitées.

Dites-leur qu'à cette étape, il s'agit d'un raisonnement par l'absurde et qu'il ne faut pas hésiter à faire preuve de créativité.

Indiquez le déroulement de l'activité. Distribuez le matériel mis à disposition

ÉTAPE 2 30 MINUTES

TRAVAIL EN SOUS-GROUPES

Demandez aux participants de former des sous-groupes de 4 à 6 personnes (ou moins si votre groupe est petit).

Dans un premier temps, chaque participant-e-s reçoit deux Post-its sur lesquels il doit inscrire ses réponses à la question suivante : « Que devons-nous faire pour nous assurer que notre changement/notre projet ne se réalise pas ? » Il s'agit d'identifier deux moyens efficaces pour que le changement souhaité ou le projet/activité échoue et que les objectifs du groupe ne soient jamais atteints.

Des sous-questions peuvent être préparées pour stimuler les échanges concernant la mobilisation, la circulation d'information, l'engagement des partenaires et des personnes concernées, la pérennité, etc. Ex. « Que devons-nous faire pour assurer la confusion et le désengagement des partenaires ? », « Que devons-nous faire pour démobiliser la communauté ? », « Que devons-nous faire pour que le projet ne se poursuive pas au terme du financement ? ».

Dans un second temps, les participant-e-s partagent leurs idées avec les personnes de leur sous-groupe et sont déposés sur le flip. Les autres participants ne peuvent que poser des questions de clarification, sans débattre.

Les idées qui se ressemblent sont regroupées sur le flip au fur et à mesure.

Chaque sous-groupe choisit un porte-parole qui partagera le travail réalisé en sous-groupe.



SABOTAGE

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

ÉTAPE 3 15 MINUTES

MISE EN COMMUN

Les flaps de chaque groupe sont mis côte à côte sur un mur ou une table pour que chacun puisse les voir.

Le porte-parole de chaque sous-groupe présente en plénière les idées ayant émergées (5 min pour chaque porte-parole).

Une fois qu'un sous-groupe a fait sa présentation, le reste du groupe est appelé à réagir. Vous pouvez aussi vous-même intervenir.

ÉTAPE 4 15 MINUTES

TRAVAIL EN PLÉNIÈRE / SOUS-GROUPES

À partir du travail réalisé, les participant-e-s sont invités à répondre collectivement à la question suivante : « Comment faire pour éviter ce sabotage ? » Il s'agit d'identifier les stratégies positives ou facteurs de succès qui sont en tout point contraires à ces mesures de sabotage.

Chaque personne est invitée à inscrire sur un post-it chacune de ses idées et à les présenter au groupe, en les plaçant sur un flip à la vue de tous les participant-e-s. Les idées similaires peuvent être regroupées.

ÉTAPE 5 5 MINUTES

VALIDATION

Faites ressortir au groupe les idées qui ont été dégagées lors du travail de plénière.



