

Qu'est-ce que je peux imaginer pour t'aider à répondre à ton problème ?

## INTENTION

### POUR LE GROUPE

Générer des idées en quantité et de manière ludique face à un problème ou un projet.

### POUR LE/LA FACILITATEUR/TRICE

Proposer au groupe une dynamique ludique et créative qui libère les idées.



## EXPLICATION

Une personne porte une question/situation/problème, les autres se mettent à son service en lui donnant une multitude d'idées.

### ÉTAPES

- 1. Présentation** brève de la question/situation/problème par le ou la porteur.se de situation (2-3 min).
- 2. Tour de questions de clarification** pour bien comprendre le sujet (3-4 min).
- 3. Temps de concentration** pour permettre à chacun.e de réfléchir aux idées à proposer (1 min).
- 4. Tours de "Moi, à ta place..."** (10 min).

Il s'agit de tours successifs où chacun.e prend la parole en disant «moi à ta place» et partage une seule idée par tour et qui doit être concise (pas de long développement).

Possibilité de dire "je passe" afin que les tours puissent rester rythmés.

Pas de ping-pong, personne ne parle avant son tour ou n'interrompt.

Le ou la porteur.r-se ne donne pas d'idées mais prend note de celles qui lui semblent pertinentes. Il ou elle ne réagit pas et ne demande pas de précisions (possible de le faire plus tard si besoin).

Quand le temps est presque écoulé ou que les idées s'épuisent, annoncer le dernier tour. Un indice de fin est un tour où presque tout le monde dit «je passe».

### EXEMPLE

Le "Moi à ta place..." peut être particulièrement propice pour déposer un problème qui concerne tout le groupe mais qui est plutôt porté par une personne (depuis un rôle explicite ou implicite) et sur lequel le reste du groupe a un autre point de vue. Un "Moi à ta place..." permet d'impliquer, rassembler et ouvrir le champ des possibles à travers d'autres avis et points de vue. Cet outil met le groupe dans une optique de co-construction.



## PRATICO - PRATIQUE

### MATÉRIEL

Un cercle de chaises.

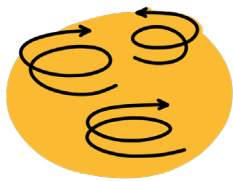
De quoi prendre note pour le ou la porteur·euse et/ou un flipchart pour une prise de notes visible par tou·tes.

### TIMING

Environ 25 min.

### PARTICIPANT.E.S

Entre 3 et 15 personnes.



## ASTUCES + CONTEXTES

### OPTIQUE C.Q.F.D

**C - Censure** abolie (toutes les idées sont bonnes, ni censure, ni autocensure)

**Q - Quantité** (on vise la quantité plutôt que la qualité des idées, tout est à prendre)

**F - Farfelu** (les idées farfelues sont acceptées, elles amèneront peut-être la personne suivante à proposer quelque chose de très sérieux)

**D - Démultiplier** (rebondir sur une idée et l'amener un pas plus loin)

### SÉLECTIONNER DES IDÉES

Une fois le tour fini, il est intéressant de sélectionner quelques idées. Cette sélection peut se faire soit par le ou la porteu·r·se, soit par un vote pondéré si la question concerne tout le monde. Les idées sélectionnées peuvent être résumées et servir à clôturer et remercier le groupe ou elles peuvent faire l'objet d'une réflexion plus approfondie (ou d'une phase d'opérationnalisation) si nécessaire.

### PRENDRE NOTE

En tant que facilitateur·trice, je prends des notes si possible car cela permet de garder le fil sur ce qui a déjà été dit et de laisser des inspirations pour les prochains tours.

## UN PEU DE POSTURE

**Garder le rythme** : empêcher, en particulier dans le premier tour, que quelqu'un réagisse ou développe longuement une idée et encourager les personnes à dire "je passe" si elles n'ont pas encore d'idée, sachant que la parole leur reviendra.

**Empêcher la censure** qui revient souvent au galop à travers des "on a déjà essayé ça" ou "ça c'est impossible". On soutient, valorise, encourage chaque parole.