



Erasmus+

HÔTEL DE LA CREATIVITE

Strategic Partnership Project Nr: 2021-1-FR02-KA210-YOU-000035410



ASOCIACIÓN
AURYN

EDUCACIÓN Y PARTICIPACIÓN



Journée 1 - Définitions et concepts

Objectifs généraux et contenus :

- Notions de base, définitions de la créativité. Les fondamentaux.
- Définitions de la créativité, le vocabulaire
- Histoire de la créativité, les inventeurs de la créativité
- Philosophie de la créativité : les concepts de base.

EXEMPLE DE PROGRAMME AVEC UN GROUPE DE 12 PERSONNES

Activité	Fiches activités / Matériel	Durée
Présentation de la journée		10min
Présentation des participants	Fiche n°1	15min
Exercice de la pomme	Fiche n°2	10min
Même exercice que la pomme, avec le mot "créativité"(A)	Fiche n°3	10min
Création de définitions (créativité, imagination, invention et innovation) + Image	Fiche n°4	1/2h
Recherche des définitions dans les dictionnaires	Fiche n°4	1/2h
Recherche d'images illustrant les concepts	Fiche n°4	1/2h
Présentation d'un cadre théorique (Ex : Aury-Aynoa)	Prezi	1h
Travail personnel - Chaque participant prépare une présentation en partant d'un couple de mots (issus de l'exercice du matin (A))	Fiche n°3	1h
Présentation des résultats des participants		2h (10min max/pers)
Evaluation - Boîte à dés	Fiche n°5	1/2h

Mais aussi : Aménagement de l'espace - Des feuilles de travail avec des citations - Des petits jeux - Des affiches - Des citations....

Fiche 1 - Les 2 cercles concentriques

De 6 à 20 personnes - Durée : 15min

OBJECTIF DE L'EXERCICE :

Permettre aux participants de **briser la glace** et de se découvrir en répondant à des questions simples

LA CONSIGNE :

Les participants forment **2 cercles imbriqués** l'un dans l'autre : on a donc, le cercle intérieur et le cercle extérieur. Les personnes positionnées sur les deux cercles sont **face à face**.

L'animateur va **poser plusieurs questions** durant tout le jeu.

A chaque question, **les personnes sur le cercle extérieur commencent par répondre en 30 secondes**.

Une fois que le cercle extérieur a fini de répondre, ce sont **les personnes sur le cercle intérieur qui répondent en 30 secondes** également.

Une fois que les deux cercles ont répondu à la question, le cercle extérieur se décale d'une personne. Et la question suivante peut être posée. Puis, on continue **ainsi de suite jusqu'à ce que le cercle extérieur fasse un tour complet**.

DES EXEMPLES DE QUESTIONS :

- Quelle est ta météo intérieure du moment ?
- Qu'est-ce qui t'a rendu heureux dernièrement ?
- Quelles valeurs te sont chères ?
- Dans un groupe tu es plutôt ... ?
- La journée de formation sera réussie si ... ?

Fiche 2 - La pomme

De 6 à 20 personnes - Durée : 15min

OBJECTIF DE L'EXERCICE :

Permettre aux participants de **prendre conscience de l'influence du bagage culturel** de chacun dans les résultats produits dans un parcours créatif.

LA CONSIGNE :

Dans un premier temps, **les participants prennent une feuille A4** et y dessinent, au centre, une pomme. Ensuite, chacun devra **trouver 10 mots en lien avec le mot "Pomme"**.

Suivra **un temps d'analyse et de confrontation des résultats** du groupe.

Les résultats seront d'autant plus flagrants si le groupe a une **grande diversité culturelle** (Age, sexe, origine ...)

Mettre en évidence **les mots similaires**, ainsi que **le nombre de mots communs** entre les différentes feuilles proposés par les participants.

EXEMPLE :



Fiche 3 - La créativité en 10 mots

De 6 à 20 personnes - Durée : 15min

OBJECTIF DE L'EXERCICE :

Permettre aux participants **d'exprimer les idées, concepts, problématiques** que chacun associe au mot "créativité".

LA CONSIGNE :

Sur une feuille les participants écrivent **10 mots qu'ils associent au mot "créativité"**. Ce peut être des idées, des problématiques, des concepts... . Ils les écrivent dans leur langue maternelle, puis en anglais.

	Mother tongue	English
Créativité Yaratıcılık Creativity Creativitate Creatività Creatividad	1.	1.
	2.	2.
	3.	3.
	4.	4.
	5.	5.
	6.	6.
	7.	7.
	8.	8.
	9.	9.
	10.	10.

Dans l'étape suivante, nous demanderons à chaque participant, de choisir un des mots, et d'en préparer une présentation : prévoir un temps **d'1 h de préparation**, et une **retransmission de 10 min max** par participant.

Ainsi, chaque binôme de mots touchera un aspect spécifique lié aux problématiques de la Créativité. Cela donnera lieu à un approfondissement et une réflexion.

EXEMPLE DE BINÔME :

Créativité-Langue / Créativité-Etrange / Créativité-Expérimentation / Créativité-Enfant / Créativité-Pensée / Créativité-Paradoxe / Créativité-Frein / Créativité-Innovation ...

Fiche 4 - La création de définitions

De 6 à 20 personnes - Durée : 1/2

OBJECTIF DE L'EXERCICE

Permettre aux participants de s'approprier, de **réfléchir, de s'exprimer sur les idées, concepts, problématiques** que chacun associe au mot "créativité".

Ainsi, confronter les mots : **Créativité, Innovation, Création et Imagination.**

Trouver leurs définitions et spécificités.

LA CONSIGNE :

- Constituer des petits groupes de 3, 4 personnes
- Donner **15 minutes à chaque groupe** pour se confronter et formuler une définition pour chacun des mots.
- **Présentation du travail produit**, par un tour de table de chacun des groupes.
- Attendre d'**avoir entendu l'ensemble des groupes** et des définitions avant d'entreprendre un temps d'échange et de clarification.
- **Faire retourner les groupes** et revisiter leurs définitions, avec comme soutien complémentaire un kit de 4 photos, illustrant chacun des mots (créativité, innovation, création, imagination).
- Nous inviterons ensuite, chaque groupe à **rechercher dans les dictionnaires**, et sur le net de nouvelles définitions.

Fiche 5 - Evaluation

De 6 à 20 personnes - Durée : 15min

OBJECTIF DE L'EXERCICE

Evaluation du déroulement de la journée

LA CONSIGNE :

Imagidés est un moyen original et ludique pour faire travailler son imagination et encourager l'expression orale. **Lancez les dés et laissez libre cours à votre créativité pour construire ensemble un récit ...**

Le récit de l'évaluation du déroulement de votre journée

SOURCE/SUPPORT :

Jeu de société Imagidés



Journée 2 - Les freins à la créativité

Objectifs généraux et contenus :

Notions de base sur **LES FREINS ET LES MOTEURS DE LA CRÉATIVITÉ**

Les freins sont les interdits que l'on se pose, ainsi nous allons découvrir les différents registre de freins. S'entraîner à les lever, et apprendre à organiser les conditions favorables pour les dépasser.

EXEMPLE DE PROGRAMME AVEC UN GROUPE DE 12 PERSONNES

Activité	Fiches activités / Matériel	Durée
Présentation de la journée		15min
Présentation des participants		10min
Présentation d'un cadre théorique : Voir contenu livret "hôtel de la créativité" Part 2		1/2h
Facteurs perceptuels : Présentation		15min
L'exercice pour mettre en évidence : Invente l'histoire avec 6 dessins	Fiche n°1	1/2h
L'exercice pour stimuler : Coup d'oeil	Fiche n°2	10min
Facteurs intérieurs/émotifs : Présentation		15min
L'exercice pour mettre en évidence : Les 10 opérations	Fiche n°3	15min
L'exercice pour stimuler : L'idée la plus bête en premier	Fiche n°4	15min
Facteurs culturels : Présentation		15min
L'exercice pour mettre en évidence : Tournoi des cartes	Fiche n°5	1/2h
L'exercice pour stimuler : Sur mon île	Fiche n°6	10min
Facteurs environnementaux/contextuels : Présentation		15min
L'exercice pour mettre en évidence : Le temps pour une horloge	Fiche n°7	15min
L'exercice pour stimuler : Vive le temps perdu !	Fiche n°8	10min
Facteurs de compétences : Présentation		15min
L'exercice pour mettre en évidence : Calcul de la diagonale de la boîte à gâteaux	Fiche n°9	10min
L'exercice pour stimuler : Construction en Lego	Fiche n°10	20min
Conclusion : Présentation		1/2h
Evaluation		1/2h

Mais aussi : Aménagement de l'espace - Des petits jeux - Une librairie - Des affiches

FACTEURS PERCEPTUELS

Fiche 1 - Raconte-moi une histoire

Durée : 1/2h

Le matériel :

- 6 images (X autant de participants)
- Des crayons
- Des feuilles blanches

Action à réaliser :

A partir des 6 images ci-joint, les participants doivent raconter une histoire sous format BD. Ils disposent d'1h.

Les règles à donner aux participants :

- Ne pas tenter à l'intégrité des images (les découper, les brûler, les déchirer...)
- Ne pas changer les expressions des visages
- Ne pas ajouter d'objets dans le décor
- Ne pas changer le décor
- Ne pas utiliser de couleur
- Il est possible de les utiliser dans tous les sens que vous voulez
- Il est possible d'utiliser tous les codes de la bande dessinée (bulle, expression...)
- La thématique de l'histoire libre



Le formateur ne peut pas intervenir pendant l'heure, si ce n'est une veille pour s'assurer que les règles sont respectées.

Après l'activité :

- Le formateur raconte les histoires sans même les avoir lues (raconter des histoires évidentes d'après les images) :
 - Histoire d'un chat mort dans la boîte
 - Histoire de cendres d'un parent proche dans la boîte
 - Histoire des fringues de son ex dans la boîte
 - Histoire d'une bombe...
- Le formateur débrieife et décrypte pourquoi toutes les histoires se ressemblent :
 - Tout le monde pose les images de la même manière : dans l'ordre, côte à côte et à l'endroit. Les questionner sur le pourquoi ?
 - Tout le monde voit 3 personnages, alors qu'on peut en voir 11 différents
 - Tout le monde voit 1 femme et 2 hommes
 - Tout le monde voit une seule boîte, mais il peut y en avoir 5, une différente par image



Note : On pense maîtriser les images et pouvoir en faire une histoire, mais en réalité ce sont elles qui nous maîtrisent. Il faut apprendre à voir les choses différemment, sous un autre angle, à changer notre regard pour s'ouvrir l'esprit.

Fiche 2 - Le coup d'oeil

Voici un jeu de devinettes qui se rapproche du jeu de cache-cache. Il ne s'agit que d'une partie d'un objet. Devinez ce que ce dessin représente. Élargir, réduire, combiner. Il y a plus d'une réponse possible, et beaucoup de place pour l'humour.



Fiche 3 - Les 10 opérations

LA CONSIGNE :

Recherchez les trois erreurs / Look for the three errors / Busque los tres errores / Cercare i tre errori / Căutarea celor trei erori / Üç hata yı arayın

OPÉRATIONS :

A/ $(8 * 11) - (2 * 9) = 70$

B/ $(3 * 9 - 5) / 2 = 11$

C/ $7 * 6 / 3 = 13$

D/ $8 - 2 * 2 = 4$

E/ $1 + 2 - 3 + 4 + 5 - 6 + 7 - 8 + 9 = 11$

F/ $(3 - 4) - (7 - 9) = -3$

G/ $13 * 3 * 8 - 17 = 295$

H/ $1 * (7 - (3 + 4)) * (6 / 2) = 0$

I/ $1 - 2 - 3 - 4 - 5 + 6 + 7 - 8 + 9 = 1$

J/ $(23 + 37) / (35 / 7) = 12$

SOLUTIONS :

A/ $(8 * 11) - (2 * 9) = 70$

B/ $(3 * 9 - 5) / 2 = 11$

C/ $7 * 6 / 3 = 13 \ 14$

D/ $8 - 2 * 2 = 4$

E/ $1 + 2 - 3 + 4 + 5 - 6 + 7 - 8 + 9 = 11$

F/ $(3 - 4) - (7 - 9) = -3 \ 1$

G/ $13 * 3 * 8 - 17 = 295$

H/ $1 * (7 - (3 + 4)) * (6 / 2) = 0$

I/ $1 - 2 - 3 - 4 - 5 + 6 + 7 - 8 + 9 = 1$

J/ $(23 + 37) / (35 / 7) = 12$

Fiche 4 - L'idée la plus bête en premier

Activité à proposer pour la **résolution immédiate d'un problème**.

Pour cette activité vous n'aurez **besoin de rien**.

Instructions :

Les idées « bêtes » sont parfois les meilleures. Demandez aux participants de **proposer la solution la plus bête pour le problème en question**. Après avoir récolté les propositions, examinez-les afin de voir si certaines s'avèrent moins bêtes que prévu.

FACTEURS CULTURELS

Fiche 5 - Tournoi des cartes

De 16 à 24 personnes - Durée : 2h

Espace requis : Une grande salle

Matériel nécessaire :

- Quatre jeux de cartes auxquels il faut ôter les cartes deux, trois, quatre, cinq et six.
- Des feuilles d'instructions (voir plus loin) en quantité égale au nombre de participants.
- Des feuilles blanches
- De quoi écrire.

Déroulement

Il faut diviser le groupe en **sous-groupes** comptant au **moins quatre et au maximum cinq joueurs chacun**, sous-groupes qui vont s'installer à des tables différentes, assez éloignées les unes des autres pour qu'il n'y ait pas d'interférences entre elles. Les participants doivent disposer de feuilles blanches et de quoi écrire.

L'animateur distribue **la feuille d'instructions n°0. Les participants la lisent puis la rendent**. Ensuite, l'animateur distribue des feuilles n°1 à la table n°1 ; des feuilles n°2 à la table n°2 ; des feuilles n°3 à la table n°3 ; des feuilles n°4 à la table n°4 ; des feuilles n°1 à la table n°5 ; des feuilles n°2 à la table n°6 et ainsi de suite. Cinq minutes plus tard, il enlève les feuilles et le jeu peut alors commencer. L'exercice va se dérouler tel qu'indiqué dans les feuilles d'instructions n°0 à 4 ci-dessous.

Après **quatre ou cinq tours**, les participants auront probablement fait le tour de l'exercice, l'animateur pourra alors l'arrêter.

Pour l'analyse, les participants peuvent s'aider des questions contenues dans la feuille d'instructions n°5. Dans un premier temps, **ils font l'analyse dans le sous-groupe où ils se sont trouvés lors du début de l'exercice** (donc à leur table de départ). Finalement, tout le groupe peut se retrouver dans une mise en commun de synthèse. Des rapporteurs feront part des conclusions des sous-groupes après quoi un débat large peut être mené.

Instructions pour le tournoi (Feuille n°0)

- Vous avez à peu près cinq minutes pour étudier les règles et pour vous exercer au jeu.
- Une fois ce temps écoulé, vous devrez remettre votre copie des règles à l'animateur.
- Dès ce moment, toute communication verbale (oralement ou par écrit) devra cesser. Vous pouvez dessiner ou faire des gestes.
- Une fois les copies du règlement remises, le tournoi commencera, en silence.
- Chaque joueur distribue les cartes à tour de rôle.

La première partie est terminée quand **l'animateur donne le signal de la fin de partie**. Une partie dure quelques minutes. A ce moment on dépose ses cartes et l'on compte combien de plis chaque joueur a réussi à avoir.

Identification des gagnants et des perdants : est gagnant le joueur qui a fait le plus grand nombre de plis au cours de la partie ; est perdant le joueur qui en a réussi le moins. On additionne les plis de chaque partie.

A la fin de chaque partie, certains joueurs changent de table :

- Le joueur qui a totalisé le plus de plis est le gagnant, il monte à la table supérieure (la table suivante dans le sens des aiguilles d'une montre)
- Le joueur qui a totalisé le moins de plis est le perdant, il descend à la table inférieure (la table précédente dans le sens des aiguilles d'une montre)
- Les autres joueurs demeurent à leur table.

Les égalités éventuelles seront départagées par l'ordre alphabétique des prénoms des joueurs.

Feuille d'instructions n° 1

Cinq as, un jeu facile à apprendre et à jouer

Les cartes : Le jeu se joue avec vingt-huit cartes, de l'as au sept de chaque couleur. L'as est la carte la plus faible.

Les joueurs : Il y a de quatre à six joueurs par table.

La donne : Un joueur bat les cartes et les donne une à la fois. Chaque joueur recevra de quatre à sept cartes, selon le nombre de joueurs.

Le début : Le joueur à gauche du donneur joue la première carte. Les autres joueurs jouent successivement une carte. L'ensemble des cartes jouées constitue un pli. Au dernier pli, il est possible que certains n'aient plus de carte à jouer.

Pour prendre le pli : Le joueur ayant joué la carte la plus forte prend le pli et le met devant lui.

Prendre la main : Le preneur d'un pli entame pour le tour suivant. Cette procédure se continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

Suivre : Le joueur qui entame peut jouer n'importe quelle couleur. Les autres doivent toujours suivre (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une). Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue n'importe quelle autre carte. Le pli est emporté par la carte la plus forte dans la couleur entamée.

L'atout : Dans ce jeu, le pique est atout. Si un joueur n'a pas de carte de la couleur entamée, il peut jouer un pique. Ceci s'appelle « couper ». La carte de pique la plus forte jouée prend le pli.

La fin de la partie : La partie se termine quand toutes les cartes données ont été jouées. On compte alors le nombre de plis que chacun a fait et on le note sur un papier.

Feuille d'instructions n° 2

Cinq as, un jeu facile à apprendre et à jouer

Les cartes : Le jeu se joue avec vingt-huit cartes, de l'as au sept de chaque couleur. L'as est la carte la plus faible.

Les joueurs : Il y a de quatre à six joueurs par table.

La donne : Un joueur bat les cartes et les donne une à la fois. Chaque joueur recevra de quatre à sept cartes, selon le nombre de joueurs.

Le début : Le joueur à gauche du donneur joue la première carte. Les autres joueurs jouent successivement une carte. L'ensemble des cartes jouées constitue un pli. Au dernier pli, il est possible que certains n'aient plus de carte à jouer.

Pour prendre le pli : Le joueur ayant joué la carte la plus forte prend le pli et le met devant lui.

Prendre la main : Le preneur d'un pli entame pour le tour suivant. Cette procédure se continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

Suivre : Le joueur qui entame peut jouer n'importe quelle couleur. Les autres doivent toujours suivre (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une). Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue n'importe quelle autre carte. Le pli est emporté par la carte la plus forte dans la couleur entamée.

L'atout : Dans ce jeu, le trèfle est atout. Si un joueur n'a pas de carte de la couleur entamée, il peut jouer un trèfle. Ceci s'appelle « couper ». La carte de trèfle la plus forte jouée prend le pli.

La fin de la partie : La partie se termine quand toutes les cartes données ont été jouées. On compte alors le nombre de plis que chacun a fait et on le note sur un papier.

Feuille d'instructions n° 3

Cinq as, un jeu facile à apprendre et à jouer

Les cartes : Le jeu se joue avec vingt-huit cartes, de l'as au sept de chaque couleur. L'as est la carte la plus forte.

Les joueurs : Il y a de quatre à six joueurs par table.

La donne : Un joueur bat les cartes et les donne une à la fois. Chaque joueur recevra de quatre à sept cartes, selon le nombre de joueurs.

Le début : Le joueur à gauche du donneur joue la première carte. Les autres joueurs jouent successivement une carte. L'ensemble des cartes jouées constitue un pli. Au dernier pli, il est possible que certains n'aient plus de carte à jouer.

Pour prendre le pli : Le joueur ayant joué la carte la plus forte prend le pli et le met devant lui.

Prendre la main : Le preneur d'un pli entame pour le tour suivant. Cette procédure se continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

Suivre : Le joueur qui entame peut jouer n'importe quelle couleur. Les autres doivent toujours suivre (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une). Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue n'importe quelle autre carte. Le pli est emporté par la carte la plus forte dans la couleur entamée.

L'atout : Dans ce jeu, le pique est atout. Si un joueur n'a pas de carte de la couleur entamée, il peut jouer un pique. Ceci s'appelle « couper ». La carte de pique la plus forte jouée prend le pli.

La fin de la partie : La partie se termine quand toutes les cartes données ont été jouées. On compte alors le nombre de plis que chacun a fait et on le note sur un papier.

Feuille d'instructions n° 4

Cinq as, un jeu facile à apprendre et à jouer

Les cartes : Le jeu se joue avec vingt-huit cartes, de l'as au sept de chaque couleur. L'as est la carte la plus forte.

Les joueurs : Il y a de quatre à six joueurs par table.

La donne : Un joueur bat les cartes et les donne une à la fois. Chaque joueur recevra de quatre à sept cartes, selon le nombre de joueurs.

Le début : Le joueur à gauche du donneur joue la première carte. Les autres joueurs jouent successivement une carte. L'ensemble des cartes jouées constitue un pli. Au dernier pli, il est possible que certains n'aient plus de carte à jouer.

Pour prendre le pli : Le joueur ayant joué la carte la plus forte prend le pli et le met devant lui.

Prendre la main : Le preneur d'un pli entame pour le tour suivant. Cette procédure se continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

Suivre : Le joueur qui entame peut jouer n'importe quelle couleur. Les autres doivent toujours suivre (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une). Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue n'importe quelle autre carte. Le pli est emporté par la carte la plus forte dans la couleur entamée.

L'atout : Dans ce jeu, le trèfle est atout. Si un joueur n'a pas de carte de la couleur entamée, il peut jouer un trèfle. Ceci s'appelle « couper ». La carte de trèfle la plus forte jouée prend le pli.

La fin de la partie : La partie se termine quand toutes les cartes données ont été jouées. On compte alors le nombre de plis que chacun a fait et on le note sur un papier.

Feuille d'instructions n°5

L'ANALYSE

En sous-groupe, **répondez aux questions suivantes**. Désignez un secrétaire pour noter les réflexions du groupe et transmettez-les lors de la mise en commun.

1. Chacun **raconte brièvement quel a été son itinéraire dans le jeu** : s'il a gagné ou perdu, s'il a dû changer de table ou s'il est resté ou même endroit ainsi que les événements marquants du jeu...
2. Chacun **exprime les différents sentiments ou les émotions éventuelles qu'il a ressentis** au cours du jeu : amusement, énervement, révolte, incompréhension...
3. Chacun exprime **comment il a perçu les autres joueurs**.
4. Comment avec des règles différentes a-t-on réussi à continuer à jouer ? Comment s'est-on plus ou moins « mis d'accord » ? Qu'est-ce qui a permis d'imposer une règle ? La force, la négociation, l'indifférence ?
5. Voyez-vous un **lien entre cet exercice et votre expérience de la communication** entre personnes d'origines différentes ?

FACTEURS CULTURELS

Fiche 6 - Sur mon île

Ce petit jeu nous invite à **rêver éveillé en inventant une histoire qui nous met en scène dans un contexte imaginaire**. Pour amorcer notre récit, on répond aux questions suivantes avec le plus de détails possible et en notant tous les états d'âme et sentiments qu'on pourrait ressentir.

- *Si je faisais naufrage en pleine mer, comment survivrais-je ?*
- *À quoi ressemblerait l'île sur laquelle j'échouerais ? Où serait-elle située ?*
- *Y a-t-il des éléments du bateau qui auraient échoué avec moi ou qui réapparaîtraient plus tard ?*
- *Comment me construirais-je un abri ? Et à quel endroit de l'île ?*
- *Comment et de quoi me nourrirais-je ?*
- *Y aurait-il des habitants ou des visiteurs ? Ennemis ou alliés ?*
- *Combien de temps y passerais-je et comment serais-je rescapée ?*
- *À mon retour, comment réagiraient mes proches ? Comment se passerait ma réintégration sociale ?*

On peut **choisir un autre thème**, en autant qu'il nous permette de rencontrer des obstacles, nous force à trouver des solutions et donne matière à toutes sortes de rebondissements.

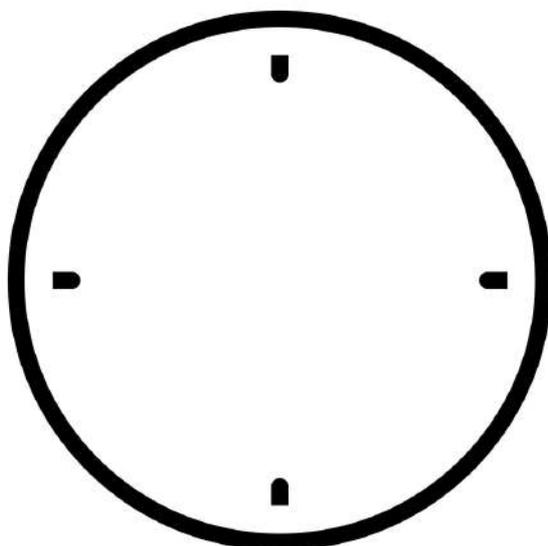
D'autres idées : si, à l'aide d'une machine à remonter le temps, j'arrivais en l'an... Si je me transformais en oiseau...

Fiche 7 - Le temps pour une horloge

Sans temps libre, il est difficile de s'intéresser aux choses, d'être curieux ou créatif. En se promenant, en prenant un bain, en faisant un tour à la salle de sport, en mitonnant un petit plat ou allant boire un verre avec des amis, nous permettons à notre esprit et à notre corps de prendre de la distance avec notre travail. **Ce recul et cette détente sont nécessaires pour être pleinement créatif.**

L'exercice se déroule en **2 phases** :

- Dans un premier temps, il s'agit de donner aux participants une feuille sur laquelle est dessiné un cercle et 4 traits qui représentent le temps. Les participants ont **1 minute**, top chrono, pour y dessiner ce qu'ils souhaitent
- Dans un second temps, il s'agit de donner le même dessin aux participants, avec la même consigne mais cette fois-ci en leur laissant **7 minutes**.



Le but de cette activité est de constater combien le temps libre est précieux et nécessaire à l'imagination et à la créativité.

Fiche 8 - Vive le temps perdu !

Il vous arrive sans doute de vous plaindre de ne pas avoir assez de temps pour faire tout un tas de choses ?

Appeler des vieux amis, apprendre sur un sujet, faire du rangement, trier vos photos, écrire vos mémoires...

Listez ici, tout ce que vous aimeriez faire et que vous avez la sensation de ne jamais avoir le temps de faire. Et **savourez d'avoir enfin le temps !**

1

2

3

4

5

6

FACTEURS DE COMPÉTENCES

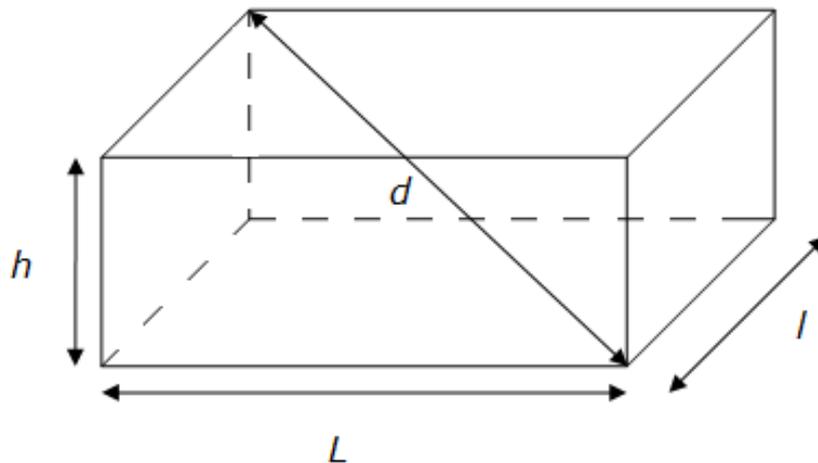
Fiche 9 - Quelle est la diagonale du paquet de gâteaux

Présenter une boîte (un paquet de gâteaux est parfait pour l'illustration) aux participants.

Demandez-leur de **quelle manière ils vont s'y prendre** pour trouver la longueur "d" de la diagonale de de cette boîte. (Voir schéma ci-contre)

On leur précise **qu'ils ont à disposition tout...mais vraiment tout le matériel** qu'ils souhaitent...de la scie au téléphone. En passant par règle, calculatrice, table...

Laissez leur 5 minutes de réflexion.



Faites un tour de table des réponses. Quelques idées parmi les suivantes devraient émerger :

- Découper la boîte
- Faire un calcul mathématique
- Appeler le fabricant
- Mesurer à l'extérieur

Si vous n'avez pas trouvé vous-même la réponse, la voici (mais jouez le jeu avant) :

Posez le paquet de gâteaux (ou la boîte) dans un coin d'une table. Marquez la longueur du paquet avec votre doigt, puis décaler le paquet, linéairement, de sa propre longueur. Maintenant, il vous suffit de mesurer la diagonale en partant de l'angle de la table en remontant vers l'angle opposé du paquet. C'est comme si vous matérialisiez le paquet dans l'espace. <https://www.youtube.com/watch?v=4-3DRa4i8k&t=191s> (Cette petite vidéo, entre 19:30 et 23: devrait vous aider à mieux visualiser)

Fiche 10 - Construction en Lego

Pour : la communication en équipe

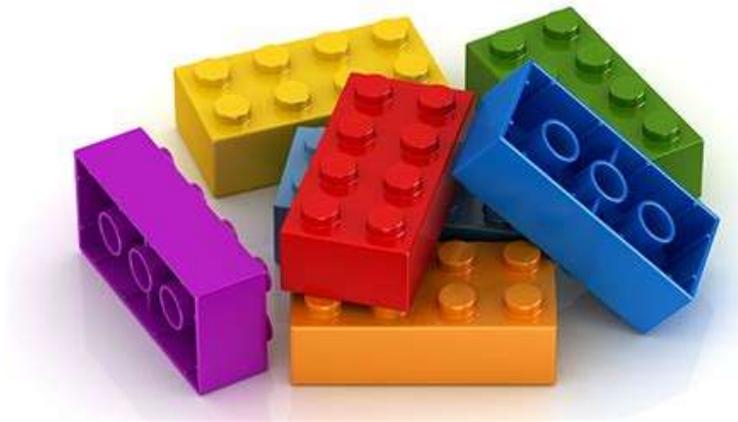
Ce dont vous aurez besoin : des pièces de Lego.

Instructions :

- Répartissez les participants en **petites équipes d'au moins deux personnes**.
- Désignez **une personne qui n'appartient à aucune équipe** et qui doit construire une structure aléatoire avec des pièces de Lego en moins de dix minutes.
- Les équipes doivent ensuite **créer une réplique exacte de la structure** (en respectant la taille et la couleur) en moins de 15 minutes.
- Mais attention, **un seul membre de chaque équipe a le droit de regarder la structure originale**.
- Cette personne doit **trouver un moyen d'indiquer la taille, la couleur et la forme de la structure originale à son équipe**, laquelle n'a aucune idée de ce à quoi elle ressemble.

Si vous estimez que c'est trop facile, **ajoutez une consigne qui dit que la personne qui a pu voir la structure originale** n'a pas le droit de toucher la structure qui est construite par son équipe.

Cette activité met l'accent sur l'importance de la communication au sein d'une équipe.



Journée 3 - Des techniques de créativité

Objectifs généraux et contenus :

- Notions de base, **définitions du processus créatif**.
- Comprendre LES 4 FAMILLES DE MÉTHODES CRÉATIVES
- Découvrir Des techniques pour chacune des phases du processus

EXEMPLE DE PROGRAMME AVEC UN GROUPE DE 12 PERSONNES

Activité	Fiches activités / Matériel	Durée
Présentation de la journée / introduction		15min
Présentation des participants : Quel créatif suis-je ?	Fiche n°1	15min
Le processus créatif comprend plusieurs phases : Préparation - Incubation - Illumination - Elaboration	Présentation livre Gang Part 3	45min
Les techniques de créativité : Combinatoires - Associatives - Remise en question - Exploratoires	Présentation livre Gang Part 3	45min
Créativité individuelle et créativité en groupe	Présentation livre Gang Part 3 + Fiche N°2	1h
Des techniques pour chacune des phases du processus	Présentation livre Gang Part 3	1h
Animation / Rôle du formateur	Présentation livre Gang Part 3	1h
Evaluation - Adaptation des 6 chapeaux :	Fiche n°3	1/2h

Mais aussi : Aménagement de l'espace - Des petits jeux - Une librairie - Des affiches

Fiche 1 - Quel type de créatif êtes-vous ?

Vous ne comprenez pas toujours votre cheminement de pensée ? En groupe, vous ne savez jamais avec qui travailler pour être le plus efficace possible ? Pour vous aider à mieux cerner votre profil créatif, Adobe a créé un test : « The Creative Types ».

Il y a d'abord **les artistes**, ceux qui ont mille idées à la seconde et qu'on n'arrive pas toujours à suivre. Puis **les penseurs** dont la curiosité intellectuelle n'est jamais rassasiée. Il y a aussi **les aventuriers** et leur endurance créative. Ou **les makers** qui ne jurent que par la concrétisation 3D d'une idée. Enfin, il y a le leadership des **producteurs**, les visionnaires qui rendent possible l'impossible, les rêveurs et l'éternelle longueur d'avance des plus innovateurs...

Ça en fait des esprits créatifs réunis autour d'une table... *Alors, comment fait-on travailler tout ce petit monde pour en tirer le meilleur ?*

Un test pour définir son profil créatif :

À l'issue de 15 questions, vous saurez quel profil créatif (il y en a 8) vous correspond le plus. Artiste, aventurier, rêveur... « *Ces types de personnalité ne sont pas des étiquettes noires ou blanches, précise Adobe. Considérez-les davantage comme des indicateurs qui peuvent vous mener vers votre plein potentiel créatif. Bien qu'il existe probablement un type de base qui vous décrit le mieux, vous pouvez en changer à différents moments de votre vie et de votre carrière, voire à différentes étapes du processus de création* ».

Savoir avec qui bosser :

Une particularité du test consiste aussi à vous **matcher avec d'autres personnalités créatives, et ce de manière complémentaire**. « *L'alchimie entre deux personnes n'est pas forcément amoureuse. Elle peut aussi être créative, ajoute la marque. Certaines ont donné naissance à de grandes collaborations comme John Lennon et Paul McCartney, ou encore Andy Warhol et Jean-Michel Basquiat* ». Qui sait, le partenaire créatif de vos rêves est peut-être déjà dans votre open-space...

Voici 2 tests :

<https://www.iscom.fr/fr/quiz-quel-creatif-etes-vous>

quiz-quel-creatif-etes-vous
[Click here](#) to visit the page.

<https://mycreativetype.com/>



Creative Types by Adobe Create

Everyone has a creative "type"—knowing yours helps you maximize your potential. Take our quiz to discover your type!

Fiche 2 - Gagnez autant que vous pouvez !

Il y a **2 objectifs** à cet exercice :

1. Explorer l'impact de **la confiance** et de **la trahison** sur la communication
2. Souligner **l'importance de la coopération pour atteindre des objectifs de groupe**

Temps estimé : 1h

Matériel :

- Une feuille (ou une projection) sur lequel est rappelé le nom du jeu « Gagnez autant que vous pouvez »
- Une feuille de pointage des choix pour chaque équipe
- De quoi écrire (papiers & crayons)

Mise en place :

Le groupe est **divisé en sous-groupes**, de préférence des groupes de 4 (mais la taille des sous-groupes peut être adaptée). L'activité doit avoir lieu dans une pièce suffisamment grande pour que les sous-groupes puissent être **assez éloignés les uns des autres** pour discuter en toute confidentialité, et en même temps, **suffisamment proche** quant il s'agira de faire la mise en commun entre groupe. Chaque sous-groupe reçoit **une feuille de pointage des choix (ci-joint)**.

Si le groupe est suffisamment grand, vous pouvez le diviser en plusieurs groupes conséquents dans lesquels vous diviserez des sous-groupes. (Il faut ainsi avoir une pièce assez grande également).

Les instructions aux participants :

L'animateur peut les lire à voix haute ou bien chaque participant peut en prendre connaissance seul. L'important est de s'assurer que tous les participants ont bien compris les règles avant de démarrer.

- Le titre de cette activité est « Gagnez autant que vous pouvez ! ». Il est important de le rappeler régulièrement aux participants pour qu'ils le gardent en tête. A chaque début de tour par exemple. S'ils venaient à demander si le « vous » se réfère à chaque sous-groupe ou bien au groupe dans son intégralité, répondez-leur simplement par le nom de l'activité « Gagnez autant que vous pouvez ».
- Assurez-vous que chaque participant sait dans quel sous-groupe il se trouve et qui sont ses partenaires.

Il y a **3 règles clés** que les participants doivent garder en tête (et que vous devez leur rappeler dès que nécessaire) :

1. Vous **ne devez pas échanger avec les autres sous-groupes** à moins d'en avoir reçu la consigne spécifique. Cette interdiction vaut aussi bien pour la communication verbale que non-verbale
2. Chaque sous-groupe doit se mettre d'accord sur **un seul et même choix** pour l'ensemble du groupe.
3. Vous devez veiller à ce que **les membres des autres sous-groupes ne connaissent pas le choix de votre propre sous-groupe** tant que vous n'avez pas reçu l'ordre de le révéler.

La mise en place :

- Avant de commencer, chaque sous-groupe **prend connaissance des règles de comptage** des points (2-3min max) et s'assure de les avoir comprises.
- L'activité comprend **10 tours**. Tous les tours ne se dérouleront pas de la même manière mais tout sera expliqué avant chaque tour.
- A chaque tour, il y a aura une règle simple, celle, pour **chaque sous-groupe de choisir à l'unanimité des membres de ce sous-groupe entre X et Y**. Seule la manière de choisir pourra différer selon les tours et les règles énoncées.

Conduite de l'activité :

Tour 1 :

- a- Prenez **2 minutes pour discuter de votre choix avec votre groupe**. [En tant qu'animateur veillez à ce que chaque sous-groupe ne discute qu'avec ses partenaires et gérez le temps. Vous pouvez laisser un petit laps de temps en plus si besoin, mais il faut veillez à ce qu'il n'y ait pas trop de temps d'attente]
- b- **Fin de la discussion et du temps imparti !** Après un décompte de 3, chaque sous-groupe révèle son choix entre X et Y. [Rappelez aux participants qu'ils ne peuvent communiquer qu'avec leur propre sous-groupe, quand bien même des réactions se feraient entendre pendant la révélation]
- c- Chaque groupe prend le temps de **remplir sa feuille de pointage** en entourant son choix entre X et Y, le choix des autres sous-groupes, les gains (selon le décompte imposé), et le résultat final.

Les tours 2, 3 et 4 se passent de la même manière que le tour 1

Le tour 5 est un tour bonus, les gains de ce tour sont **multipliés par 3 :**

1. Avant de discuter en sous-groupe, **chaque sous-groupe va envoyer un émissaire** en charge d'aller discuter du choix à faire pour ce tour, avec les autres émissaires des autres sous-groupes.
2. Ensuite **chaque émissaire retourne dans son groupe et chaque groupe discute de son choix de X et de Y**.
3. Fin de la discussion. S'assurer que chaque groupe est prêt à révéler son vote. Faire le décompte. **Chaque groupe révèle son choix**.
4. Prendre 1 min pour **remplir le tableau des scores** comme dans les tours précédents

Les tours 6 et 7 se déroulent comme les tours de 1 à 4.

Le tour 8 se déroule comme le tour 5 mais le score est multiplié par 5.

Le tour 9 se déroulent comme les tours 1, 2, 3, 4, 6 & 7

Le tour 10 se déroule comme les tour 5 et 8, mais le score est multiplié par 10.

L'animateur fait calculer au groupe le score final. Si chaque groupe a choisi Y à tous les tours, ils peuvent atteindre un score de 100.

Conclusion de l'activité : Une fois les scores calculés, l'animateur ouvre la discussion sur le processus de l'activité. Les points clés suivants doivent être mis en évidence :

1. Est-ce que le « vous » dans « Gagnez autant que vous pouvez » signifie « vous » en tant que sous-groupe ou bien en temps que groupe entier ?
2. Les effets de la compétition et de la collaboration sont à prendre en considération dans une organisation
3. Comment se situe le score net du groupe total par rapport au score de 100 possible ?
4. Comment pouvez-vous relier cette expérience à d'autres situations de groupe dans votre structure ?
5. S'il reste du temps, l'animateur peut engager une discussion sur les concepts de stratégies gagnant-perdant, perdant-perdant et gagnant-gagnant.

Quel est le but de cette activité ?

A travers cette activité concurrentielle, **les participants devront faire face à une série de tours et de situations où ils vont avoir besoin de prendre des décisions de groupes** et d'atteindre un consensus sur des actions qui impacteront leur résultat final. Dans d'autres cas, ils devront négocier **la stratégie en collaboration** avec les autres sous-groupes tout en s'assurant que leur propre sous-groupe gagne, ce qui les forcera parfois à prendre des décisions difficiles. Il faudra en effet choisir entre l'accord passé avec les autres groupes (**la collaboration**) ou bien pour faire passer l'intérêt de leurs sous-groupes en premier (**la compétition**), ce qui pourrait faire naître des conflits entre les différents sous-groupes qui devront être résolus tout au long de l'activité.

Feuille de pointage des scores

Pendant 10 tours successifs, vous et votre sous-groupe allez choisir soit de voter X ou Y. Votre sous-groupe doit se mettre d'accord sur un seul et unique choix [X ou Y] pour chaque tour. Garder votre choix caché des autres sous-groupes jusqu'à ce qu'il soit directement révélé de vive voix. Les scores de chaque tour dépendent des choix faits dans le groupe en entier. Les coéquipiers d'un même sous-groupe peuvent se parler entre eux, mais ne peuvent pas échanger avec les autres sous-groupes à moins d'en avoir eu l'autorisation.

TABLEAU DE CALCUL DES SCORES

Configuration possible Groupe entier	Points pour chaque vote X	Points pour chaque vote Y
4 votes X	Moins 1 point	
3 votes X, 1 vote Y	Plus 1 point	Moins 3 points
2 votes X, 2 vote Y	Plus 2 points	Moins 2 points
1 vote X, 3 votes Y	Plus 3 points	Moins 1 point
4 votes Y		Plus 1 point

TABLEAU DE NOTATION DES RESULTATS

TOUR	VOTRE VOTE (Entourez)	CHOIX DU GROUPE ENTIER	POINTS (+/-)	BALANCE
1	X YX Y		
2	X YX Y		
3	X YX Y		
4	X YX Y		
5	X YX Y		
6	X YX Y		
7	X YX Y		
8	X YX Y		
9	X YX Y		
10	X YX Y		

Évaluation - Adaptation des 6 chapeaux

En quoi cela consiste ?

Les six chapeaux symbolisent **les différents points de vue à partir desquels on peut analyser un problème** ou une situation concrète. Les participants à une réunion apportent des idées et collaborent au processus d'adoption des décisions. Pour ce faire, toutes les personnes qui font partie du groupe créatif utiliseront en même temps chaque chapeau ou point de vue pour analyser une situation ou un problème. **L'observation des problèmes à partir de différents points de vue enrichit le résultat du débat** dans la mesure où on tire parti des capacités et de la créativité des participants pour analyser de façon exhaustive le pour et le contre du thème traité. En outre, on essaye de cette façon d'éviter que les réunions se prolongent en raison d'affrontements dus à la défense obstinée de positions avec des répliques continues.

Dans quelles situations l'utiliser ?

La méthode des six chapeaux de la réflexion est très puissante et s'avère **appropriée pour la prise de décisions**. Elle est conçue pour guider les débats, éviter que les participants dévient leur attention et se focalisent sur la discussion elle-même.

Comment cela fonctionne ?

Les personnes qui participent à la réunion utilisent les chapeaux l'un après l'autre. **Chaque chapeau sera de couleur différente et chaque couleur représente un point de vue**. Tous les membres du groupe utilisent ensemble un des chapeaux en offrant des idées basées sur le point de vue en rapport avec chaque chapeau respectif. La relation entre les couleurs et les chapeaux est la suivante:

- **Chapeau blanc** : Présentation de l'information de façon objective et neutre. **NEUTRALITÉ**
- **Chapeau rouge** : On exprime les opinions, intuitions et sentiments, sans besoin de fonder les réponses sur des arguments solides. **ÉMOTIONS**
- **Chapeau jaune** : Les membres signalent les aspects positifs du sujet ou de l'idée. Il s'agit d'identifier les positions favorables. **OPTIMISME**
- **Chapeau noir** : Ce chapeau représente la précaution au moment d'analyser la question. Lors de cette phase, on signale les risques possibles et les obstacles. **PESSIMISME**
- **Chapeau Vert** : Lors de cette phase on laisse libre cours à la pensée créative. On soumet les nouvelles idées et les alternatives possibles qui apportent plus de valeur à la question débattue. **CREATIVITE**
- **Chapeau Bleu** : Il offre une vision générale du thème. Il synthétise le débat en évaluant et en examinant les différentes alternatives proposées. **ORGANISATION**



NEUTRALITÉ

Faits, chiffres, informations
dénudées d'interprétations



ÉMOTIONS

Intuitions, sentiments,
impressions, pressentiments



CRÉATIVITÉ

Fertilité des idées, aucune censure,
idées farfelues, provocantes



PESSIMISME

Prudence, dangers, risques,
objections, inconvénients



OPTIMISME

Critique positive, rêves, espoir,
commentaires constructifs



ORGANISATION

Canalisation des idées, rigueur,
discipline, solution à retenir

Quelques conseils de fonctionnement :

- Les **chapeaux de chaque couleur seront utilisés en même temps** par l'ensemble des participants.
- Il est conseillé de **commencer par le blanc et de terminer par le bleu**, cependant, il n'existe pas d'ordre établi pour chaque chapeau.
- Il n'est **pas recommandé d'utiliser le chapeau noir après le vert**.
- Le besoin d'utiliser tous les chapeaux lors d'une discussion sera apprécié par le groupe de travail lui-même. **Il n'est pas toujours nécessaire d'appliquer toutes les approches.**

Journée 4 - Des futurs projets

Objectifs généraux et contenus :

La créativité au service de futurs projets : mise en pratique des acquis de formation pour penser de futurs projets

EXEMPLE DE PROGRAMME AVEC UN GROUPE DE 12 PERSONNES

Activité	Fiches activités / Matériel	Durée
Présentation de la journée / introduction		10min
Présentation des participants : 2 vérités & 1 mensonge	Fiche n°1	15min
Présentation de l'organisation : Carte mentale	Fiche n°2	1h
Travail sur le slogan : Analyse morphologique	Fiche n°3	1h
Les questions problèmes - "Le mauvais, le bon et le futur projet". Catalogue de projets vécus et envisageables	Fiche n°4	1h
Visite de la ville avec "Anywhere travel guide"	Fiche n°5	1h
Le jeu des cocréations	Fiche n°6	2h
Evaluation	Fiche n°7	1/2h

Mais aussi : Aménagement de l'espace - Des petits jeux - Une librairie - Des feuilles de travail avec des citations - iD Map, dessin sur mon asso - Mon asso idéale - Listing des 5 questions/problèmes - Vivre le jeu pour résoudre

Fiche 1 - 2 vérités & 1 mensonge

Les ices breakers sont des exercices permettant de **favoriser la créativité et de mettre en condition les participants**. Parce qu'une session se fait dans la bienveillance, il est important que les participants puissent se mettre dans une posture créative. Les ice-breakers leur permettent de se présenter et ainsi de faire connaissance avec le groupe. Une session de créativité sans ice-breaker est une session qui mettra du temps à se lancer.

LA CONSIGNE

Mettez-vous **en binôme** et écrivez **2 vérités et 1 mensonge** chacun sur un post-it. Vous devez ensuite retrouver le mensonge qui s'est glissé parmi vos propositions. Vous avez 5 minutes !

Ensuite on change de binôme.

Fiche 2 - La carte mentale

En quoi cela consiste ?

Technique graphique dans laquelle **un mot ou un concept clé est utilisé comme point de départ** pour **ajouter des idées sous la forme de branches d'arbre** ou de structure radiale. Ce sont les relations ou la hiérarchie que l'individu lui-même décide qui conditionnent le résultat ou la forme finale de la carte.

L'objectif des cartes mentales est de **faciliter la compréhension d'une question et la façon dont l'individu l'interprète**. Elles affichent les relations et interconnexions entre les idées et les concepts sous forme d'images, de façon plus visible.

Quand l'utiliser ?

Les cartes mentales présentent des avantages pour **l'approche de problèmes complexes** et **l'identification de nouvelles idées**. En ce sens, la représentation de l'information en provenance des différentes sources sous un format simple, affichant la hiérarchie et les connexions existantes entre les idées de façon graphique, facilite non seulement leur visualisation, mais aussi leur mémorisation.

Comment fonctionne cette technique ?

- 1 Définir parfaitement **le centre créatif**. Cependant, une fois que cela est fait, il est très important de **chercher un mot, un concept ou une idée** clé qui le représente.
- 2 **Écrire au centre d'une feuille le mot choisi en majuscules**. Il est également conseillé d'utiliser différentes couleurs ou d'associer l'idée à un dessin, pour que l'ensemble soit plus visuel.
- 3 Établir **une série de principes sur lesquels développer les idées de façon ordonnée**. Ces principes constituent **le premier niveau de l'arbre** et permettent d'établir une première structuration des idées.
- 4 Le développement des branches **ne doit pas suivre d'ordre prédéterminé** dans le sens où si la branche est commencée, il faut impérativement la continuer jusqu'à la compléter. Il est possible de passer d'une branche à l'autre, puisque l'essentiel est que **le flux d'idées soit constant**.
- 5 La carte mentale doit présenter **une structure qui transmette une sensation visuellement attirante et équilibrée**. Il n'existe pas de règle concrète, mais pour maintenir un certain sens esthétique, il est recommandé de:
 - a. Représenter chaque idée en un seul mot, utilisant des icônes ou des graphiques aussi souvent que possible.
 - b. Utiliser une écriture claire et des espaces uniformes.
 - c. Utiliser différentes couleurs pour grouper les idées. Minimum 3 couleurs.
- 6 **Ramifier la carte mentale au maximum**, notamment dans le cas des aspects particulièrement intéressants pour l'entreprise.



Source : <https://www.art-is-fun.com/create-a-mind-map>

Fiche 3 - Analyse morphologique

En quoi cela consiste ?

L'analyse morphologique est un outil de créativité qui permet d'imaginer différentes architectures possibles pour un produit. Cette méthode consiste à **faire varier tous les mots d'une phrase descriptive d'un produit pour suggérer systématiquement de nouvelles recombinaisons originales**. Ces différentes combinaisons permettent d'imaginer l'ensemble des solutions possibles.

En réalité, les domaines d'application sont donc assez larges :

- une nouvelle architecture de produit,
- un nouveau scénario pour l'utilisateur d'un service,
- une nouvelle organisation.

Dans le cadre de l'innovation, cet outil de créativité s'adapte très bien à la proposition de nouveaux produits.

Comment fonctionne-t-elle ?

Une des solutions est de **présenter la phrase décrivant le produit initial sous la forme d'une matrice simple**. Vous retrouvez donc dans le tableau ci-dessous les mots d'une phrase et différentes alternatives pouvant donner lieu à des évolutions du produit.

Comme pour toute méthode, il existe un processus à suivre en plusieurs phases. Pour faire simple, je vous propose 5 étapes à suivre et quelques astuces.

1 **Décrivez votre produit en définissant son architecture composée d'organes, de fonctions, de formes, de positions et/ou de nombres.**

Exemple d'un tube de colle fermé par un bouchon. On présente la phrase descriptive du produit /service dans un tableau : 1 mot = 1 case dans une colonne.

Gel	dans	un	tube	fermé par	bouchon
...
...
...
...

2 Pour chaque variable, **déclinez des alternatives possibles**. Vous définissez ainsi votre espace morphologique.

Vous pouvez réaliser cette étape seul lors de la préparation de votre séance de créativité. Puis il vous sera possible d'enrichir cette liste avec les participants.

3 **Consignez tout cela dans une matrice simple**. Détaillez-y les alternatives possibles pour chaque variable.

Exemple du tube de colle en gel.

Gel	dans	un	tube	fermé par	bouchon
liquide	à côté	deux	cube	partiellement ouvert	embout sécable
poudre	à l'extérieur	trois	pyramide	toujours ouvert	capuchon
solide	...	quatre	sphère	...	soudure
...

4 **Formulez à voix haute des combinaisons aléatoires de deux ou plusieurs éléments et évaluez-les**. Gardez en tête que plus vous faites varier de paramètres à la fois, plus la simulation mentale sera difficile. Inversement, ne changer qu'un paramètre risque d'aboutir à des solutions peu innovantes. A vous de trouver la bonne « carburation » en fonction de votre potentiel créatif

Gel	dans	un	tube	fermé par	bouchon
liquide	à côté	deux	cube	partiellement ouvert	embout sécable
poudre	à l'extérieur	trois	pyramide	toujours ouvert	capuchon
solide	...	quatre	sphère	...	soudure
...

5 **Produisez des idées sur le scénario retenu**. Pas de censure, nous sommes en séance de créativité

Quelques astuces pour la séance de créativité

- Le tableau représentant l'espace morphologique **doit être visible de tous**. Utilisez un paperboard, un tableau projeté avec un vidéo projecteur, ou imprimez sur une feuille A4 un tableau pour chaque participant.
- **Laissez la possibilité de rajouter en cours de séance** une nouvelle déclinaison de variable pertinente. Quelquefois des suggestions intéressantes surgissent en pratiquant.

Fiche 4 - Projets d'hier & de demain

Lister, et expliquer :

- 3 de **MES PIRES PROJETS**, et pourquoi ?
- 3 de **MES MEILLEURS PROJETS** et pourquoi ? quel aspect , caractéristiques...
- Les **3 PROJETS DE VOS RÊVES**, que vous n'avez pas encore réalisé

Nous réaliserons un tour de table des réponses, question par question.

Le matériel obtenu servira de base à définir les caractéristiques des futurs projets qui seront imaginés.

Fiche 5 - Jeu "Anywhere travel guide"

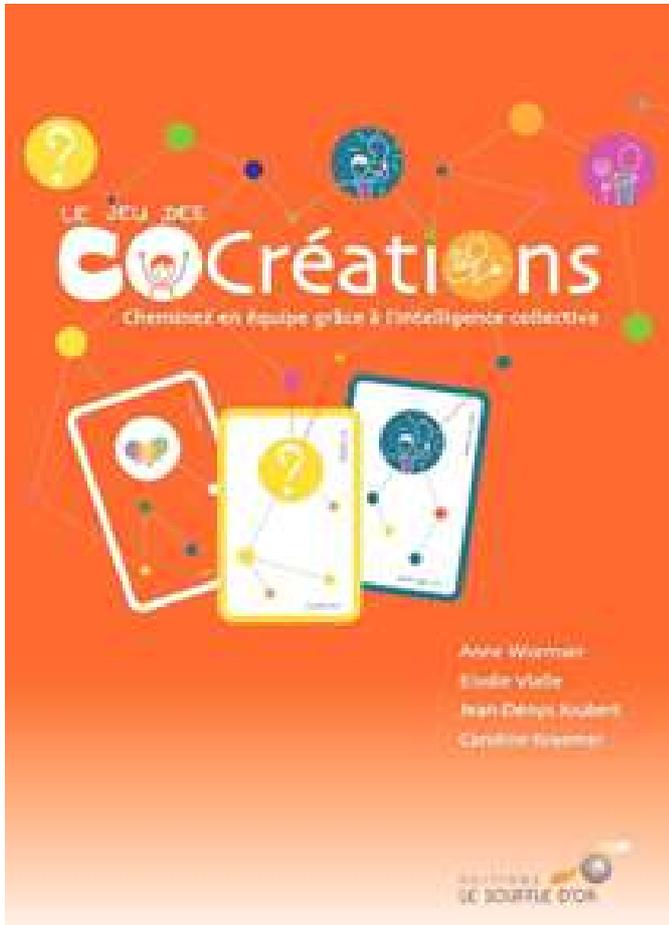
Autrice du jeu : Magda Lipka Falck

Ce jeu est un **guide de voyage créatif à emporter partout**. Ce jeu de poche, pratique, comprend 75 pages pour inspirer vos explorations. Avec un mélange unique d'actions concrètes et de suggestions fantaisistes - de "Demandez à la prochaine personne que vous rencontrez quelle est sa rue préférée. Allez là-bas" à "Ecrivez ce que vous aimez de cette ville sur un bout de papier. Laissez le à un endroit où quelqu'un d'autre pourra le trouver.". "Anywhere" encourage ses utilisateurs **à voir les choses différemment tout en découvrant à la fois des endroits familiers et des endroits nouveaux.**



Fiche 6 - Le jeu des COcréations

Auteurs : Anne Wormser, Elodie Vialle, Jean Joubert et Caroline Kremer



Le jeu des COcréations est un jeu de coopération pour s'amuser avec les techniques de l'intelligence collective et avancer ensemble vers la réalisation d'un projet. Ce jeu vous fait vivre à la fois les techniques de créativité les plus utilisées - chapeaux de Bono, 100 mots de Kent et Rosanoff - et la méthode québécoise plébiscitée dans les organisations collaboratives : le codéveloppement. Il allie pragmatisme et créativité. Les joueurs cheminent sur l'un des 2 chemins au gré de leur envie et projet :

- Le chemin des COcréations (1h - 3 à 9 joueurs) : Faites équipe au service d'un camarade Turlupin. Votre devise est "tous pour un" car vous l'accompagnez dans la joie et la créativité, l'écoute et le questionnement pour avancer vers son objectif. Les coéquipiers s'orientent, guidés par la boussole des accords, avec dans leur paquetage, les cartes Quête, Imagine, Reflets, Mega Forts et Nelson jusqu'au sommet ensoleillé.
- Le chemin Speed Créa (45min - 3 à 12 joueurs) : Tous ensemble au service de votre projet fictif ou réel "vivre sur une autre planète comme "coconstruire notre associations idéale". Votre devise est "un pour tous" car vous cocréez le chemin vers un projet commun. Vous goûterez au plaisir de la créativité partagée, source de fous rires et d'éclairs d'inventivité. Vous vous surprendrez vous-même par des percées inattendues.

2 chemins de 4 et 6 étapes, 102 cartes pour s'amuser ensemble, apprendre de l'autre, apprendre à l'autre, apprendre de nouvelles méthodes et toujours apprendre sur soi.

Fiche 7 - Evaluation - Le marathon de l'écriture automatique

De 2 à 30 personnes - Durée : défini par l'animateur.trice (mais 4min suffisent)

Matériel nécessaire : un papier et un crayon.

Déroulement : L'animateur donne les consignes.

Avant toute chose il doit isoler les participants...Chacun doit être dans sa bulle.

1. **Les feuilles ne seront pas ramassées par l'animateur**, ni même lues devant tout le monde. C'est strictement personnel.
2. Une fois le marathon lancé, **les participants DOIVENT écrire coûte que coûte**. Il leur est interdit de lever leur crayon de leur feuille. Ils doivent écrire en permanence tout ce qui leur passe par la tête,.
3. Ils **ne doivent pas se relire**
4. Ils ne doivent pas se projeter dans le texte : ce qui sous-entend qu'ils **ne doivent pas réfléchir**.
5. **L'animateur est le seul maître du temps**. C'est lui seul qui arrêtera l'exercice. Les participants ne doivent pas se soucier du temps
6. L'animateur leur donne une intention, **un début d'histoire**. (Ce début d'histoire correspond au début du temps que l'on veut évaluer : début d'un projet, d'une activité). Il demande aux participants de **se remémorer ce qu'ils ont fait**, où ils étaient, dans quel état d'esprit ils étaient avant la rencontre. Ce travail de réflexion se fait seul.
7. L'animateur peut ensuite **donner le top départ**
8. L'animateur est **le garant du respect des règles précédemment énoncées**.
9. Il peut **rajouter des indications au cours de l'exercice** : ajout de couleurs, d'émotions, de sentiments, de lieux...
10. Une fois le temps imparti écoulé, l'animateur **demande aux participants de cesser d'écrire**.

Débriefing : *Il n'est pas simple d'écrire sans réfléchir, de tout écrire. L'animateur doit se montrer rassurant : les participants ne sont pas fous, ils ont juste respecté la consigne d'écrire sans réfléchir.*

Chacun prend ensuite le **temps de relire son propre texte**, pour lui. L'animateur demande à chaque participant de **souligner 2 mots** qui peuvent évaluer le temps de formation/le projet/l'activité...

La difficulté principale de cette exercice est de devoir se détacher de TOUT, de devoir se laisser aller, sans réfléchir, sans se relire, et de ne pas avoir de repère dans le temps.

