Redémarrer, puis produire vite

9h00 · Kicéki ? · 20 min

Disposer sur une table la caisse de récup' et les objets fabriqués la veille. Chacun en choisit un et se présente : « Bonjour, je m'appelle…, et mon objet illustre ce que je retiens d'hier, ou la casquette avec laquelle j'arrive ce matin, parce que… ».

Pendant le tour, noter au paperboard les mots-clés qui reviennent : ils servent de rappel du jour 1 sans faire de quiz. Un regard sur l'affiche du cocon : veut-on ajouter un principe ? Finir par l'émargement et le programme du jour.

10h00 · Crazy 8 et vol d'idées · 25 min

Préparer : une feuille A4 par personne (fiche Crazy 8), des feutres, un minuteur bien visible.

1. Chacun écrit son défi (A ou B) en haut de sa feuille.
2. 8 minutes, 8 cases, une idée par case, **en dessin**, une minute par case. Annoncer chaque minute à voix haute.
3. Étaler toutes les feuilles sur une grande table, défis A et B mélangés.
4. Chacun « vole » au moins une idée, de préférence dans l'autre défi, et l'améliore sur un post-it collé à côté. Signer son vol.
5. Applaudir les voleurs. Récolter les post-it pour la carte mentale de 11h20.

Pourquoi ça marche

Le temps très court empêche l'autocensure de s'installer. Le dessin oblige à aller à l'essentiel et met tout le monde au même niveau. Le vol d'idées rend visible la règle « rebondir sur les idées des autres », et fait circuler les idées entre les deux défis.



DÉFI A · À TRAVAILLER AUJOURD'HUI

A

Comment pourrions-nous faire connaître un service et donner envie aux habitants d'y participer ?

Pour vous si vous pensez à : Accueil du public, nouveaux services, participation citoyenne, partenaires, usagers

Collez ici votre post-it « un défi de mon service »



DÉFI B · À TRAVAILLER AUJOURD'HUI

B

Comment pourrions-nous rendre nos réunions d'équipe plus vivantes et plus utiles ?

Pour vous si vous pensez à : Cohésion, dynamique d'équipe, réunions qui s'enlisent, motivation, projets

Collez ici votre post-it « un défi de mon service »

Choisir son défi et l'explorer

Déroulé (40 min). Casquette de l'Explorateur.

1 · Choisir son camp · 10 min

Afficher les deux défis. Chacun colle son post-it « un défi de mon service » (écrit à l'accueil la veille) sous le défi qui lui correspond le mieux, puis rejoint ce demi-groupe. Viser 6 à 8 personnes par défi. En cas de déséquilibre : « Qui est prêt à jouer à l'extérieur ? »

2 · La statue vivante · 12 min

Chaque demi-groupe a 4 minutes pour sculpter, avec ses propres corps, une statue du problème : qui est où, qui tourne le dos à qui, qui regarde ailleurs, qui porte quoi. L'autre demi-groupe tourne autour et pose des questions **à la statue**, qui répond sans bouger : « Pourquoi tu regardes par terre ? », « Qu'est-ce qui te ferait te retourner ? ».

Ceux qui ne connaissent pas le sujet posent souvent les meilleures questions : c'est le regard « neuf » de l'Explorateur.

3 · Clarifier avec les cartes QQOQCP · 12 min

Qui est concerné ? **Quoi** exactement ? **Où** ? **Quand** ? **Comment** ça se passe aujourd'hui ? **Pourquoi** est-ce un problème, et pour qui ?

Vérifier la sécurité cognitive : le sens, l'enjeu, les objectifs, les limites, les moyens disponibles.

4 · Formuler le défi · 6 min

Réécrire le défi en « **Comment pourrions-nous…** ? » : assez large pour laisser de la place aux idées, assez précis pour qu'on sache de quoi on parle.

Trop large : « Comment améliorer le service public ? » **Trop étroit :** « Comment faire une affiche pour France Services ? » **Juste :** « Comment pourrions-nous donner envie aux habitants de pousser la porte de France Services ? »

Une bonne question, c'est déjà la moitié des idées.

JOUR 2 · 10H00 · FICHE STAGIAIRE

Crazy 8

Mon défi : Comment pourrions-nous ..... ?

8 minutes, 8 idées, une par case. **Dessinez** plutôt qu'écrire : un croquis suffit. Pas le temps de juger, c'est voulu.

1	2	3	4
5	6	7	8

Ensuite : volez une idée sur une autre feuille et améliorez-la sur un post-it. C'est autorisé, et même encouragé.

Les détours

Lancement en une phrase : *« Le cerveau prend toujours l'autoroute qu'il connaît. Les détours l'obligent à sortir à la prochaine bretelle. »* Deux détours, deux formes, chacun sur le défi de son demi-groupe, environ 15 minutes chacun. Un troisième reste en réserve.

1 · Les personnages · associer avec audace

Debout, un cercle par demi-groupe. Chacun tire une carte personnage et la garde secrète. Tour à tour, chacun répond au défi **dans la peau du personnage**, en commençant par « Moi, ..., je ferais... ». Les autres notent les idées sur post-it. Deux tours, en changeant de carte.

À faire remarquer : le personnage donne la permission d'oser. Derrière une idée « de Mary Poppins », il y a souvent une vraie piste.

En réserve · Le cadavre exquis · associer au hasard

En trios, une feuille pliée en accordéon (fiche cadavre exquis). Sans voir ce qu'ont écrit les autres :

1. le premier écrit **qui** agit (un personnage, un métier, un public) ;
2. le deuxième écrit **avec quoi** (un objet tiré de la caisse) ;
3. le troisième écrit **comment**, de la façon la plus absurde possible.

On déplie, on lit à voix haute, on rit. Puis le trio a 5 minutes pour en tirer une piste réelle pour son défi. Faire deux tours.

2 · Le concours de la pire idée · changer les règles

Par 4 : trouver l'idée la plus désastreuse possible pour son défi (« comment être sûr que personne ne viendra ? », « comment rendre la réunion insupportable ? »). Chaque groupe présente sa pire idée avec conviction. Vote à main levée, remise du trophée en récup'.

Puis tout le monde retourne la gagnante, et les autres, en bonnes idées : souvent, il suffit d'inverser chaque élément.

Les 4 leviers du croquis, à afficher

Multiplier les idées · Changer les règles · Associer avec audace · Imaginer l'impossible. Les deux détours en activent deux, le Crazy 8 a multiplié les idées, et la Une de 2029, juste après, active le quatrième.

Dans la peau de…

MacGyver

Répare tout avec un trombone, du scotch et un couteau suisse.

Sa question :

Avec ce qu'on a déjà sous la main, qu'est-ce qu'on bricole ?

« Moi, MacGyver, je ferais… »

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de…

Mary Poppins

Transforme chaque corvée en jeu, et sort l'impossible de son sac.

Sa question :

Comment rendre ça amusant, presque magique ?

« Moi, Mary Poppins, je ferais… »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de…

Sherlock Holmes

Observe les détails que personne ne voit, et en tire des conclusions surprenantes.

Sa question :

Quel indice a-t-on sous les yeux sans le voir ?

« Moi, Sherlock Holmes, je ferais… »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de…

Un enfant de 6 ans

Pose mille questions, ne connaît aucune règle, n'a peur de rien.

Sa question :

Pourquoi on fait comme ça, en vrai ?

« Moi, un enfant de 6 ans, je ferais… »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

Dans la peau de...

Une grand-mère de 90 ans

A tout vu, a du temps, et connaît tout le monde dans le quartier.

Sa question :

Comment faisait-on avant, quand il n'y avait rien ?

« Moi, une grand-mère de 90 ans, je ferais... »

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de...

Un extraterrestre

Découvre la Terre ce matin. Rien ne lui paraît évident.

Sa question :

Qu'est-ce qui est vraiment bizarre dans ce qu'on fait ?

« Moi, un extraterrestre, je ferais... »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de...

Une cheffe étoilée

Sublime des ingrédients simples, soigne l'accueil et la présentation.

Sa question :

Comment donner envie, comme une belle assiette ?

« Moi, une cheffe étoilée, je ferais... »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de...

Un capitaine pirate

Recrute son équipage, partage le butin, ne recule devant aucune tempête.

Sa question :

Qu'est-ce qu'on oserait si on ne demandait pas la permission ?

« Moi, un capitaine pirate, je ferais... »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

Dans la peau de…

Une organisatrice de mariages

Pense à tout, fait se rencontrer des familles qui ne se connaissent pas.

Sa question :

Comment faire de ce moment un événement dont on se souvient ?

« Moi, une organisatrice de mariages, je ferais… »

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de…

Le maire d'un village de 200 habitants

Connaît chaque habitant par son prénom, fait avec trois fois rien.

Sa question :

Comment ferait-on si on se connaissait tous ?

« Moi, le maire d'un village de 200 habitants, je ferais… »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de…

Un animateur de colonie de vacances

Fait bouger quarante enfants avec un sifflet et une chanson.

Sa question :

Comment mettre tout le monde en mouvement, tout de suite ?

« Moi, un animateur de colonie de vacances, je ferais… »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de…

Une influenceuse

Sait capter l'attention en dix secondes et faire parler d'elle.

Sa question :

Comment faire en sorte qu'on en parle autour de soi ?

« Moi, une influenceuse, je ferais… »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

Dans la peau de…

Une astronaute

Vit six mois dans une boîte de conserve, où chaque gramme compte.

Sa question :

Et si on n'avait droit qu'à l'essentiel ?

« Moi, une astronaute, je ferais… »

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de…

Un vendeur de marché

Attire la foule à la voix, fait goûter, tutoie tout le monde.

Sa question :

Comment faire venir les gens, là, tout de suite ?

« Moi, un vendeur de marché, je ferais… »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de…

Une agente secrète

Passe inaperçue, a un gadget pour chaque situation.

Sa question :

Et si on agissait en toute discrétion ?

« Moi, une agente secrète, je ferais… »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

CARTE PERSONNAGE BAL DES DÉTOURS

Dans la peau de…

Un clown de cirque

Rate tout exprès, et fait rire toute la salle avec ça.

Sa question :

Et si on faisait de nos ratés une force ?

« Moi, un clown de cirque, je ferais… »

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

EN RÉSERVE · FICHE STAGIAIRE · UNE PAR TRIO

Le cadavre exquis

Écrivez dans votre bande sans regarder les autres, pliez, passez. On déplie à la fin.

1 · Qui ? un personnage, un métier, un public, un animal…

Pliez ici avant de passer la feuille

2 · Avec quoi ? l'objet tiré dans la caisse de récup'

Pliez ici avant de passer la feuille

3 · Comment ? de la façon la plus absurde possible

Pliez ici avant de passer la feuille

Notre piste réelle : .....

L'Écho du territoire

Édition spéciale
..... 2029

Gros titre · une phrase qui claque, comme à la Une

La photo de l'événement(collage, dessin)

Témoignage · « Ce qui a changé pour moi… », un habitant, un usager ou un agent

Comment ils ont fait · les trois clés de la réussite

Le chiffre du jour

Et la suite ? Le prochain projet

La Une de 2029 · imaginer l'impossible

Déroulé (45 min). Par 4, deux équipes par défi. Distribuer le gabarit en A3, des vieux magazines, ciseaux, colle, feutres.

La consigne à lire

« Nous sommes en 2029. Votre défi est relevé, et c'est un tel succès que le journal local vous consacre sa Une. Racontez-la : le gros titre, la photo, le témoignage d'un habitant, d'un usager ou d'un agent, le chiffre du jour, et surtout : comment vous avez fait. »

1. 25 min de fabrication. Rappeler à mi-temps de ne pas oublier l'encadré « Comment ils ont fait ».
2. Épingler les Unes au mur, défis A et B côte à côte, comme dans un kiosque.
3. Chaque équipe lit son gros titre à voix haute, façon crieur de journaux.
4. Récolter sur post-it le contenu de « Comment ils ont fait » : c'est souvent la meilleure matière de la matinée.

Pourquoi ça marche

Se projeter dans le succès lève les freins : on ne se demande plus si c'est possible, on raconte comment ça s'est fait. C'est le levier « Imaginer l'impossible » du croquis, et la question qui suit : « Et comment en faire une réalité ? ».

La carte mentale au sol

Préparer : 3 mètres de kraft au sol, deux cercles centraux (défi A, défi B) aux deux extrémités, feutres de couleurs, toute la récolte de la matinée sur post-it.

Les règles, à donner au fil de l'eau

1. Partir du centre, le défi dessiné en image.
2. Des branches principales épaisses : les grandes familles d'idées.
3. Un mot par branche, pas de phrase.
4. Une couleur par famille.
5. Des dessins, des symboles, des flèches pour relier.
6. Lire dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulé · 35 min

1. 12 min : chaque demi-groupe, à genoux, organise sa récolte autour de son cœur. Bon remède à la digestion : on bouge.
2. 10 min : on traverse. Chacun ajoute au moins une branche sur la carte de l'autre défi.
3. 5 min : chercher les ponts entre les deux cartes, les tracer au feutre.
4. 8 min : debout, recul sur les techniques. Quel détour a produit quoi ? Dans quelle situation l'utiliser ? Démonstration de la même carte sur XMind.

À faire remarquer

La carte mentale sert à diverger (on ajoute des branches) autant qu'à structurer (on regroupe). Ici, le Juge commence à pointer le bout de son nez : des familles apparaissent, des idées se combinent, mais on ne choisit pas encore.

Le café nomade

En réserve · Le portrait collaboratif · 10 min

Deux rangées face à face : les modèles assis, les artistes debout avec une feuille sur un support rigide. Au signal, toutes les 15 secondes, les artistes passent leur feuille à leur voisin de droite et continuent le portrait commencé par un autre. Après 6 ou 7 rotations, on rend les portraits à leurs modèles. On inverse les rôles si le temps le permet.

14h05 · Le café nomade · 35 min

Le principe du World Café (des conversations courtes qui se croisent et se pollinisent), vécu en marchant.

1. **3 tours de 10 minutes**, en duos, dehors si possible, sinon dans les couloirs.
2. À chaque tour : une nouvelle question, un nouveau partenaire, idéalement de l'autre défi.
3. Chaque duo emporte la carte question du tour et un crayon pour noter une pépite.
4. Au retour, 5 minutes : chacun dépose ses pépites sur la nappe en papier de chaque question.

Faire le lien avec le World Café classique

Mêmes ingrédients : une question qui compte, des petits groupes, des rotations qui croisent les idées, une récolte visible. Ici, la marche remplace la table : on parle plus librement côte à côte qu'en face à face. En séance, on peut garder les tables, les nappes et un hôte qui reste à chaque table.

Dans quelles conditions ai-je déjà été vraiment créatif au travail ?

Racontez un moment précis. Qui était là ? Qu'est-ce qui rendait ça possible ?

Notre pépite :

Qu'est-ce qui, dans nos réunions ou nos ateliers, tue les idées ?

Les phrases, les habitudes, les lieux, les horaires…

Notre pépite :

Que pourrais-je changer pour que mon équipe, ou le public avec lequel je travaille, ose davantage ?

Un petit pas, réalisable dès la semaine prochaine.

Notre pépite :

CAFÉ NOMADE TOUR 1

Dans quelles conditions ai-je déjà été vraiment créatif au travail ?

Racontez un moment précis. Qui était là ? Qu'est-ce qui rendait ça possible ?

Notre pépite :

Cultiver la créativité · niveau 1 · Jour 2

Le climat créatif d'une équipe

La clé, selon Teresa Amabile (Harvard)

Donner de la liberté dans un cadre de sécurité. Ses travaux montrent que la créativité au travail dépend autant de la motivation et du contexte que du talent des personnes. Le croquis distingue deux sécurités :

- **La sécurité affective** : je me sens écouté, en confiance, respecté, valorisé, j'ai le droit à l'erreur et au doute.
- **La sécurité cognitive** : je comprends le sens, l'enjeu, les objectifs, les limites, les moyens disponibles.

Les dimensions du climat créatif (d'après Göran Ekvall)

Göran Ekvall, psychologue suédois, a étudié ce qui distingue les organisations innovantes. Le croquis en retient neuf, qu'on peut observer dans n'importe quel groupe :

Enjeu et défi	Les objectifs ont du sens, on se sent concerné par ce qu'on fait.
Autonomie et confiance	On peut prendre des initiatives sans tout faire valider.
Ouverture	On peut dire ce qu'on pense, même quand ce n'est pas l'avis du chef.
Soutien aux idées	Une nouvelle idée est écoutée et encouragée, pas descendue.
Temps des idées	On dispose d'un peu de temps pour réfléchir, tester, imaginer.
Jeu et plaisir	On peut rire, plaisanter, l'ambiance est détendue.
Débats et co-construction	Les points de vue différents s'expriment et s'enrichissent.
Risque OK	On a le droit d'essayer et de se tromper sans être sanctionné.
Dynamisme	Ça bouge, il se passe des choses, on avance.

Ekvall ajoute une dimension qui joue en sens inverse : les **conflits personnels**. Le débat d'idées nourrit la créativité, les tensions entre personnes l'étouffent.

Le lien avec le jour 1 : notre cocon créatif était une version vécue de la sécurité affective. Montrer l'affiche, relever les cartes choisies.

À faire remarquer : ces leviers ne sont pas réservés aux managers. Un animateur de réunion, un référent, un agent d'accueil qui anime un groupe d'usagers peuvent tous agir sur l'ouverture, le jeu, le temps des idées ou le droit à l'erreur.

Le baromètre de mon climat créatif

Le groupe que j'ai en tête : mon équipe, ou un groupe que j'anime : .....

Pour chaque ingrédient, cochez où en est ce groupe aujourd'hui. 1 : pas du tout · 5 : tout à fait.

Ingrédient	1	2	3	4	5
Enjeu et défi Les objectifs ont du sens, on se sent concerné par ce qu'on fait.	○	○	○	○	○
Autonomie et confiance On peut prendre des initiatives sans tout faire valider.	○	○	○	○	○
Ouverture On peut dire ce qu'on pense, même quand ce n'est pas l'avis du chef.	○	○	○	○	○
Soutien aux idées Une nouvelle idée est écoutée et encouragée, pas descendue.	○	○	○	○	○
Temps des idées On dispose d'un peu de temps pour réfléchir, tester, imaginer.	○	○	○	○	○
Jeu et plaisir On peut rire, plaisanter, l'ambiance est détendue.	○	○	○	○	○
Débats et co-construction Les points de vue différents s'expriment et s'enrichissent.	○	○	○	○	○
Risque OK On a le droit d'essayer et de se tromper sans être sanctionné.	○	○	○	○	○
Dynamisme Ça bouge, il se passe des choses, on avance.	○	○	○	○	○

L'ingrédient qui manque le plus

Un petit geste que je peux faire, moi

JOUR 2 · 15H15 · FICHE FORMATEUR · 20 MIN

Choisir les idées · la bourse aux idées

Préparer : l'affiche ciel / montagne / terre pour chaque défi, une enveloppe de 100 billets par personne (5 billets de 20), les meilleures idées de la carte réécrites sur des fiches.

1. **5 min · Sélection.** Chaque demi-groupe choisit sur sa carte 8 à 10 idées à mettre en bourse.
2. **3 min · Classement.** On range ces idées sur l'affiche : **ciel** (utopiques, inspirantes), **montagne** (réalisables avec des efforts), **terre** (faciles, immédiates).
3. **8 min · La bourse.** Les deux étals sont ouverts. Chacun investit ses 100 billets où il veut, en silence, sur les idées des deux défis. Une règle : au moins un billet dans le ciel.
4. **4 min · Résultats.** On compte les mises. Chaque sous-groupe adopte une des idées qui a levé le plus de fonds, pour la séquence suivante.

Pourquoi ça marche

Le vote pondéré évite que tout se joue sur une seule idée. Le vote silencieux limite l'influence des plus bavards ou des plus gradés. Et la règle du billet dans le ciel protège les idées audacieuses, celles qui inspirent même si on ne les réalise pas telles quelles.

JOUR 2 · 15H15 · AFFICHE · UNE PAR DÉFI

Ciel, montagne, terre · Défi ....

Idées ciel · utopiques, inspirantes

Idées montagne · réalisables avec des efforts

Idées terre · faciles, immédiates

BOURSE AUX IDÉES
Banque de la créativité
J'investis dans une idée
20

BOURSE AUX IDÉES
Banque de la créativité
J'investis dans une idée
20

BOURSE AUX IDÉES
Banque de la créativité
J'investis dans une idée
20

BOURSE AUX IDÉES
Banque de la créativité
J'investis dans une idée
20

BOURSE AUX IDÉES
Banque de la créativité
J'investis dans une idée
20

BOURSE AUX IDÉES
Banque de la créativité
J'investis dans une idée
20

BOURSE AUX IDÉES
Banque de la créativité
J'investis dans une idée
20

BOURSE AUX IDÉES
Banque de la créativité
J'investis dans une idée
20

BOURSE AUX IDÉES
Banque de la créativité
J'investis dans une idée
20

Rendre possible l'impossible

Le croquis pose la question : *« Et comment en faire une réalité ? »*. Une idée sur un post-it reste une idée. On la fait exister.

1 · Matérialiser · 15 min

Chaque sous-groupe donne forme à l'idée qu'il a adoptée, avec le support de son choix :

- une maquette en carton, en récup' ou en briques ;
- un dessin ou une bande dessinée ;
- une mini vidéo au téléphone (1 minute maximum) ;
- une affiche de film ou de publicité ;
- une chanson ou un slogan.

2 · Le crash test · 2 min par réalisation

Tirer au sort, dans les autres équipes, un **avocat** et un **procureur** (voir la fiche Avocat / Procureur). L'avocat défend l'idée, le procureur en pointe les faiblesses, une minute chacun. Le sous-groupe qui présente écoute sans répondre, puis note ce qu'il garde et ce qu'il renforce.

À faire remarquer

Matérialiser révèle tout de suite ce qui n'était pas pensé : qui fait quoi, où, avec quels moyens. C'est le premier pas du Conquérant. Et la critique, maintenant, est bienvenue : on est dans le temps des solutions.