JOUR 3 · 9H00 · FICHE FORMATEUR

La bataille navale de la créativité

Reprise de la grille de la formation « Le jeu », version créativité. Le message de fond : **on peut animer une séance créative avec presque rien**. Moins on a de moyens, plus on trouve d'idées simples et pragmatiques.

Préparer

La grille en A3 au mur (lignes : 6 objets, colonnes : 6 situations), des post-it, un vrai dé, des pinces, un jeu de cartes et la caisse de récup' sur une table, pour tester sur le vif.

Règles · 35 min

1. Les équipes du jour (4 binômes, 2 trios) jouent à tour de rôle et annoncent une case, par exemple « Pince à linge, Mobiliser ».
2. **Touché** : l'équipe a 3 minutes pour inventer une animation créative avec cet objet, pour cette situation. Elle la présente en 30 secondes, la montre si possible, et dit sous quelle casquette elle se range.
3. L'idée est écrite sur un post-it et collée dans la case.
4. **Coulé** : quand une ligne est complète, le groupe vote l'animation de la ligne qu'il testerait lundi. Elle gagne une étoile.
5. On joue jusqu'à 30 minutes, puis 5 minutes de recul.

Évaluation formative, l'air de rien

Observer pour chaque équipe : la technique choisie est-elle adaptée à la situation ? La casquette nommée est-elle juste ? L'animation respecte-t-elle le jugement différé ? Ces trois questions suffisent pour repérer qui a besoin d'un appui pendant la conception des mini séances.

Si une équipe sèche, la fiche suivante donne une piste pour chaque case. À ne sortir qu'en dernier recours.

Bataille navale de la créativité · Faire beaucoup avec presque rien

Avec… / Pour…	Ouvrir une réunion	Faire émerger des idées	Débloquer un problème qui traîne	Mobiliser des habitants ou des partenaires	Choisir ensemble	Fédérer autour d'un projet
Rien						
Un dé						
Un post-it						
Une pince à linge						
Des cartes à jouer						
Un objet de la caisse						

36 pistes pour animer avec presque rien

Avec… / Pour…	Ouvrir une réunion	Faire émerger des idées	Débloquer un problème qui traîne	Mobiliser des habitants ou des partenaires	Choisir ensemble	Fédérer autour d'un projet
Rien	Météo intérieure : chacun montre comment il arrive par un geste.	« Et si… » : en cercle, chacun complète la phrase et le suivant rebondit.	Statue vivante du problème, puis on la fait bouger vers la solution.	Marche dans le quartier avec les habitants : « qu'est-ce qui vous ferait venir ? »	Vote avec les pieds : on se place près de l'idée qu'on soutient.	Histoire en « oui, et » : raconter phrase par phrase le projet réussi.
Un dé	Le dé des questions : chaque face, une question d'ouverture.	Le dé fixe le nombre d'idées à donner en une minute.	Six faces, six points de vue : usager, élu, agent, enfant, sceptique, rêveur.	Le dé des publics : on tire un public et on invente comment le toucher.	On lance : 1-2 critique, 3-4 défend, 5-6 améliore l'idée en lice.	Six faces, six tailles d'engagement : de « j'en parle » à « je pilote ».
Un post-it	Un mot sur un post-it, collé sur une échelle d'énergie.	Brainwriting silencieux : une idée par post-it, à voix haute en le collant.	« Ce qui bloque » et « ce qui aiderait », regroupés en patatoïdes.	Mur d'expression dans le hall : une question affichée, des post-it à disposition.	Trois post-it de couleur par personne, trois votes à poser.	Chacun signe un post-it « ma contribution » sur l'affiche du projet.
Une pince à linge	Accrocher sa pince sur un curseur « comment j'arrive ».	La corde à idées : chaque idée suspendue, on circule et on complète.	Pincer l'étape qui coince sur la frise du processus.	Une corde à linge des envies dans la rue ou au marché.	Deux pinces par personne, à accrocher sur les idées soutenues.	La chaîne de pinces : chacun ajoute la sienne en disant ce qu'il apporte.
Des cartes à jouer	La couleur tirée donne la question : cœur, ce qui me plaît ; pique, ce qui me pique…	La carte tirée donne la contrainte : sans budget, en une semaine, sans écran…	Chaque couleur, un rôle à tenir dans la discussion.	Former des groupes mixtes habitants et agents par couleur de carte.	On mise ses cartes sur les idées : la valeur compte en points.	Un château de cartes collectif : une carte posée, un engagement dit.
Un objet de la caisse	L'objet qui me ressemble ce matin, et pourquoi.	Dix usages de l'objet pour notre problème, en trois minutes.	« En quoi notre problème ressemble à cet objet ? »	Fabriquer la boîte à idées avec les habitants, et la décorer ensemble.	Deux maquettes rapides pour comparer deux options.	Le totem d'équipe : chacun y ajoute un élément qui le représente.

Arnaud Simart · arnaud-simart.fr

La posture de l'animateur créatif

Une séance en 5 temps, calée sur l'horloge

Ouvrir et cadrer	Explorateur	Accueillir, poser la question en « Comment pourrions-nous… ? », donner le cadre et la durée.
Diverger	Artiste	Produire beaucoup, sans juger. Seul d'abord, ensemble ensuite.
Incuber	(une pause)	Même trois minutes : un café, un énergiseur, un silence. Les idées continuent de mûrir.
Converger	Juge	Regrouper, trier, choisir avec une règle claire et annoncée.
Fermer et s'engager	Conquérant	Qui fait quoi, pour quand. Remercier, rendre visible ce qui a été produit.

Une consigne claire répond à 4 questions

- **Quoi** : ce qu'on va produire.
- **Combien de temps** : et le dire, et le tenir.
- **Comment** : seul, à deux, par 4, avec quel matériel.
- **Pour quoi faire** : à quoi ça va servir après.

Une astuce : écrire la consigne au paperboard, et demander « Qu'est-ce que vous avez compris ? » avant de lancer.

Les gestes qui font tenir une séance

- Annoncer quelle casquette on porte à chaque étape.
- Un minuteur visible, et prévenir avant la fin.
- Reformuler, sans juger ni trier trop tôt.
- Désamorcer le « oui mais » avec le sourire : « Notez-le, on le garde pour le temps du Juge. »
- Aller chercher les silencieux par l'écrit, pas en les interpellant.
- Rendre la production visible : au mur, en photo.

Le piège le plus courant

Vouloir tout faire en une séance : trop de techniques, pas assez de temps pour la convergence et l'engagement. Une séance de 25 minutes tient avec **une** technique pour diverger et **une** pour converger. Pas plus.

Pour aller plus loin : l'infographie « Animer une formation : 50 actions à réaliser » de Marine Dumoulin.

Concevoir et animer les mini séances

9h50 · Conception · 40 min

Équipes formées la veille : **4 binômes et 2 trios**. Chaque séance s'ouvre par son propre mini cocon : deux cartes Bulle de confort choisies par le groupe animé. Chacune reçoit un jeu de 25 cartes de conception, le plateau ligne de temps, et tire une carte « univers narratif » dans la pioche commune.

1. Choisir le sujet réel de l'un des membres, le formuler en « Comment pourrions-nous… ? ».
2. Poser une carte par case sur le plateau, ajuster les durées pour tenir en 25 minutes.
3. Intégrer l'univers tiré et au moins un objet de la caisse ou une case de la bataille navale.
4. Écrire les consignes, préparer le matériel, se répartir les rôles d'animation.

Passer de table en table avec trois questions : « Où est votre temps du Juge ? », « Qu'est-ce que les participants auront produit à la fin ? », « Que faites-vous si vous avez 5 minutes de retard ? »

10h45 · Mises en situation · le planning des îlots

Round	Îlot 1 (7 personnes)	Îlot 2 (7 personnes)
Round 1 · 10h45	Équipe 1 anime	Équipe 4 anime
Round 2 · 11h20	Équipe 2 anime	Équipe 5 anime
Round 3 · 13h35	Équipe 3 anime	Équipe 6 anime

Répartir un trio dans chaque îlot. Dans chaque round : 25 minutes d'animation, 10 minutes de retours. Les participants jouent le jeu sur le sujet réel, un ou deux observateurs prennent la carte TÉMOIN et la grille d'observation. Le formateur circule entre les deux îlots.

Les retours · 10 min, dans cet ordre

1. Les animateurs : comment ils l'ont vécu, ce qu'ils changeraient.
2. Les participants : ce qui les a aidés à produire.
3. Les observateurs : leur grille, une force et une piste.

Règle d'or : on parle de ce qu'on a observé, pas des personnes.

Grille d'observation d'une mini séance

Équipe observée : ..... **Sujet :** .....

J'observe que…	Oui	En partie	Pas vu
Explorateur · ouvrir et cadrer			
La question est formulée clairement (« Comment pourrions-nous… ? »).	○	○	○
Le cadre est posé : durée, but, règles du jeu.	○	○	○
Artiste · diverger			
Les participants produisent beaucoup d'idées.	○	○	○
Le jugement est différé, les « oui mais » sont désamorcés.	○	○	○
Chacun peut contribuer, y compris les plus discrets.	○	○	○
Incuber			
Une respiration est ménagée avant de choisir.	○	○	○
Juge · converger			
La règle de choix est claire et annoncée.	○	○	○
Le groupe aboutit à un choix ou à un classement.	○	○	○
Conquérant · fermer et s'engager			
La suite est claire : qui fait quoi, pour quand.	○	○	○
La production est rendue visible.	○	○	○
Posture et consignes			
Les consignes répondent à quoi, combien de temps, comment, pour quoi faire.	○	○	○
Le temps est tenu et visible.	○	○	○
L'univers narratif et l'objet imposé servent vraiment la séance.	○	○	○

Une force à garder

Une piste pour la prochaine fois

JOUR 3 · 14H10 · AFFICHE À COMPLÉTER · IMPRIMER EN A3

Notre charte de l'animateur créatif

Nos dix règles d'or, tirées de ce que nous avons vu et vécu pendant les mini séances.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Le groupe du .....

Arnaud Simart · arnaud-simart.fr

La charte de l'animateur créatif

Déroulé (30 min). Commencer par 10 minutes de débrief collectif des six séances : ce qui a le mieux marché, ce qui a coincé, ce qui nous a surpris. Puis chacun écrit seul, sur deux post-it, deux règles tirées de ce qu'il a vu ou vécu pendant les trois rounds. Mise en commun au mur, regroupement des doublons, puis le groupe en retient dix par un vote rapide (trois gommettes par personne). Un volontaire les recopie sur l'affiche.

Si le groupe a besoin d'amorces

- Une question, pas un sujet : « Comment pourrions-nous… ? »
- D'abord seul, ensuite ensemble.
- On ne juge pas pendant qu'on crée.
- Une consigne écrite vaut mieux que trois expliquées.
- Le temps se voit et se tient.
- Une technique pour ouvrir, une pour choisir, pas plus.
- Toujours finir par la suite : qui, quoi, quand.

Ne les donner qu'à la fin, pour compléter : la charte doit rester celle du groupe.

Pourquoi le groupe l'écrit lui-même : une règle qu'on a formulée à partir de son expérience se retient mieux qu'une règle reçue. C'est aussi un très bon indicateur de ce qui a été compris.

JOUR 3 · 14H55 · FICHE STAGIAIRE · APRÈS 10 MIN DE TEMPS CARNET

Mes 4 saisons · bilan Vivaldi

Cultiver, ça suit des saisons. Où en est ma créativité en sortant de ces trois jours ?

Printemps · ce qui germe

Les idées, les envies nées pendant la formation.

Été · ce que je mets en œuvre

Ma prochaine séance, et un petit rituel créatif pour mon équipe : 10 minutes par semaine.

Automne · ce que je récolte déjà

Ce que j'ai déjà appris, compris, changé.

Hiver · ce que je laisse en jachère

Ce qui a besoin de reposer, d'incuber. Ce n'est pas un abandon.

Mon action de l'été passe au filtre

Elle dépend à 100 % de moi.	O oui
Elle est réalisable dans les trois mois.	O oui
Je suis prêt à m'y engager devant les autres.	O oui

Ma séance : sujet ..... technique ..... date .....
avec .....

La peur que j'avais cochée au jour 1, et comment je vais l'apprivoiser : .....

Regards croisés en trio : chacun présente son action, les deux autres posent deux questions et donnent un conseil. Je note ici ce que je retiens : .....

Bilan de la formation · 60 min

1 · Agile Debriefing Kards · 30 min

Bilan à plusieurs niveaux, inspiré du modèle de Kirkpatrick : comment je l'ai vécu (réaction), ce que j'ai appris (apprentissage), ce que je vais changer (comportement), ce que ça peut produire dans mon service (résultats). Chacun tire ou choisit une carte par niveau et répond en une ou deux phrases.

2 · Le cocon et le trombone · 10 min

Reprendre les cartes du cocon posées sur la table depuis trois jours : quel principe avons-nous le mieux vécu ? Lequel nous a manqué ? Puis redonner à chacun un trombone, comme à l'accueil du premier jour. Tour de cercle : « L'usage que je vais faire de ce trombone désormais, au sens propre ou figuré, c'est… ». La boucle est bouclée : le premier exercice de pensée divergente devient le dernier engagement.

3 · Évaluation et administratif · 15 min

- Évaluation à chaud CNFPT.
- Remise des attestations.
- Remise du carnet de recettes complété et du livret stagiaire.
- Photo de la charte et des productions, à envoyer au groupe.

Le mot de la fin · 5 min

Revenir au croquis : être créatif, c'est changer la pensée ; innover, c'est changer la réalité. Pendant trois jours, ils ont fait les deux.