

ENVELOPPES

#Générer

 **Générer des idées de solutions sur différentes problématiques**  16 - 32  45 min

Bénéfices

Pour l'animateur

Faire émerger de nouvelles approches et solutions pouvant être intégrées dans des projets ou pratiques professionnelles.

Pour le participant

Adopter de nouvelles perspectives.

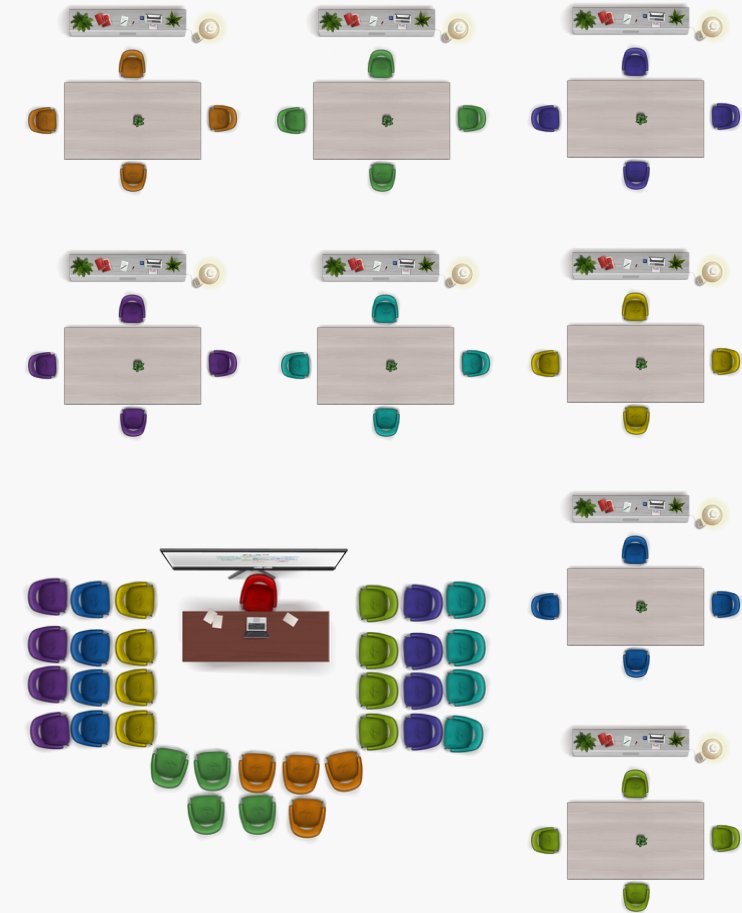
Au cours de cette activité ludique, les participants, répartis en équipes, explorent une thématique générale à travers différentes problématiques qui lui sont liées. Chaque équipe traite tour à tour chaque problématique en listant le maximum de solutions possibles. Les équipes n'accèdent aux listes élaborées par les équipes précédentes qu'au dernier tour, où elles les analysent et attribuent des points pour hiérarchiser les solutions. Une restitution finale permet de calculer les points récoltés et détermine l'équipe gagnante.

Déroulé

5 min	Présentation de l'activité	<i>En plénière</i>	L'animateur explique l'objectif et le déroulement de l'activité. Il présente la thématique générale à explorer à l'ensemble du groupe. Il forme des équipes en indiquant que l'espace a été organisé pour qu'il y a une problématique sur chaque table.
5 min	Tour 1	<i>En groupe</i>	Chaque équipe traite une problématique différente autour d'une table en listant un maximum de solutions.
5 min	Tour 2	<i>En groupe</i>	Les équipes changent de table et traitent chacune une nouvelle problématique en listant à nouveau un maximum de solutions, sans prendre connaissance de la liste élaborée par l'équipe précédente.
5 min	Tour 3	<i>En groupe</i>	Le processus est réitéré.
5 min	Tour 4	<i>En groupe</i>	Le processus est réitéré.
5 min	Tour 5 - Analyse	<i>En groupe</i>	Un dernier roulement a lieu. Cette fois-ci, les équipes analysent les différentes listes élaborées pour l'une des problématiques traitées. Ils identifient les 4 solutions qui leur semble être les plus efficaces (ils choisissent une solution par équipe) et allouent ensuite un certain nombre de points à chacune d'entre elles pour les hiérarchiser.
15 min	Restitution & Résultats	<i>En plénière</i>	Une restitution est ensuite organisée et les points récoltés pour les différentes solutions proposées par les équipes sont calculés. L'équipe ayant le plus de points gagne.

Retrouvez le template sur 

Des agencements spécifiques



Des modèles de notes collaboratives

Notes - Enveloppes