

Méthodes expérimentées en ateliers de cocréation du Good Design Playbook.

Stimuler sans épuiser

Des petits exercices de transitions pour s'entraîner entre deux activités

1. Se (re) présenter

Temps : 1 à 2min / participants

Exercice de début de séance



Exercice :

Un objet qui me (re)présente

Demander au préalable aux participants de venir à la séance avec un objet qui leur appartient. Le participant peut choisir cet objet car :

- Il l'aime beaucoup, tout simplement (choix affectif)
- Il a une anecdote sur cet objet
- Il l'utilise tous les jours, l'objet lui est indispensable (choix pratique)
- Il trouve que cet objet le représente bien (choix symbolique)

Chaque participant de la séance se présente et explique aux autres la raison pour laquelle l'objet amené le représente ou représente un moment fort de sa vie, en quelques phrases.

Objectifs :

- Se présenter plus intimement que par un tour de table classique (prénoms, âges et situations).
- Briser la glace entre les participants et nouer une première relation.
- Aborder dès le début de la séance l'objet, au-delà de son aspect pratique, sur ses aspects affectifs et symboliques.

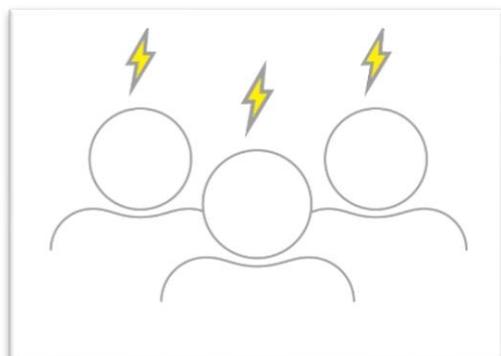
Ce qui a été conclu en atelier :

« Les objets qui nous entourent incarnent des moments de notre vie, des situations, des imaginaires, des facettes de notre personnalité. Cette journée nous allons parler d'objets, au-delà du côté fonctionnel, ce qui nous intéresse ce sont les émotions, les envies, les expériences que l'on vit avec eux. »

2. Un petit tour pour stimuler la cocréation

Temps : 5 à 30 secondes / participants

Exercice pour introduire l'atelier de cocréation



Exercice :

Raconter une histoire ensemble

Chaque participant raconte, les uns à la suite des autres, un morceau d'une histoire inventée pour former une histoire cohérente au bout d'un tour.

Exemple :

Léa

« Il était une fois... »

Sammy

« Un dragon, pas comme les autres ... »

Noah

« Qui voulait se recouvrir de paillettes. »

Marlène

« C'est pourquoi, ce dragon décida... »

Mia

« De se frotter aux coquillages argentés... »

Eric

« Pour être pailleté de la tête aux pieds ! »

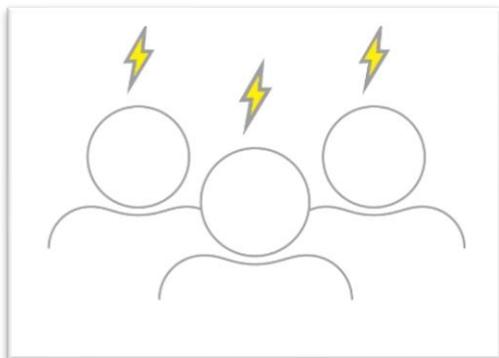
Ce qui a été conclu en atelier :

« A travers ce jeu, nous avons créé et fait évoluer une situation tous ensemble. C'est le principe de la cocréation. C'est ce que nous allons faire tous ensemble aujourd'hui à travers des activités de cocréation. »

3. Un petit tour pour stimuler la pensée divergente

Temps : 2 à 15 secondes / participants

Exercice pour introduire l'atelier de cocréation



Exercice :

Association de mots

Chaque participant partage, les uns à la suite des autres, le premier mot auquel il pense, d'après le dernier mot partagé.

Exemple :

Mia

« Bleu »

Noah

« Ciel »

Sammy

« Oiseaux »

Léa

« Œufs »

Objectif :

Cet exercice permet aux participants de s'essayer au processus mental de pensées divergentes. Cet exercice sert alors de petite gymnastique mentale avant de lancer une activité créative qui repose sur le même principe.

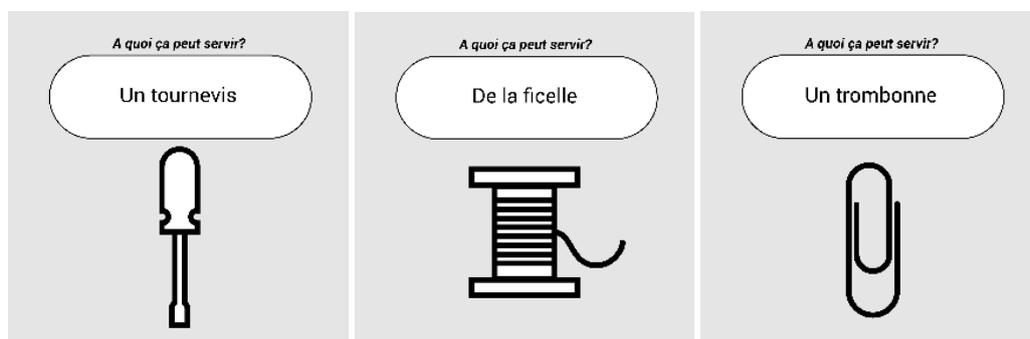
Ce qui a été conclu en atelier :

« Ce que nous venons de faire s'appuie sur ce que l'on appelle « la pensée divergente ». A partir d'une première idée on avance de fil en aiguille sur une multitudes d'autres idées. C'est ce que nous allons faire pour passer libérer notre créativité sur la prochaine activité. Pour imaginer des solutions ! »

4. Un petit tour pour diverger sur un objet

Temps : 3 minutes par « cartes objets » tirées au sort.

Exercice à faire avant d'imaginer des solutions sur l'objet.



Exercice :

Un objet dans tous ces états

Donner les alternatives d'utilisation possibles les uns à la suite des autres pour un même objet, aussi saugrenu que cela puisse paraître.

Exemple :

Un participant tire au sort une « carte objet ». La carte montre une brique.

L'animateur

« A quoi peut servir une brique ? »

Eric

« À construire un mur »

Mia

« À caler une porte »

Marlène

« De dessous de plat »

Objectif :

Cet exercice permet aux participants d'appliquer la pensée divergente à un objet et de stimuler leur créativité pour l'activité suivante.

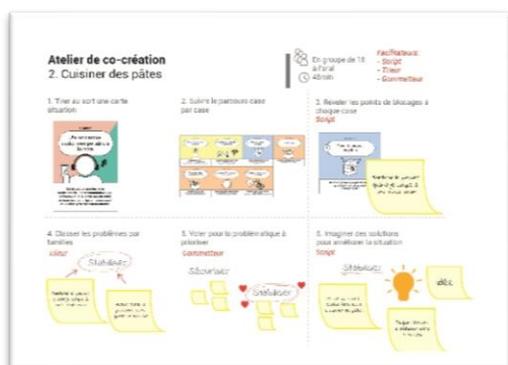
Ce qui a été conclu en atelier :

« Quand on change le contexte et le but d'un même objet, on trouve de nouvelles manières de l'utiliser ! »

5. Un petit tour de chauffe : faire des pâtes

Temps : 3 minutes par étapes du parcours utilisateur

Activité simplifiée pour permettre aux participants de tester avant une activité plus complexe.



Explication du jeu

- Imaginer une action quotidienne : faire des pâtes.
- Expliquer que c'est un tour de chauffe
- Dérouler le parcours utilisateur suivi pour faire des pâtes (Outil disponible dans le Good Design Playbook).

Pour faire des pâtes je vais effectuer plusieurs étapes :
 J'ai envie d'une recette particulière, j'organise mon plan de travail,
 j'ouvre le paquet de pâtes...



- Tirer collectivement une carte situation au hasard
Exemple de carte tirée : « Je suis un astronaute ».



- Effectuer toutes les étapes dans cette situation :
« Je suis un astronaute et je fais des pâtes »
- A chaque étape, donner les problèmes rencontrés :
« Quand j'ouvre le paquet de pâtes avec mes gants d'astronaute par exemple, quels problèmes je vais rencontrer ? »
- Exemple de réponses des participants :
« Je vais avoir un problème pour ouvrir les sachets en plastiques ou boîtes en cartons », « pour les bocaux à dévisser, ça va glisser avec les gants d'astronaute » ...
- Essayer l'exercice sur quelques étapes, jusqu'à ce que tout le monde participe et se sente à l'aise
- Entamer l'activité sur une action plus complexe (par exemple, une recette de pâte et de sa crème aux courgettes et au chèvre), en notant les réponses et en limitant le temps avec un chronomètre.