

Atelier d'Idéation : Améliorer la Planification et la Communication pour un Voyage en Groupe Sans Stress

Objectif de l'Atelier :

Trouver des solutions créatives et efficaces pour répondre à la question suivante :

« Comment pourrions-nous améliorer la planification et la communication au sein d'un groupe pour réduire les tensions, augmenter la flexibilité, et assurer une expérience agréable et sans stress pour tous les membres lors d'un voyage en groupe ? »

Étape 1 : Introduction (5 minutes)

Animateur : Présentation de l'objectif de l'atelier.

Chronométrateur : Prépare le matériel (feuilles, stylos, tableau blanc).

Objectif : Souligner l'importance de la collaboration et de la créativité pour planifier un voyage où tout le monde se sentira impliqué et à l'aise.

Étape 2 : Technique 1 - La Pire Idée (15 minutes)

Principe : Pour commencer, chaque participant est invité à proposer les pires idées possibles pour organiser un voyage.

But : En retournant ces idées absurdes, nous pourrions découvrir des solutions créatives et réalistes qui faciliteront l'organisation du voyage.

Processus :

- **Brainstorming (10 minutes) :** Libérez votre imagination et proposez les pires idées qui vous viennent à l'esprit.
- **Inversion (5 minutes) :** L'animateur guide ensuite les participants pour inverser ces idées et en tirer des solutions intéressantes.

Rôle du Chronométrateur : Veille au respect des délais pour que chaque étape soit bien respectée.

Étape 3 : Technique 2 - Rédaction de cerveaux (20 minutes)

Principe : Dans cette étape, chaque participant écrit une idée pour améliorer la planification et la communication pendant le voyage. Ensuite, le papier circule pour que chaque idée soit développée et enrichie par les autres participants.

But : Tirer parti de la créativité collective pour étoffer et enrichir les idées de chacun.

Processus :

- **Rédaction initiale (5 minutes)** : Chaque participant note une idée sur son papier.
- **Passage et développement (10 minutes)** : Les papiers circulent et chaque participant ajoute ses suggestions pour améliorer les idées.
- **Partage (5 minutes)** : On lit les idées en groupe et on en discute pour voir lesquelles semblent les plus prometteuses.

Rôle du Chronométrateur : Assure que tout se passe comme prévu et que les délais sont respectés.

Étape 4 : Technique 3 - Écraser (20 minutes)

Principe : Cette technique consiste à sélectionner une idée, puis à réfléchir à toutes les manières dont elle pourrait échouer. Ensuite, les participants proposeront des solutions pour éviter ces échecs potentiels.

But : Renforcer les idées en anticipant et en éliminant les risques d'échec, afin d'assurer une planification efficace et une communication claire pendant le voyage.

Processus :

- **Sélection d'une idée (5 minutes)** : Le groupe choisit une idée à analyser en profondeur.
- **Brainstorming des échecs potentiels (10 minutes)** : Les participants listent toutes les causes possibles d'échec.
- **Solutions de renforcement (5 minutes)** : Le groupe propose des ajustements pour éviter ces échecs et rendre l'idée plus robuste.

Rôle du Chronométrateur : Veille à ce que le groupe reste concentré et termine à temps.

Étape 5 : Sélection des 3 Meilleures Idées (10 minutes)

Principe : Pour conclure l'atelier, les participants votent pour les trois idées qui leur semblent les plus pertinentes pour améliorer la planification et la communication du voyage.

But : Réduire la liste des idées pour ne conserver que celles qui offrent le plus de potentiel à mettre en œuvre.

Processus :

- **Discussion (5 minutes)** : On débat des idées finales et de leur faisabilité.
- **Vote (5 minutes)** : Chaque participant vote pour ses trois idées préférées, qui seront ensuite explorées plus en détail.

Animateur : Supervise la discussion et le vote, et s'assure que chaque voix est entendue.

Photos des Ateliers : *vous trouverez ci-jointe les photos des différents ateliers.*

- **Photo 1** : Les participants rient et échangent des idées lors de la technique « La Pire Idée ».
 - **Photo 2** : Concentration et collaboration pendant la « Rédaction de cerveaux ».
 - **Photo 3** : Le groupe en pleine analyse critique lors de l'étape « Écraser ».
-

Conclusion :

Cet atelier a permis de générer une riche variété d'idées créatives. Trois d'entre elles ont été retenues pour leur potentiel à transformer la planification et la communication d'un voyage en groupe, rendant l'expérience plus fluide, flexible, et agréable pour tous. Un grand merci à tous les participants pour leur implication et leur créativité !

Le résultat de ces ateliers est jointe avec ce fichiers