

# Script de l'Atelier d'Idéation : Aider les Amateurs de Sport à Organiser des Jeux Olympiques Locaux

## Objectif Principal

Développer des idées innovantes pour aider les amateurs de sport à organiser des Jeux Olympiques locaux entre deux éditions internationales, permettant ainsi de maintenir l'engagement communautaire et l'esprit olympique.

## Participants

- Leader (C)
  - Chronométrateur (A)
  - Logistique (B)
  - 4 à 8 participants
- 

## Déroulement de l'Atelier

### 1. Introduction & Présentation de l'Objectif (10 minutes)

- **Leader (C)** : Présentation de l'atelier, explication de l'objectif principal, et introduction des rôles de chacun.
- **Objectif** : Clarifier l'importance de maintenir l'esprit olympique vivant entre les éditions internationales et la nécessité de rendre les Jeux Olympiques locaux accessibles et attrayants pour tous.

### 2. Brise-glace (10 minutes)

- **Activité** : Chaque participant partage son souvenir préféré des Jeux Olympiques ou d'un événement sportif local, en expliquant pourquoi cela a été marquant.
- **Objectif** : Établir une connexion émotionnelle avec l'idée des Jeux Olympiques locaux et stimuler la créativité en rappelant des expériences positives liées au sport.

### 3. Phase d'Idéation (40 minutes)

- **Étape 1 : Brainstorming individuel (10 minutes)**
  - **Instructions** : Chaque participant réfléchit seul et note toutes les idées qui lui viennent à l'esprit pour aider les amateurs de sport à organiser des Jeux Olympiques locaux. Aucune idée n'est trop grande ou trop petite.
  - **Chronométrateur (A)** : Veille au respect du temps.
- **Étape 2 : Partage et Discussion en Groupe (15 minutes)**
  - **Instructions** : Les participants partagent leurs idées avec le groupe. Les autres membres peuvent poser des questions pour clarifier ou proposer des suggestions supplémentaires.
  - **Leader (C)** : Facilite la discussion pour s'assurer que chaque idée est explorée.

- **Étape 3 : Regroupement et Affinage (15 minutes)**

- **Instructions** : Le groupe regroupe les idées similaires et affine les concepts pour en faire des propositions plus concrètes et réalisables.
- **Logistique (B)** : Note les idées principales et les résume sur un tableau pour les rendre visibles à tous.

#### **4. Processus de Sélection de l'Idée Principale (15 minutes)**

- **Vote** : Chaque participant dispose de trois votes à distribuer parmi les idées qu'il considère comme les plus prometteuses.
- **Leader (C)** : Supervise le processus de vote et annonce l'idée gagnante.
- **Objectif** : Sélectionner l'idée la plus populaire pour le développement de prototypes.

#### **5. Planification du Prototypage (15 minutes)**

- **Instructions** : Le groupe discute des façons de prototyper l'idée gagnante, en se concentrant sur trois aspects clés :
  - Prototype 1 : Application mobile ou plateforme web pour faciliter l'organisation des événements.
  - Prototype 2 : Kit d'organisation d'événements (guides, ressources, outils de communication).
  - Prototype 3 : Campagne de promotion et d'engagement communautaire pour les Jeux locaux.
- **Logistique (B)** : Note les décisions prises et attribue les responsabilités pour chaque prototype.

#### **6. Conclusion et Prochaines Étapes (10 minutes)**

- **Leader (C)** : Résume l'idée sélectionnée et les prochaines étapes pour la création des prototypes.
- **Instructions** : Planification d'un suivi pour présenter les prototypes et organiser des tests avec des utilisateurs potentiels.