



Brainstormez, à vous de jouer

Aider les parties prenantes à imaginer les usages de demain, à se projeter vers l'avenir, à trouver des solutions à leurs problèmes



2- Brainstormez, à vous de jouer

Aider les parties prenantes à imaginer les usages de demain, à se projeter vers l'avenir, à trouver les solutions à leurs problèmes

- Généralités sur le brainstorming
- Le matériel du business analyst
- Techniques & mise en pratique
 - Méthode des post-it & Tri par affinités
 - Brainstorming 3-12-3
 - Brainwriting





Tout seul on avance plus vite, à plusieurs on avance plus loin



XXXX

Le brainstorming ou remue méninges

Un outil pour générer des idées, des solutions, ...

- Objectif : Faire construire les solutions par les acteurs du problème
- Principes de base :
 - Un individu a plus d'imagination quand il travaille en groupe
 - La production d'idées augmente quand l'individu n'est pas soumis à la critique
 - Les participants sont :
 - concernés, prévenus de l'objectif et de la méthode utilisée
 - représentatifs (différents services / points de vue)
 - équilibrés en terme de niveau, hiérarchie
 - L'organisateur motive, anime, régule, reformule
- 4 règles fondamentales
 - Faire preuve d'imagination
 - En dire le plus possible
 - Piller les idées des autres (analogie, variante, opposition)
 - Ne pas critiquer les idées émises, ni pour soi-même, ni pour les autres

Le brainstorming ou remue méninges

Le petit matériel

Préparation

- Choisir une technique adaptée au sujet et aux participants
- Choisir une salle adaptée aux nombres de participants
- Définir la surface sur laquelle vont être collé les post-its



post-it de différentes
tailles, forme et couleur
Feuille A4 blanches



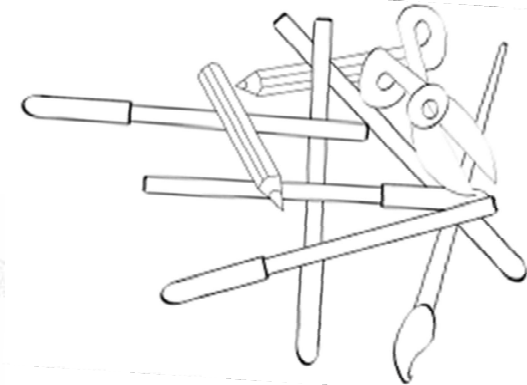
feuilles de papier
kraft (brown paper)



Scotch,
patafix,
épingles,...



gommets adhésives



crayons-feutres, ciseaux
Feutres tableau blanc

Quelques techniques de brainstorming

www.toollity.com

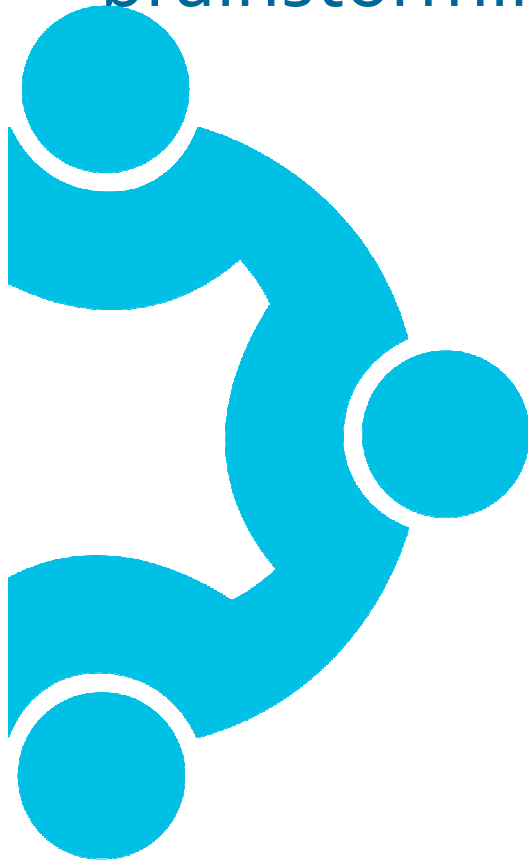


- Le détail de la technique sur www.toollity.com

Les règles du jeu

Méthode des post-it, tri par affinités,
brainstorming 3-12-3, Métaplan, ...

♦ — ♦ Durée du jeu



Pourquoi les ascenseurs de la MNT
sont-ils si lents?

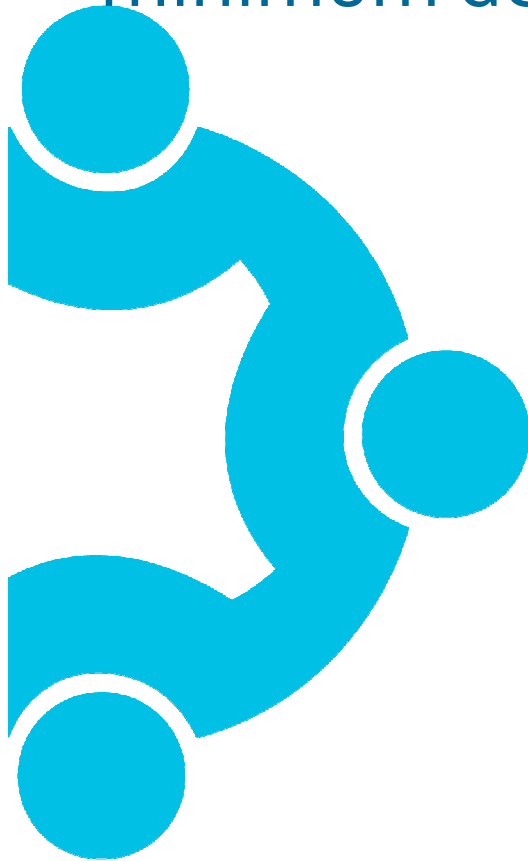
1. Rappel des règles
2. Production des idées
3. Exploitation des idées
4. Sélection des idées à développer

Brainstorming 3-12-3

Elaborez un maximum d'idées en un minimum de temps



Durée du jeu
– 20 à 30 min



Le Café à la MNT

1. Générez des idées (3 min)
2. Développez une ou plusieurs idées (12 min)
3. Présentez (3min par groupe)

Pour aller plus loin – trier, voter, approfondir,....

Brainwriting

Générer, partager et construire des idées au sein d'un groupe.

♦ — ♦ Durée du jeu
– 30 à 45 min



1. Comment arriver à l'heure pour prendre son avion?
2. Qu'est ce que vous inspire ce sujet?
Rédiger de manière lisible sur une feuille de papier
3. Faites passer votre feuille à la personne située à votre droite qui va la compléter, approfondir,...
4. Mise en commun et échanges

La méthode du post it

OBJECTIFS

L'objectif principal de ce jeu c'est de produire des idées d'une manière rapide et ludique et collaborative. Il permet aussi au groupe de visualiser la richesse et la complémentarité de ses opinions et d'envisager tous les aspects d'une question (problématique).

MISE EN PRATIQUE

PREPARATION DE L'ATELIER

- Choisir une salle adaptée aux nombres de participants
- Définir la surface sur laquelle vont être collé les post-its
- Préparer pour chaque participant un crayon et des post-its

DEROULEMENT DE L'ATELIER

- Il faut commencer par écrire la question ou le sujet d'une façon claire et visible par tous
- Invitez les participants à répondre silencieusement à la question en notant une idée par post-it. Le silence aide les participants à mieux se concentrer et à réfléchir sans interruption.
- Chaque participant affiche ses idées une par une et les explique
- La dernière étape est de classer les idées (post-it) par catégorie

APRES L'ATELIER

Il faudrait penser à utiliser un jeu d'exploration et de finalisation, pour explorer tous ces idées et les classer par ordre de priorité

BONNES PRATIQUES

- Une seule idée par post-it (des phrases courtes, pas des mots isolés)
- Une écriture lisible plutôt en majuscule (7 mots sur 3 lignes)
- Temps de commentaire limité à 30 secondes par post-it
- Ne pas oublier de rappeler quelques règles en début d'atelier telle que « Écoutez les opinions des autres »

DIFFICULTE



Facile

QUAND



Analyser

PARTICIPANTS

de 2 à 50 personnes

PREPARATION

- Post-it
- Crayons OU stylos OU feutres
- Grande surface blanche et vide

DUREE



Une heure



Le tri par affinités

LE TRI PAR AFFINITÉS



OBJECTIFS

L'objectif principal de ce jeu est de générer des idées, puis les classer par affinités.

DESCRIPTION

Ce jeu est un jeu de Brainstorming dans lequel on essaie de générer le plus grand nombre d'idées puis de mettre en évidence la pensée dominante du groupe en regroupant par affinités leurs idées.

MISE EN PRATIQUE

PREPARATION DE L'ATELIER

Commencez par préparer le sujet que vous voulez traiter et formalisez le sous forme de question.
Faites un petit dessin en accompagnement de cette question.
Mettez à disposition de chaque participant un feutre et des post-it.

DEROULEMENT DE L'ATELIER

Commencez le jeu par présenter aux participants la question/problématique. Assurez vous qu'ils l'ont bien compris avant de continuer.
Donnez aux participants 10 min pour réfléchir silencieusement et noter leurs idées sur les post-it.
Incitez tous les participants à venir coller leurs post-it au tableau

Faire un premier tri en rassemblant les idées qui se ressemblent.

Cela étant fait, il est temps maintenant de trier les idées exclusivement par affinités en les mettant en colonnes. Quand les colonnes sont faites et que tous les post-it sont triés demandez au groupe de trouver des catégories pour toutes les colonnes.

APRES L'ATELIER

Utiliser un jeu de finalisation pour choisir la catégorie sur laquelle vous voulez vous focaliser pour le prochain atelier brainstorming.
Envoyez le résultat à tous les participants.

DIFFICULTE



Facile

QUAND



Explorer

PARTICIPANTS

Jusqu'à 20 personnes.

PREPARATION

Post-it de deux couleurs différentes,
feutres, grand tableau blanc.

DUREE



Une heure

Brainstorming 3-12-3

OBJECTIFS

L'objectif du jeu brainstorming 3-12-3 est de récolter le plus d'idées possible en un temps très bref (moins d'une heure).

DESCRIPTION

Le brainstorming 3-12-3 se différencie des autres brainstorming par sa rapidité. En effet, en moins d'une heure vous pouvez avoir des idées que vous n'auriez pas si vous utilisez les autres jeux, cela est dû au fait que les participants vont écrire les idées qui leur passent par la tête.

MISE EN PRATIQUE

PREPARATION DE L'ATELIER

Pour le bon déroulement du jeu vous aurez obligatoirement besoin d'un chronomètre puisque le temps est primordial dans ce jeu. Bien préparer le sujet sur lequel les participants vont « brainstormer ». Il faut aussi bien le formuler pour qu'il soit clair à l'ensemble du groupe. Décider si vous laissez chaque participant seul ou en petits groupes (ça dépend du nombre de participants). Tracez un tableau à trois colonnes :
3 minutes : production d'observations diverses – 12 minutes : développement de concepts – 3 minutes : présentation.

DEROULEMENT DE L'ATELIER

Le jeu commence par la présentation du sujet sur lequel vous voulez que les participants réfléchissent. Pour cette première étape, les participants ont maintenant 3 min pour réfléchir et trouver des idées qu'ils mettront sur les post-it et viendront coller dans la première colonne. L'étape deux est que chacun des participants (ou groupes) doit choisir deux à trois idées et les développer sur les fiches bristol ou feuilles A4 mises à leur disposition en 12 min. Pour cette dernière étape, chacun des participants (ou groupes) à 3 min pour présenter les idées qu'il a développé aux autres participants.

APRES L'ATELIER

Après le brainstorming 3-12-3 il est judicieux d'utiliser un jeu d'exploration pour que les participants se penchent sur les associations entre les idées et en choisissent une qu'ils voudront plus développer et transformer en tâches pour la réaliser.

DIFFICULTE



Facile

QUAND



Explorer

PARTICIPANTS

3 à 10 participants répartis en binômes. Plus le nombre de participants augmente plus le jeu est ralenti.

PREPARATION

Grand tableau blanc.
Des feutres, des fiches bristol ou des simples feuilles A4 et des Post-it.

DUREE



Une heure



Brainwriting

OBJECTIFS

Générer, partager et construire des idées au sein d'un groupe en impliquant les plus réservés

MISE EN PRATIQUE

PREPARATION DE L'ATELIER

Après avoir clarifié la problématique sur laquelle vous voulez faire réfléchir vos participants, sélectionnez vos participants et réservez une salle adaptée.

Assurez vous que vos participants sont bien informés du sujet de l'atelier

DEROULEMENT DE L'ATELIER

1. Inscrivez le sujet sur lequel vous souhaitez vous pencher et accompagnez- le d'un dessin. Écrivez par exemple « Programme de valorisation des employés ».
2. Distribuez des fiches à chacun des joueurs et invitez- les à y inscrire leurs idées relatives au sujet choisi.
3. Demandez ensuite aux participants de faire passer leurs fiches une par une à la personne située à leur droite.
4. Les joueurs doivent alors lire la fiche qu'ils reçoivent et l'utiliser comme un moyen de stimulation d'idées. À partir de ce qu'ils ont lu sur la fiche, ils y notent une autre idée ou développent l'idée préexistante, puis passent la fiche à leur voisin de droite.
5. Poursuivez ce processus de brainwriting et faites passer les fiches vers la droite jusqu'à ce que chacune des notes contienne plusieurs idées.
6. Rassemblez les fiches et, avec l'aide des autres participants, scotchez- les au mur, autour du sujet et du dessin tracé.
7. Demandez à votre groupe de s'approcher du mur pour évaluer les idées en dessinant des étoiles à côté de celles qui leur paraissent les plus pertinentes.
8. Débattiez.

APRES L'ATELIER

A partir des idées exprimées, approfondissez les idées les plus pertinentes seul ou avec les participants pour aboutir à votre objectif.

BONNES PRATIQUES

Activité optionnelle : demandez aux participants d'inscrire une idée sur une feuille de papier puis d'en faire un avion avant de l'envoyer à un autre joueur dans la salle. Lorsque chacun des avions en papier contient plusieurs idées, passez aux étapes 6 et 7.

DIFFICULTE



Facile

QUAND



Explorer

PARTICIPANTS

3 à 12 participants répartis en petits groupes. Plus le nombre de participants augmente plus le jeu est ralenti.

PREPARATION

Post-it, feuilles blanches, feutres ou stylos

DUREE



Une heure

Les questions qui font avancer

Que proposez-vous pour répondre à la problématique ? ..Quoi d'autre ?

Par rapport à cette solution vue ailleurs, quelle idée vous donne-t-elle ?

Que pouvons-nous imaginer pour résoudre ce problème ?

Quelles sont les autres idées sur le même thème ?

Comment convaincre que cette solution est la bonne ?

Quels vont être les freins à cette solution ?

Qu'est-ce qui vous empêche d'aller plus loin ?

Où pourrions-nous échouer ?

Comment développer des manières de surmonter ces obstacles ?

Pour aller plus loin...



Pour aller plus loin

- Mener une réunion efficace de René Moulinier aux éditions d'Organisation
- Guide de survie aux réunions : 40 techniques pour transformer les réunions en moments funs et productifs