

HIPPo



HIPPo : C'est le chef (la personne la plus importante, la mieux payée, la plus forte...) qui décide pour tout le monde.

Variante :

Oligarchie (les plus âgés décident).

Vote féminin/masculin (seul.e.s les filles/garçons décident).



Consensus



Toutes les personnes qui participent à la décision doivent **être d'accord**.

Majorité



Majorité **simple** : la proposition ou la personne doit réunir plus de voix que les autres

Majorité **absolue** : la proposition ou la personne doit réunir au moins la moitié des voix exprimées

Majorité **des 2/3** : la proposition ou la personne doit réunir au moins deux tiers des voix exprimées, À deux tours...

Réticence



Les personnes lèvent une main quand elles sont réticentes sur une proposition et deux mains quand elles sont très réticentes. Le choix qui a le **moins de réticences** est sélectionné.

Consentement



Les participants peuvent répondre par 3 choix :

- Je suis d'accord : **pouce levé**

- Je consens : **main horizontale ou à plat**. En consentant, j'exprime une opinion. Je consens que la personne ayant proposé aille plus loin.

- Je mets mon veto : **pouce en bas**. Si je mets un veto, je dois expliquer les raisons de mon veto et proposer une porte de sortie. Je serais d'accord si...

Pour que la décision soit prise, il ne faut aucun veto et une majorité de 'Pour'.

Conseil



Une personne veut prendre une décision. Elle se doit d'aller prendre l'avis de **toutes** les personnes impactées par sa décision ainsi que de prendre conseil auprès des personnes compétentes sur le sujet de la décision.

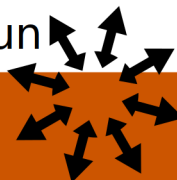
Ensuite, la personne prend sa décision.

Tirage au sort



On tire au sort de la solution/proposition/ personne qui sera retenue.
C'est le hasard qui décide !!!

Choix commun



Chaque votant donne à chacune des propositions une mention compréhensible par tous : Excellent/Très bien/Bien/Assez bien/Passable/Insuffisant/À rejeter.
En prenant en compte l'ensemble des votes, cela donne à chaque proposition, un profil.
La proposition, qui a le meilleur profil est choisi : c'est celui qui aura les mentions les plus favorables.
Et si aucun.e proposition, n'a de profil très favorable, on peut rediscuter des propositions !

Bac à sable



Les participants **représentent** par petit groupe le problème à l'aide de matériel créatif. Ils peuvent ensuite trouver une ou des solutions en **interagissant directement avec la construction** pour valider leur réalisation.

Exemple de matériel créatif :

- pions/personnages/billes plates
- carton
- pâte à modeler
- feutres
- Lego



Boule de neige



La problématique est présentée à tous.
Les participants font **chacun une proposition** sur un post-it. Les post-its sont présentés à tous.
Ensuite, pour chaque nouveau tour, les **nouvelles propositions** devront venir **enrichir** ou **rebondir** sur les post-it déjà présents.

Nappes tournantes



Une ou plusieurs questions-problématiques sont inscrites sur **chaque coin d'une nappe**.
Les participants doivent répondre, en 3-5 min, à la question **devant eux**.
A la fin du temps imparti, **la nappe tourne** devant les participants. Et on recommence.

Astuces :

Faire autant de tours que de participants.
Chacun pourra ainsi enrichir chaque sujet.
Augmenter le temps imparti si les participants n'ont pas le temps de tout lire.

World Café



Il faut au moins 3 tables avec 4 personnes par table.

Phase 1: chaque table **répond** à la même question et **inscrit** ses réponses sur la feuille de la table.

Phase 2 et 3: chaque table désigne un **ambassadeur**. Il reste et explique la démarche de la table, les autres participants se répartissent sur les autres tables. La table répond à une nouvelle question.

Phase 4: restitution **en commun** de ce qui a été dit sur chaque table.

Mind map



Au centre de la feuille/tableau, Écrire **un** mot/une phrase qui résume la problématique.
Raccrocher les mots/concepts qui **gravitent** autour, les mettre sous forme d'ilôt.
Enrichir les concepts représentés.

Théâtre forum



Mettre en scène la problématique.
Celui qui souhaite enrichir peut **interrompre** la scène et mettre son **grain de sel**.
Prendre le temps de discuter la saynète et de noter les solutions possibles