

1-2-4-ALL



OBJECTIFS PRINCIPAUX DE L'OUTIL

Déclencher ou amorcer des échanges

Réfléchir et analyser collectivement

Faire des bilans et évaluer

Lire sa collectivité

Prioriser et décider ensemble

Se donner des assises communes

Générer des idées

DESCRIPTION SOMMAIRE

Il s'agit d'une activité où vous pourrez inclure tout le monde, peu importe la taille du groupe. L'activité vise à générer des idées, suggestions ou questions collectives de façon efficace et très rapide. Vous pourrez vous appuyer sur le savoir-faire et l'imagination de chacun qui seront déployés de façon spontanée dans la salle.

LA VALEUR AJOUTÉE

« Les idées viennent directement des participants donc vous n'avez pas à les suggérer; pas de stratégies ou solutions à vendre non plus! Ainsi, les participants adhèrent rapidement aux idées émises ce qui fait en sorte qu'il est plus facile de les mettre à exécution. De plus, chaque personne dans le groupe est incluse et a une chance égale de participer.»



François Gaudreault
Conseiller en développement collectif

TAILLE DU GROUPE

PETIT

10 -

MOYEN

10 - 30

GRAND

30 - 75

TRÈS GRAND

75 +

DURÉE DE L'ANIMATION

De 10 à 30 minutes

POUR UNE RENCONTRE RÉUSSIE

Connaître la culture et la dynamique du groupe

Clarifier les résultats attendus

Utiliser le temps disponible

PRÉREQUIS

Aucun

MATÉRIEL REQUIS

Papier et crayons pour que les participants notent leurs idées et observations;

Espace suffisant pour que les gens puissent se parler en face à face et en groupes de quatre.

1-2-4-ALL

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

PRÉPARATION

Vous devez d'abord identifier sur quoi les participants devront se prononcer en choisissant une question.

Exemples : Que voulez-vous oser et protéger dans la rencontre? Quelles opportunités voyez-vous dans ce changement ou projet? Quels apprentissages avez-vous faits à travers ce processus? Quelles idées ou actions proposez-vous?

ÉTAPE 1 5 MINUTES

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

Idéalement, la ou les questions, ainsi que les consignes, seront affichées à la vue de tous (sur du papier-affiche ou encore à l'écran).

ÉTAPE 2 1 MINUTES

RÉFLEXION INDIVIDUELLE

En silence, chaque personne est invitée à réfléchir à la question de façon individuelle. Elle n'a qu'une minute pour noter ses idées.

ÉTAPE 3 2 MINUTES

IDÉES EN PAIRES

On invite chaque personne à se joindre à une autre personne dans la salle. Idéalement, quelqu'un qu'elle connaît peu ou pas. Ainsi, en paires, les participants échangent leurs idées et tentent d'en générer d'autres en les notant.

ÉTAPE 4 4 MINUTES

IDÉES EN PETITS GROUPES

On invite chaque paire à se joindre à une autre pour former des groupes de quatre. En quatre minutes, les participants devront partager leurs réflexions et tenter d'identifier des convergences et les idées fortes de leurs réflexions.

ÉTAPE 5 5 MINUTES

RETOUR EN GRAND GROUPE

On demande à chaque équipe de quatre de nommer une idée forte issue de leurs échanges. On peut répéter le cycle au besoin.



1-2-4-ALL

PIÈGES À EVITER

Le temps étant limité, une seule question suffit et elle doit être claire sinon vous obtiendrez des résultats de différentes natures et vous n'atteindrez pas votre objectif de générer des idées communes autour d'un thème ou questionnement précis.

SUGGESTIONS ET VARIANTES

Vous pouvez répéter l'exercice plusieurs fois avec des questions différentes lors d'une même rencontre. Vous pouvez également donner plus de temps lors de chaque étape selon le temps dont vous disposez. Par contre, chaque étape doit demeurer assez courte sinon vous perdrez l'esprit même de l'activité qui se veut efficace et rapide.

RÉFÉRENCES

Adaptation de « [1-2-4-all](#) » tiré du site [Liberating Structures](#) sous une licence [Creative Commons](#). Traduit par Communagir.

NOTES

