

FISHBOWL



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

L'idée de base de cette activité est de créer une conversation avec un grand groupe autour d'une question ou d'un sujet précis. Il s'agit de réfléchir sur une question ou un enjeu afin de l'approfondir ou de l'explorer, en misant sur l'échange par le biais d'une discussion ouverte et non dirigée. Cet outil peut être utilisé dans plusieurs contextes participatifs tels que des ateliers, conférences, réunions organisationnelles et assemblées publiques. Il a comme objectif que l'ensemble de la discussion se structure toute seule.

LA VALEUR AJOUTÉE

« Cette façon de prioriser a plusieurs avantages. D'abord, elle permet que le groupe se dote de « critères » ou de « balises » qui lui permettront de faire des choix les plus éclairés possible et surtout qui dépassent les intérêts personnels ou organisationnels. Ensuite, l'activité est visuelle : le groupe peut voir d'un coup d'œil ce qui est le plus rassembleur et ce qui ressort plus fortement. Finalement, puisque chaque participante et participant donne son ou ses votes de façon silencieuse (sans être secret), les risques d'influence se trouvent amoindris. »



Sonia Racine
Conseillère en développement collectif

PRÉREQUIS

Avoir un grand thème ou une grande question qui interpelle les gens et stimule la conversation.

MATÉRIEL REQUIS

Tablette de feuilles
Post-it de très grand format (grandeur papier-affiche)

Grille de notes pour les observateurs

Feuilles papier-affiche

Marqueurs

TAILLE DU GROUPE

PETIT

10 -

MOYEN

10 à 30

GRAND

30 à 75

TRÈS GRAND

75 +

DURÉE DE L'ANIMATION

De 60 à 120 minutes

POUR UNE RENCONTRE RÉUSSIE

Mettre les résultats en commun

FISHBOWL

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



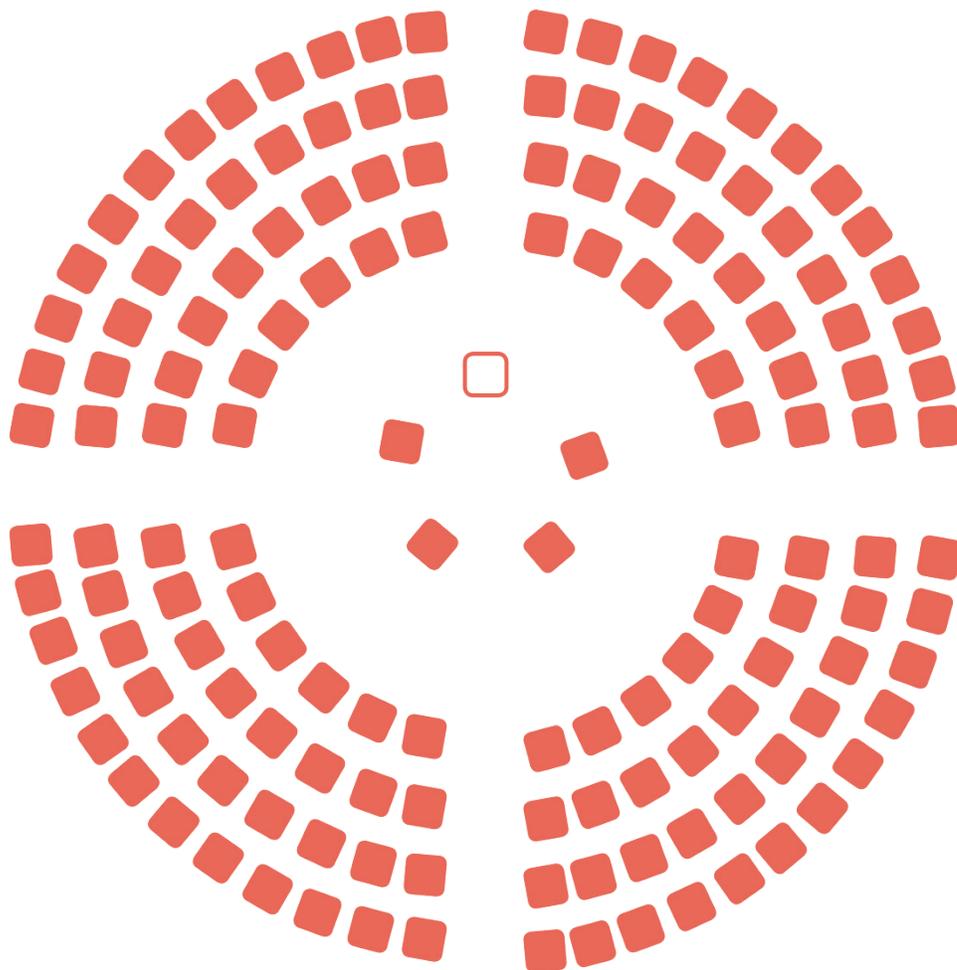
PRÉPARATION

La salle est préparée avec deux cercles concentriques de chaises.

On place 5 chaises au centre et les autres sont placées à l'extérieur (pour les groupes plus importants, on peut aller jusqu'à 8 chaises au centre).

Avoir préparé au moins 2 questions. Par exemple :

- Quelles seraient les conditions à mettre en place ou les solutions à envisager pour relever ce défi?
- Qui pourrait vous appuyer et contribuer à relever ce défi et comment?



FISHBOWL

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

ÉTAPE 1 2 MINUTES

INVITATION AU CERCLE

Invitez 4 personnes à s'installer dans le cercle du centre en laissant une chaise vide. Elles auront comme tâche d'être les premières à discuter de la question qui leur sera lancée (identifiez les personnes à l'avance pour le premier tour).

ÉTAPE 2 5 MINUTES

EXPLICATION DES CONSIGNES

Une première question sera lancée au groupe du centre afin de démarrer une discussion entre eux.

Les personnes qui souhaitent se joindre à la discussion devront se lever et aller s'asseoir sur la chaise vide et participer à l'échange. En contrepartie, une des personnes assises au centre devra se lever et aller s'asseoir sur une chaise disponible dans le cercle extérieur.

Les personnes extérieures sont également invitées à noter leurs observations sur la grille de notes qui leur a été fournie.

ÉTAPE 3 20 MINUTES

PREMIÈRE QUESTION

Démarrez la discussion en posant la première question.

Invitez les gens au centre à y répondre comme s'ils discutaient. Il ne faut pas que ceux-ci y répondent à tour de rôle, mais plutôt dans le cadre d'une discussion, d'un échange.

Soyez le plus discret possible et intervenez seulement pour recadrer les échanges si on s'éloigne trop du sujet de discussion. Après 20 minutes environ, arrêtez la discussion.

ÉTAPE 4 20 MINUTES

DEUXIÈME QUESTION

Posez la deuxième question.

Invitez les gens qui le souhaitent à former le premier quatuor de discussion et on repart l'activité.

ÉTAPE 5 15 MINUTES

SYNTHÈSE

Retour en grand groupe avec les participantes et participants observateurs.

Invitez les gens à s'exprimer sur ce qu'ils ont noté. Transcrivez le tout sur le papier-affiche (très grands Post-it).



FISHBOWL

PIÈGES À ÉVITER

Prendre part à la discussion. Il faut que ce soit un échange libre et fluide où il y a le moins d'interruption possible.

Escamoter la partie « synthèse » par manque de temps ! C'est pourtant une partie essentielle de cette animation. En effet, les participantes et participants peuvent avoir l'impression qu'ils ont été incohérents et qu'ils sont sortis du sujet, mais c'est rarement le cas. La synthèse vient faire ressortir les éléments essentiels et permet une certaine convergence.

SUGGESTIONS ET VARIANTES

Utilisez un tableau blanc ou 5 à 6 feuilles de papier-affiche collées sur un mur et notez vos observations au fur et à mesure que la discussion se déroule. C'est une façon de faciliter la synthèse par la suite!

ADAPTATION POUR ANIMATION EN LIGNE

Pas de chaises en cercle? Qu'à cela ne tienne, nous avons des caméras! Ainsi, pour animer avec la méthode du fishbowl en ligne, on n'aura qu'à déterminer un certain nombre de caméras qui pourront être ouvertes à la fois en remplacement d'un nombre de chaises à occuper (nous suggérons de 3 à 4 maximum vus les possibles délais de son). Lorsqu'une personne veut intervenir dans l'échange, elle ouvre sa caméra, ce qui amène une personne qui avait sa caméra ouverte à fermer la sienne tout simplement. Cela donne lieu à quelques cocasseries certes (deux caméras qui s'allument ou se ferment en même temps par ex.), mais ça fonctionne très bien. La chaise vide, symbole de la place libre, nous manque un peu, mais la discussion que la méthode génère en vaut la peine. Et franchement, ça fait du bien de voir des gens échanger plus librement sans avoir à lever la main!

Si vous animez un fishbowl sur la plateforme Zoom, voici un conseil d'affichage pour les participantes et participants. Suggérez-leur d'aller dans leurs paramètres vidéo (le petit v inversé « ʌ » à côté de leur icône de caméra) et de faire défiler les options sous leur image. L'une d'entre elles se nomme : masquer les participants sans vidéo. Il suffit de la cocher pour ne voir que les personnes qui échangent ensemble. L'expérience est plus agréable que de voir plein de carrés avec des noms.

Bonnes discussions!

RÉFÉRENCES

SLOCUM, Nikki, ELLIOT, Janice, HEESTERBEEK, Sara et Carolyn J. LUKENSMEYER. Méthodes participatives : Un guide pour l'utilisateur, 2006, Fondation Roi Baudouin, 204 pages, <http://www.kbs-frb.be/publication.aspx?id=294864&langtype=2060>.

NOTES

