

À LA UNE !



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'un exercice permettant de dégager des énoncés de vision collective. Le but est d'amener un groupe de personnes à se projeter vers l'avant et à s'imaginer à quoi aurait l'air leur territoire, leur collectif et/ou leur organisation si ce qu'elles désirent comme changement se matérialise concrètement dans le futur. Pour ce faire, l'animateur invite les participants à s'imaginer que leur succès amène différents journaux et magazines du monde entier à s'intéresser à eux et à mettre cette histoire « À la Une »!

LA VALEUR AJOUTÉE

« Pour certaines personnes, les exercices de vision peuvent paraître futiles. Ce type d'activité nous amène à inventer un futur de manière audacieuse et invite les participants à sortir d'une analyse très cartésienne et logique d'une situation. Ce qui est intéressant avec cette activité, c'est que le fait de devoir fabriquer la Une d'un journal ou d'un magazine aide les participants les plus rationnels à matérialiser leur pensée de façon concrète, et ce sans pour autant brimer les plus créatifs. Aussi, l'humour est souvent au rendez-vous!!! »



Sonia Racine
Conseillère en développement collectif

PRÉREQUIS

Il est préférable d'avoir effectué un portrait ou une analyse de la situation pour que la vision soit le mieux possible arrimée à la réalité du milieu.

Il est important pour le groupe de comprendre qu'une vision se veut un horizon que l'on souhaite atteindre, qui va nous guider et mobiliser nos énergies, parce qu'elle est inspirante! Il s'agit donc d'un exercice auquel les gens doivent adhérer avant d'y participer.

MATÉRIEL REQUIS

Grands cartons blancs ou une feuille de papier-affiche (1 par sous-groupe) pour représenter la Une d'un journal ou d'un magazine;

Matériel de montage tel que crayons-feutres, revues et journaux qui ne servent plus, ciseaux, colle, etc. en quantité suffisante pour chaque table de travail

TAILLE DU GROUPE

PETIT

10 à -

MOYEN

10 à 30

GRAND

30 à 75

TRÈS GRAND

75 à +

DURÉE DE L'ANIMATION

60 à 120 minutes

POUR UNE RENCONTRE RÉUSSIE

Choisir un lieu et la disposition de la salle

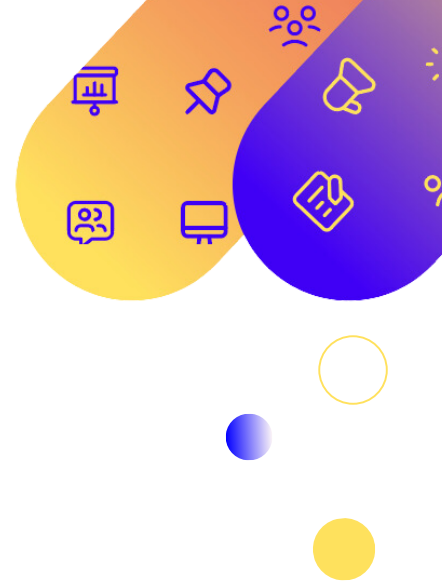
Connaître la culture et la dynamique du groupe

Mettre les résultats en commun

Valider les conclusions

À LA UNE !

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



ÉTAPE 1 5 à 10 MINUTES

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

Demandez aux participants de former des équipes de 4 à 6 personnes et de se grouper avec des gens qu'ils connaissent peu ou pas du tout, idéalement.

Affichez et expliquez les consignes, le modèle de la Une et les catégories à remplir lors de l'activité

Les consignes :

- Vous avez réussi collectivement votre développement et dans 10, 15 ou 20 ans, selon ce que souhaite le groupe, vous vous retrouvez sur la page couverture (à la Une) des plus grands quotidiens et magazines du monde : Londres, Paris, New-York, Moscou, Madrid, etc.
- Que voyez-vous?!?
- Soyez audacieux! On met de côté nos doutes et nos craintes
- On raconte l'histoire de notre GRAND SUCCÈS!
- On se donne une vision pour guider et inspirer notre travail pour les prochaines années

Vous devez produire cette Une et y inclure les catégories d'information suivantes :

- **La page couverture** : il s'agit ici de raconter la GROSSE histoire de votre succès
- **Les grands titres** : contient les faits marquants et les plus importants de l'histoire
- **Les à-côtés** : révèle d'autres aspects intéressants qui précisent l'histoire
- **Citation(s)** : peut venir de n'importe qui, en autant que c'est en lien avec l'histoire
- **Brainstorm** : il s'agit ici de coucher sur papier les idées initiales qui ont mené à développer l'histoire
- **Images** : Pour supporter le texte avec des photos ou des dessins.

NOTE :

On peut modifier ou diminuer les catégories en fonction des objectifs que l'on veut atteindre

ÉTAPE 2 5 À 10 MINUTES

RÉFLEXION INDIVIDUELLE

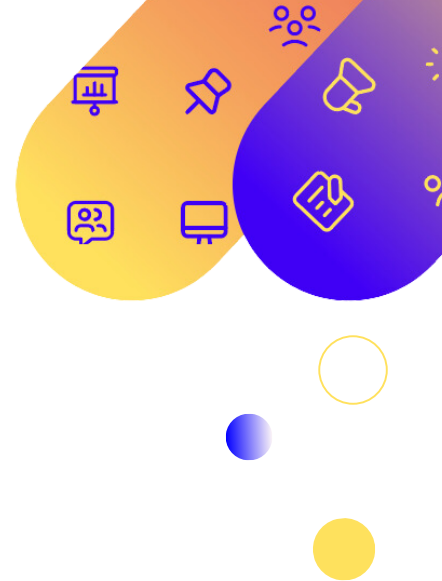
En silence, chacun imagine de quoi aura l'air son territoire, son collectif et/ou son organisation si ce qu'il ou elle désire comme changement se matérialise concrètement.

Invitez les personnes à écrire leurs idées, individuellement, sur une feuille de papier.



À LA UNE !

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



ÉTAPE 3 30 À 45 MINUTES

FABRICATION DE LA UNE

Invitez les participants à débattre de leurs idées. Voient-ils le futur idéal de la même façon? Sur quoi s'entendent-ils? Où sont leurs désaccords? L'histoire à la Une doit représenter la vision de l'ensemble de leur équipe.

Fabrication de la Une : les équipes peuvent copier le modèle ou l'adapter de façon créative! Néanmoins, toutes les catégories d'information doivent s'y retrouver et être identifiées.

ÉTAPE 4 10 À 30 MINUTES

MISE EN COMMUN EN GRAND GROUPE

Chaque équipe présente sa Une et les informations qui se trouvent dans chacune des catégories.

Les équipes sont invitées à identifier les éléments d'information qui sont identiques (bien que possiblement nommés différemment) ou de même nature que certaines informations qui se trouvent sur la Une des autres équipes. Ces informations forment des terrains communs sur lesquels tous sont d'accords et se déclinent sous forme d'énoncés de vision; ce sont les éléments principaux que l'on souhaite voir se concrétiser dans le futur.

À cette étape, il s'agit des grandes idées qui n'ont pas à être formulées avec précision. Prenez en note ces énoncés de vision sur du papier-affiche lorsque les équipes les identifient. Vous pouvez accoler à chacun d'eux une étoile ou un point de couleur à chaque fois que l'idée se répète.

ÉTAPE 5 15 À 30 MINUTES

VALIDATION & SYNTHÈSE

Identifiez clairement les énoncés de vision qui se dégagent des histoires à la Une.

Validez en grand groupe si l'ensemble des participantes et participants sont en accord avec tous ces éléments. Le but est d'obtenir une entente collective et de ne conserver que ce qui est commun et considéré comme pertinent pour tous.



À LA UNE !

PIÈGES À ÉVITER

Il ne s'agit pas ici de réfléchir aux moyens d'atteindre une telle vision. Il s'agit uniquement de réfléchir et de s'entendre sur ce que l'on souhaite comme futur idéal.

Attention aux participants trop terre-à-terre; invitez-les à rêver! Bien sûr, tout n'est pas possible et on ne peut pas tout faire qu'avec de la bonne volonté. Toutefois, on bloque la créativité et la recherche de solutions novatrices en appuyant trop sur le réalisme. Il faut parfois décrocher des préoccupations trop concrètes pour innover.

Cet exercice vise à produire des énoncés de vision et non pas à écrire une vision très précise et circonscrite à proprement parler. Il faut donc éviter de « s'enfarger dans les fleurs du tapis » lorsque vient le temps de nommer les énoncés de vision. Bien que le sens des mots utilisés soit important pour certaines personnes, il est important de les ramener à l'objectif de l'activité.

SUGGESTIONS ET VARIANTES

Si le groupe entier ressent le besoin de préciser le sens des énoncés de vision, une étape supplémentaire pourra alors être ajoutée pour écrire la vision précise et circonscrite. Les énoncés doivent alors être débattus et reformulés avec les mots adéquats, en grand groupe, afin de faire consensus. Il peut s'agir d'une étape nécessaire, notamment dans le contexte de planification stratégique. Il faut toutefois prévoir du temps supplémentaire en conséquence.... et le groupe doit être conscient qu'un tel exercice, en grand groupe, peut parfois s'avérer long et fastidieux.

ADAPTATION POUR ANIMATION EN LIGNE

Cette activité s'anime très bien en ligne, notamment à l'aide d'une plateforme collaborative telle Miro ou Mural. Il est en effet possible de créer un gabarit de page de journal qui sera tout simplement utilisé par chacune des équipes de travail. Voici un exemple de version allégée d'une « Une » créée pour se projeter collectivement dans un avenir souhaitable



NOTES

RÉFÉRENCES

GRAY, James, BROWN, Sunni et James MACANIFO. Game Storming. A playbook for Innovators, Rulebreakers, and Challengemakers. Sebastopol : 2010, O'Reilly Media, 266 pages.

