

Objectifs de l'outil

- Générer des idées

Durée de l'animation

- 60 à 120 minutes
- 120 minutes et plus

Taille du groupe

- Peu importe

Description sommaire

La chaîne d'idées est une animation permettant de générer collectivement une foule d'idées en un court laps de temps.

La valeur ajoutée

« J'ai utilisé cette animation dans plusieurs contextes. Que ce soit pour générer rapidement des idées d'actions pour un plan de développement lors d'un évènement rassembleur ou bien pour dégager de nouvelles activités de financement avec les membres d'une équipe d'un organisme, la chaîne d'idées est pour moi une valeur sûre. Cette activité engage automatiquement l'ensemble des participants. Je suis à chaque fois impressionné de la quantité d'idées générées et de la qualité des idées retenues! »



François Gaudreault

Conseiller en développement collectif

Matériel requis

- Post-it.
- Crayons.

Chaîne d'idées

Déroulement de l'animation

Préparation

Rédiger la question pour laquelle vous souhaitez identifier des solutions en remplissant la question suivante :
Étant donné que _____ (problème), comment pouvons-nous _____ (ambition)?
Par exemple, la question pourrait être : *Étant donné que la clientèle de notre organisation provient surtout des autres secteurs de la ville, comment pourrions-nous rejoindre davantage les gens de notre quartier?*

ÉTAPE 1 Présentation de l'activité

 5 MINUTES

- Inscrivez les acteurs de la collectivité dans le cercle (organismes, entreprises, individus, groupes sociaux, concertations, etc.) potentiellement concernés. Afin de s'assurer de ne pas oublier d'acteurs, on peut organiser la carte en se référant aux acteurs influents associés aux différents capitaux (social, économique, etc.).
- Option : Identifiez les acteurs externes en interaction avec la collectivité (en dehors du cercle) en lien avec l'enjeu de développement qui vous intéresse (acteurs régionaux ou nationaux, bailleurs de fonds, ministères, etc.). Comme la dynamique de la collectivité est affectée par ce qui se passe à l'extérieur de ses frontières, la présence de ces acteurs peut aider à comprendre ce qui se passe à l'intérieur de la collectivité.

ÉTAPE 2 Formation des équipes de travail

 5 MINUTES

Créez des équipes de deux à cinq personnes. Si possible, tenter d'avoir une personne par équipe qui n'est pas « collée » sur le problème.

ÉTAPE 3 Réchauffement

 10 MINUTES

- L'activité de réchauffement permettra à tout le monde de comprendre comment l'activité fonctionne et de réaliser pourquoi ça fonctionne.
- La question de réchauffement : comment pouvons-nous faire un sandwich sans pain?
- Chaque équipe devra créer la plus longue chaîne d'idées possible en 3 minutes (une idée par Post-it). Le but de l'exercice : générer le plus d'idées possible et pas forcément avoir les meilleures idées.
- Produisez la chaîne à idées sur une table ou au mur. Il est possible de la faire au plancher, mais c'est plus difficile physiquement.
- En équipe, chaque membre énonce ses idées comme elles viennent et les ajoute à la chaîne d'idées. Les membres peuvent construire à partir des idées des autres membres ou non. NE PAS discuter des idées. Nous ne voulons aucun jugement, bon ou mauvais. Un flot rapide est très important. Il faut embrasser le ridicule et il vaut mieux mentionner des idées qui peuvent sembler étranges que de tenter d'être « intelligent »!
- La personne qui anime encourage les participant·es à continuer de parler : s'il y a de grandes pauses, c'est que les participant·es pensent trop fort. Au bout de trois minutes, elle demande aux équipes de comparer la longueur de leurs chaînes puis d'identifier leur meilleure réponse et de la partager avec le groupe.

Chaîne d'idées

Déroulement de l'animation

- Après avoir partagé les meilleurs idées, la personne qui anime dit : « Vos idées sont toutes mortes, recommencez! ».
- Répétez la même séquence démontre qu'une pile infinie d'idées peut être créée. La deuxième ronde démontre également souvent de meilleures idées, plus inventives.
- La personne qui anime peut également refléter les « patterns ». Par exemple, demander qui a dit « remplacer le pain par de la laitue » (presque tout le monde devrait dire oui!) et pointer que si tout le monde a noté l'idée, c'est qu'elle est évidente et proche du connu, ce qui n'en fait peut-être pas la meilleure idée.
- Reflétez ensuite aux personnes participantes à quel point elles ont obtenu une grande quantité d'idées en moins de 10 minutes.

ÉTAPE 4 **Traitement du vrai problème** ⌚ 20 MINUTES

Présentez de nouveau la vraie question. Donnez aux équipes 10 minutes pour qu'elles utilisent la même technique pour arriver à générer le plus d'idées possible. puis répétez les deux rondes exactement comme lors du réchauffement.

ÉTAPE 5 **Raffinement des meilleures solutions** ⌚ 15 MINUTES

À la fin des deux rondes, demandez aux équipes d'identifier leurs meilleures solutions et de les raffiner pour finalement préparer une brève présentation à faire au grand groupe.

ÉTAPE 6 **Présentation des meilleures solutions** ⌚ 15 MINUTES

Demandez à chaque équipe de faire la présentation de sa ou ses meilleures solutions.

ÉTAPE 7 **Choix des solutions à déployer** ⌚ 15 MINUTES

En grand groupe, demandez aux personnes participantes de choisir la ou les solutions qu'elles souhaitent implanter ou analyser davantage. Pour cette étape, il est possible d'utiliser l'animation le [Vote indicatif](#). Pour pousser la réflexion sur l'implantation des solutions choisies plus loin, il est possible d'utiliser l'outil [Questions d'implantation](#).

Pièges à éviter

- Ne pas permettre aux participant·es d'identifier leurs idées silencieusement et de faire la chaîne à idées. Chaque idée doit être nommée et ensuite ajoutée à la chaîne.
- Ne pas faire de cadrage à la fin et permettre aux personnes participantes de choisir leurs meilleures idées, car elles auront l'impression de ne pas avoir atteint de résultat concret.
- Prendre les idées comme des réponses automatiques est un danger. Une fois adoptées par le groupe, il faut trouver une façon de les analyser plus en profondeur pour voir leur faisabilité.
- Ne pas présenter l'exercice comme un jeu. Oui, c'est une activité agréable mais qui vise un résultat sérieux! Présenter le tout seulement comme un jeu pourrait démobiliser les participant·es.

Suggestions et variantes

Il est possible, si on veut générer des idées plus rapidement, de ne pas faire l'exercice de réchauffement. À ce moment-là, les consignes doivent être très claires. Il est aussi possible de changer la question de réchauffement.

Des équipes pourraient réfléchir sur des questions différentes si plusieurs défis sont à traiter. Le retour et l'analyse en groupe sera alors d'autant plus importants.

Adaptation pour animation en ligne

Il faut quelque peu modifier cette activité pour l'animer en ligne. Normalement, en présence, l'activité se déroule à l'image d'une tempête d'idées où chacun·e fait du pouce sur l'idée de l'autre. Chaque personne écrit ses idées sur des Post-it et les colle au fur et à mesure au sol ou sur un mur. En présence, il est facile de se « gérer » et de parler un à la suite de l'autre, car même si deux personnes parlent un peu en même temps, ça ne coupe pas l'élan. En ligne, c'est un peu plus difficile.

Nous suggérons de tracer un chemin (image d'une chaîne, par exemple) sur une plateforme où chacun·e aura accès à autant de Post-it que souhaité. Dès qu'une personne a une idée, elle l'écrit sur un Post-it et le déplace ensuite dans le chemin tracé. Ce n'est qu'une fois le Post-it placé dans la chaîne que la personne prend la parole pour nommer son idée.