

Objectifs de l'outil

- Se donner des assises communes
- Prioriser et décider ensemble
- Réfléchir et analyser collectivement

Durée de l'animation

- 10 à 60 minutes

Taille du groupe

- Moins de 10 personnes
- 10 à 30 personnes

Description sommaire

Cette activité vise à identifier les éléments de contexte, les approches, les stratégies et les actions à éviter pour générer les transformations souhaitées par un petit groupe ou un grand collectif d'acteur·rices.

En effet, selon le Larousse, saboter signifie « agir de manière à provoquer l'échec d'une action, à la neutraliser ». Il s'agit donc d'explorer collectivement ce qui doit être fait pour ne pas réussir à mener notre changement ou projet puis d'identifier ce qui doit être fait pour éviter ce sabotage.

Ce raisonnement par l'absurde amène les participant·es à adopter une posture différente et à évaluer la situation avec un regard nouveau. L'expression de tous les points de vue permet aussi de faciliter la participation de tout le monde. La clé de la réussite de cette animation repose sur la créativité des participant·es. Pour ce faire, l'animateur·rice doit veiller à créer une atmosphère favorisant la libre expression pour limiter l'impact des barrières nuisant à la pensée créative.

La valeur ajoutée

« Je suis toujours à la recherche d'outils qui permettent d'aborder la situation avec une autre perspective et c'est ce que permet Sabotage. Quand on ne sait plus quel est le chemin, imaginer le pire éclaire de nouvelles possibilités. J'aime utiliser cet outil quand le groupe exprime le désir de sortir des sentiers battus, questionner ses pratiques et aller plus loin que les vœux pieux. C'est aussi très libérateur pour les participantes et participants d'imaginer les pires stratégies et de se donner le droit de tout bousiller. L'énergie et le plaisir qui se dégagent suite à cet exercice donnent aussi de l'élan pour se mettre en mouvement vers les actions permettant d'éviter le sabotage! »

Matériel requis

- Support visuel sur PowerPoint ou sur du papier affiche.
- Post-it et crayons,

Prérequis

Avoir une vision claire et partagée du changement que l'on souhaite voir arriver ou du projet/activité à examiner.

Sabotage

Déroulement de l'animation

Préparation

L'activité repose sur un exposé du changement collectif que les participant·es souhaitent voir arriver ou du projet/activité à examiner. Cette présentation doit permettre aux personnes présentes de s'approprier la démarche, quel que soit son degré de participation à la démarche. Un support visuel (de type PowerPoint ou encore sur du papier-affiche) peut être utile pour vous assurer que les éléments centraux soient transmis de la même manière pour toutes les personnes.

En choisissant une activité qui vise à sortir des sentiers battus, on remet nécessairement en question notre façon de résoudre les problèmes. Le travail de l'animateur·rice consiste alors à créer une culture de l'innovation où la prise de risque, la collaboration et l'expérimentation sont valorisées.

ÉTAPE 1

Présentation de l'activité

 5 MINUTES

- Présenter aux personnes le changement collectif qu'elles souhaitent voir arriver ou le projet/l'activité à examiner.
- Comme pour toute activité, il est important de préciser aux personnes qui participent le résultat attendu au terme de l'exercice. Ainsi, on expliquera, par exemple, que l'activité cherche à identifier les éléments de contexte, les approches, les stratégies, les actions à éviter pour générer les transformations souhaitées.
- Dites-leur qu'à cette étape, il s'agit d'un raisonnement par l'absurde et qu'il ne faut pas hésiter à faire preuve de créativité.
- Indiquez le déroulement de l'activité.
- Distribuez le matériel mis à disposition

ÉTAPE 2

Travail en sous-groupes

 30 MINUTES

- Demandez aux participant·es de former des sous-groupes de 4 à 6 personnes (ou moins si votre groupe est petit).
- Dans un premier temps, chaque participant·es reçoit deux Post-it sur lesquels il doit inscrire ses réponses à la question suivante : « Que devons-nous faire pour nous assurer que notre changement/notre projet ne se réalise pas? » Il s'agit d'identifier deux moyens efficaces pour le changement souhaité ou le projet/activité échoue et que les objectifs du groupe ne soient jamais atteints.
- Des sous-questions peuvent être préparées pour stimuler les échanges concernant la mobilisation, la circulation d'information, l'engagement des partenaires et des personnes concernées, la pérennité, etc. Ex. : « Que devons-nous faire pour assurer la confusion et le désengagement des partenaires? », « Que devons-nous faire pour démobiliser la communauté? », « Que devons-nous faire pour que le projet ne se poursuive pas au terme du financement? ».
- Dans un second temps, les participant·es partagent leurs idées avec les personnes de leur sous-groupe et sont déposés sur le flip. Les autres participant·es ne peuvent que poser des questions de clarification, sans débattre.
- Les idées qui se ressemblent sont regroupées sur le flip au fur et à mesure.
- Chaque sous-groupe choisit un porte-parole qui partagera le travail réalisé en sous-groupe.

Sabotage

Déroulement de l'animation

ÉTAPE 3

Mise en commun



15 MINUTES

- Les flips de chaque groupe sont mis côte à côte sur un mur ou une table pour que chacun puisse les voir.
- Le porte-parole de chaque sous-groupe présente en plénière les idées ayant émergé (5 minutes pour chaque porte-parole).
- Une fois qu'un sous-groupe a fait sa présentation, le reste du groupe est appelé à réagir. Vous pouvez aussi vous-même intervenir.

ÉTAPE 4

Travail en plénière ou travail en sous-groupe



15 MINUTES

À partir du travail réalisé, les participant·es sont invité·es à répondre collectivement à la question suivante : « Comment faire pour éviter ce sabotage? » Il s'agit d'identifier les stratégies positives ou facteurs de succès qui sont en tout point contraires à ces mesures de sabotage.

Chaque personne est invitée à inscrire sur un Post-it chacune de ses idées et à les présenter au groupe, en les plaçant sur un flip à la vue de tous les participant·es. Les idées similaires peuvent être regroupées.

ÉTAPE 5

Validation



5 MINUTES

Faites ressortir au groupe les idées qui ont été dégagées lors du travail de plénière.

Pièges à éviter

Attention! Il faut distinguer les idées de sabotage qui feront échouer le changement ou le projet à coup sûr de celles qui ne sont que des irritants ou facteurs de distraction qui mineront l'enthousiasme, l'efficacité ou le plaisir relié à ce dernier.

Certains éléments de sabotage peuvent être des pratiques existantes. L'exercice génère parfois une prise de conscience de ce que nous faisons (sans mauvaise intention) qui ne contribue pas au changement souhaité. Dans ce cas, le jugement et la critique sont à éviter. Renouvelons plutôt notre compréhension commune et cherchons ensemble comment ajuster nos interventions.

Suggestions et variantes

Une fois l'exercice terminé, les participant·es pourraient être invité·es, si les résultats de l'activité le permettent, à se donner un plan de match pour la suite.

Adaptation pour animation en ligne

Il est assez aisé d'adapter cet outil en ligne. En fait, il suffit d'utiliser une plateforme collaborative (Google Doc, Jamboard, Miro, Mural, etc.) dans laquelle vous préparerez vos gabarits de Post-it et créerez des sous-groupes de travail pour les remplir. Les idées qui se ressemblent peuvent avoir un Post-it de la même couleur. Ensuite, en grand groupe via un partage d'écran, il est possible d'accéder aux travaux de tous les sous-groupes et d'en faire l'analyse (croisement des propositions).

Références

Outil inspiré par [Triz](#)

Sur la pensée créative : [Guide pratique sur la cocréation - Se développer en rhizome](#)

[Philagora : trousse à idée](#)