

LE CATALOGUE DES ATELIERS D'INTELLIGENCE COLLECTIVE



SOMMAIRE

INTRODUCTION

LES 6 FAMILLES D'ATELIERS

ATELIERS

- BRAINSTORMING
- BRAINSTORMING AVEC PERSONAE
- BLASON
- FRESQUE
- FISHBOWL
- BRIGHT MIRROR
- TOURNEZ-MÉNINGES
- DÉBAT MOUVANT
- TRIBUNAL
- PORTEUR DE PAROLES
- ACCÉLÉRATEUR DE PROJETS
- FRICHE
- PRISE DE DÉCISION PAR SOLlicitation D'AVIS
- CONVENTION INTERNE

LES ATELIERS EN IMAGES

INTRODUCTION

En quoi consiste ce catalogue ?

Vous avez devant vos yeux le fruit de plusieurs années de travail, acquis au fil des diverses missions réalisées par nos consultant.es. Dans ce catalogue, vous trouverez **des méthodes d'ateliers participatifs et des pratiques collaboratives** que nous avons l'habitude de mettre en œuvre auprès de nos clients.

À quoi vous sert-il ?

Vous souhaitez organiser un temps collaboratif mais vous ne savez pas quelle méthode est la plus appropriée pour répondre à vos besoins ? Ce catalogue contient sûrement la réponse grâce à ses nombreuses fiches atelier !

Comment le lire ?

Ce catalogue se compose de **fiches atelier**, où chaque fiche décrit une méthode d'animation en particulier. Cette fiche vous permet notamment de **voir en un coup d'œil** à quel(s) objectif(s) l'atelier répond, à combien de personnes il s'adresse, sur quelle durée, et selon quelle modalité d'animation. Les fiches sont triées dans l'ordre croissant de temps d'organisation nécessaire. La diapositive suivante vous explique la structure d'une fiche atelier.



*Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez nous contacter à : contact@bluenove.com
et adina.tatar@bluenove.com*

DÉCRYPTER LA PRÉSENTATION D'UNE FICHE ATELIER

Titre et sous-titre
de l'atelier

Description de
l'atelier

Produits de sortie,
résultats

Contextes
d'application de
l'atelier

Nombre de
participant(e)s
recommandé

BRAINSTORMING

Libérer la créativité de votre équipe et créer de nouvelles idées

Découvrez le pouvoir du brainstorming (ou remue-ménages) : un outil incontournable **pour générer collectivement des idées innovantes, même en un temps limité** ! Imaginez-vous réunis avec une équipe de personnes déterminées à résoudre une problématique donnée, où chacun.e est encouragé.e à exprimer sans retenue ses idées les plus audacieuses. Une fois toutes les idées sur la table vient un temps de sélection des « pépites » qui se démarquent par leur pertinence et leur potentiel novateur. Le brainstorming se veut bien plus qu'une simple réunion : c'est une **expérience collaborative** dynamique qui libère le génie créatif de chaque participant.e pour faire naître des solutions qui révolutionneront votre projet.

Les livrables

-  Liste de pistes de solutions innovantes et prêtes à l'emploi
-  Meilleure cohésion d'équipe grâce à un moment convivial
-  Espace de libre expression pour stimuler la créativité des collaborateur.rices

On l'a déjà fait chez...

- CITEO** : plusieurs Do Tank Circular Challenge (réemploi, traçabilité des déchets)
- RATP** : mise en action de la Raison d'être (éléments de fierté, idées pour demain)
- CEA** : nouvelles pratiques managériales
- VEOLIA** : futur de l'emploi et de l'insertion face à la transformation écologique



2 à 8 personnes



30 à 90 minutes



Organisation

Rapide



À distance



Présentiel

Bénéfices induits
par l'atelier

Phases de mise
en œuvre de
l'atelier

Modalités
d'animation



Résolution
de problèmes



Création
d'idées



Cohésion
d'équipe

Le déroulé

- 1 Phase de divergence** : chaque participant.e réfléchit individuellement à la problématique posée. Il/elle écrit toutes les idées qui lui viennent à l'esprit, sans se censurer.
- 2 Phase de convergence** : l'ensemble des participant.es partagent leurs idées au reste du groupe. L'animateur catégorise les idées produites. Les participant.es sont ensuite invité.es à réagir pour favoriser leur compréhension.
- 3 Phase de priorisation** : l'ensemble des participant.es sélectionnent les meilleures idées suggérées pour répondre à la problématique.



LES 6 FAMILLES D'ATELIERS

Vous trouverez ci-dessous les différents bénéfices apportés par la mise en œuvre des méthodes présentés dans le catalogue.



**Résolution
de problèmes**

Des ateliers pour impulser un changement et trouver des solutions en équipe ! Comme le dit André Gide, « il n'y a pas de problème, il n'y a que des solutions ».



**Génération
d'idées**

Vous êtes à court d'idées ? Aucun problème ! Les ateliers « *génération d'idées* » boosteront votre côté créatif. L'idéation n'aura plus de secret pour vous...



**Cohésion
d'équipe**

Des ateliers pensés pour renforcer le sentiment d'appartenance de vos équipes, à travers des animations ludiques ou plus sérieuses.



**Appropriation
de sujets**

Vos équipes n'ont pas toutes le même niveau d'information ? Vous allez explorer prochainement de nouveaux sujets ? Ces ateliers sont faits pour vous !



**Vision et
projection**

Vous n'osez plus rêver ? Nous vous proposons des exercices de projection dans le futur pour imaginer collectivement à quoi ressemblera notre avenir.



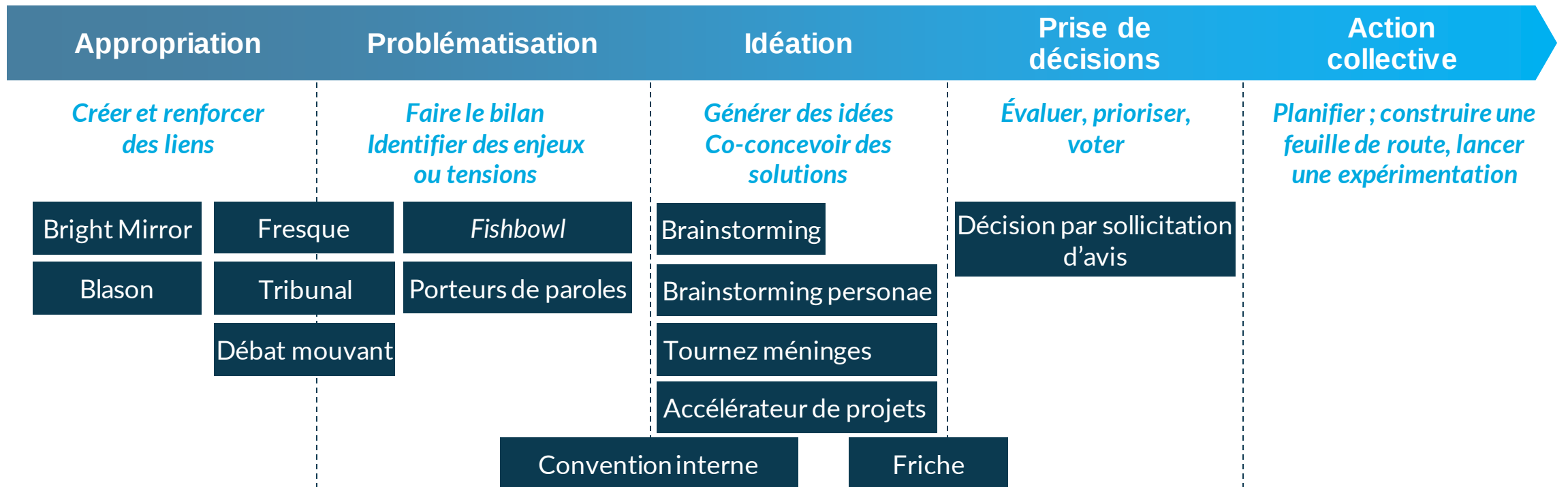
**Prise de
décision**

Choisir c'est renoncer, ce qui n'est pas toujours évident. Heureusement, nous avons recensé pour vous diverses méthodes pour prendre une décision éclairée à plusieurs !

DES ATELIERS D'INTELLIGENCE COLLECTIVE ADAPTÉS À DIFFÉRENTS OBJECTIFS

Chez bluenove, l'accompagnement que l'on propose suit un processus de transformation de bout en bout, appelé « **continuum de l'intelligence collective** ». Celui-ci se compose de 5 étapes successives, allant de l'alignement des enjeux au lancement de phases d'expérimentation. À chaque étape, vous trouverez les modalités d'ateliers correspondantes. À savoir qu'une modalité d'atelier n'est pas exclusive à une étape : nous avons fait ce choix pour vous faciliter la lecture.

Le continuum de l'intelligence collective



BRAINSTORMING

Libérer la créativité de votre équipe et créer de nouvelles idées

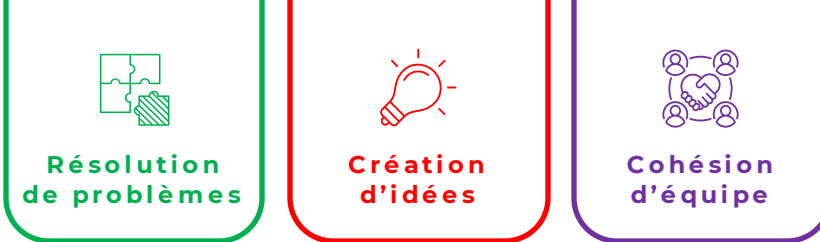
Découvrez le pouvoir du brainstorming (ou remue-méninges) : un outil incontournable **pour générer collectivement des idées innovantes, même en un temps limité** ! Imaginez-vous réunis avec une équipe de personnes déterminées à résoudre une problématique donnée, où chacun.e est encouragé.e à exprimer sans retenue ses idées les plus audacieuses. Une fois toutes les idées sur la table vient un temps de sélection des « pépites » qui se démarquent par leur pertinence et leur potentiel novateur. Le brainstorming se veut bien plus qu'une simple réunion : c'est une **expérience collaborative dynamique** qui libère le génie créatif de chaque participant.e pour faire naître des solutions qui révolutionneront votre projet.

Les livrables

-  Liste de pistes de solutions innovantes et prêtes à l'emploi
-  Meilleure cohésion d'équipe grâce à un moment convivial
-  Espace de libre expression pour stimuler la créativité des collaborateurs

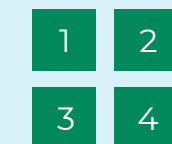
On l'a déjà fait chez...

- ✓ **CITEO** : co-construction de pistes de solution dans le cadre de Do Tank Circular Challenge ([cliquer ici](#)) (ex : réemploi des emballages, futur emballage Pitch)
- ✓ **RATP** : co-construction d'idées pour demain pour concrétiser leur Raison d'être
- ✓ **CEA** : co-construction d'un nouveau référentiel des pratiques managériales

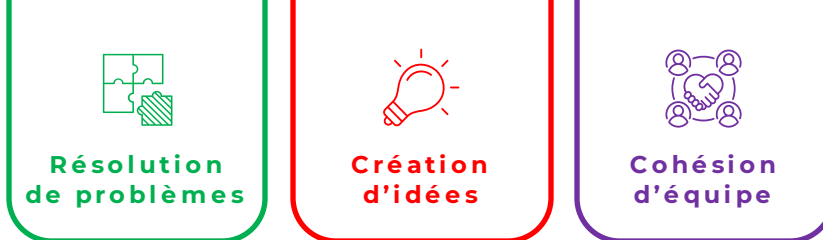


Le déroulé

- 1 Phase de divergence** : chaque participant.e réfléchit individuellement à la problématique posée. Il/elle écrit toutes les idées qui lui viennent à l'esprit, sans se censurer.
- 2 Phase de convergence** : l'ensemble des participant.es partagent leurs idées au reste du groupe. L'animateur catégorise les idées produites. Les participant.es sont ensuite invité.es à réagir pour favoriser leur compréhension.
- 3 Phase de priorisation** : l'ensemble des participant.es sélectionnent les meilleures idées suggérées pour répondre à la problématique.



BRAINSTORMING AVEC PERSONAE



Faire appel à l'empathie pour créer de nouvelles idées

Inspiré de la méthodologie *design thinking*, le persona représente un **profil typique** d'utilisateur, de bénéficiaire d'un service, d'un produit, d'une politique publique... Grâce aux personae, mettez-vous le temps d'un instant **dans la peau d'un.e autre** afin d'**identifier ses besoins, ses envies, ses réticences** au sujet d'une problématique à résoudre. Vous verrez ainsi les enjeux sous une autre perspective : comment circule une personne malvoyante dans une gare ? Comment faciliter la prise en main d'un smartphone pour une personne âgée ? Si jamais vous êtes à court d'idées pour imaginer des personae extraordinaires, pensez à demander à ChatGPT...

Les livrables

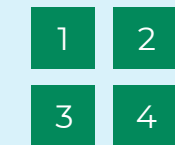
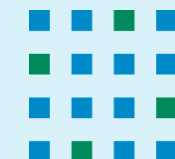
-  Liste de pistes de solutions innovantes adaptées à différents profils
-  Meilleure cohésion d'équipe grâce à un moment convivial
-  Espace de libre expression pour stimuler la créativité des collaborateur.rices

On l'a déjà fait chez...

- ✓ **ENGIE** : People LAB « foyers de demain », incarnant les habitants d'une copropriété
- ✓ **France TV Sport** : co-construction d'idées sur le futur des programmes télévisés sportifs de France Télévisions (Stade 2, Tout le sport)

Le déroulé

- 1 Phase de divergence** : chaque participant.e se voit attribuer une carte décrivant un profil typique. Il réfléchit individuellement à la problématique posée en se mettant dans la peau de son persona. Il/elle écrit toutes les idées qui lui viennent à l'esprit, sans se censurer.
- 2 Phase de convergence** : l'ensemble des participant.es partagent la vision de leur persona au reste du groupe. L'animateur catégorise les idées produites pour mettre en évidence les similitudes et les singularités entre les personae. Les participant.es sont ensuite invité.es à réagir.
- 3 Phase de priorisation** : l'ensemble des participant.es sélectionnent les meilleures idées suggérées pour répondre à la problématique (si pertinent, en fonction des personae).



2 à 8 personnes



30 à 90 minutes



Organisation

Rapide



À distance



Présentiel

BLASON



Révéler l'identité de votre équipe de manière ludique

Comme Godefroy de Montmirail, **définissez collectivement l'identité de votre entité** (service, organisation, équipe) grâce au blason ! Lors d'un **moment ludique et convivial**, conviez vos collaborateur.rices à laisser libre cours à leur créativité pour compléter les différents cadrans du blason. Chaque **cadran** du blason correspond à un élément que vous aurez défini au préalable et qui vous est utile pour définir votre identité : valeurs, symbole, devise, atouts, cap, références communes... créer de l'émulation, vous pouvez constituer plusieurs équipes et leur demander de compléter le plus rapidement possible les cadrans du blason.

Les livrables

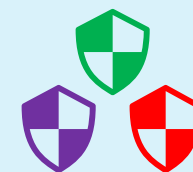
-  Éléments d'identité de votre entité (symbole, devise, atouts, cap...)
-  Meilleure cohésion d'équipe grâce à un moment ludique et convivial
-  Espace de libre expression pour stimuler la créativité des collaborateur.rices

On l'a déjà fait chez...

- ✓ **DGITM** : définition de l'identité de la future Agence de l'innovation pour les transports, définition de l'identité de la future Direction des mobilités alternatives
- ✓ **OFB** : définition de l'identité de la Direction de la police et du permis de chasser

Le déroulé

- 1 Phase de complétion** : par groupe, suite à un temps de réflexion individuelle, les participant.es complètent collectivement et tour à tour les différents cadrans du blason. L'animateur veille à ce que chacun.e s'exprime.
- 2 Phase de restitution** : le porte-parole de chaque groupe présente le blason réalisé à l'ensemble des participant.es, expliquant brièvement les choix réalisés.
- 3 Phase d'harmonisation** : afin d'aboutir à un seul blason représentatif de l'entité, les participant.es sélectionnent les éléments les plus évocateurs pour chaque cadran grâce à un vote par gommette.



4 à 10 personnes



60 à 90 minutes



Organisation

Rapide



À distance



Présentiel

FRESQUE

Faciliter l'appropriation d'un sujet et créer du débat en équipe

La fresque est un outil pédagogique et de visuel management extrêmement efficace. Inspirée de la fresque du climat, la fresque by bluenove est un outil visuel dont l'objectif est d'aider vos participant.es à s'approprier une thématique ou un processus complexe (votre raison d'être, un processus d'achat, un sujet technique,...). Dans un premier temps, les équipes reconstituent les éléments de la fresque et s'alignent sur la vision globale. Dans un deuxième temps, elles identifient les points de tension ou de dysfonctionnement afin de les adresser. Simple et pratique, la fresque permet de **créer une discussion constructive sur un support marquant**. C'est une manière idéale de rassembler des **participant.es de différents horizons**.

Le + : une fois créé par nos équipes, votre support peut être réutilisé à souhait.

Les livrables

-  Liste d'actions à mener / engagements à prendre
-  Compréhension des liens de cause à effet
-  Espace de libre expression pour stimuler la créativité des collaborateur.rices

On l'a déjà fait chez...

- ✓ **CDC** : fresque de la Raison d'être
- ✓ **Groupe VYV** : fresque de la santé environnementale
- ✓ **Thales** : fresque de l'innovation



Appropriation
de sujets



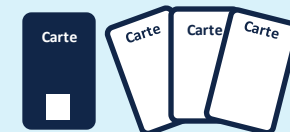
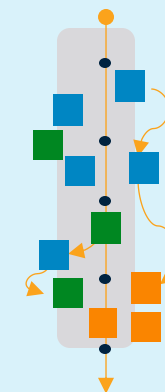
Création
d'idées



Résolution
de problèmes

Le déroulé

- 1 Contexte** : chaque participant.e découvre le premier lot de cartes qui permet de fixer le cadre du jeu, puis discute avec le reste du groupe.
- 2 Distribuer les différents lots** : suite au premier lot, l'animateur distribue 2 autres lots de cartes qui viennent compléter les cartes précédentes afin d'améliorer la compréhension des enjeux. Les participants les placent sur la fresque.
- 3 Établir les liens entre les différents lots** : après avoir disposé l'ensemble des cartes distribuées sur la fresque, les participant.es dessinent des liens entre les cartes pour matérialiser des liens de cause à effet.
- 4 Identifier de nouvelles cartes** : les participant.es sont invité.es à imaginer des pistes d'actions pour atténuer ou résoudre les problématiques identifiées, en créant des cartes « actions ».



6 à 10 personnes



60 à 120 minutes



Organisation

Moyenne



À distance



Présentiel

FISHBOWL

Créer une conversation avec un grand groupe de personnes

Explorez la puissance du fishbowl : un outil original qui permet de créer une conversation au fil de l'eau avec plusieurs dizaines de personnes. Il s'agit de **réfléchir à une question ou à un sujet précis** afin de l'explorer, de l'approfondir grâce à une **discussion ouverte et non dirigée**.

Deux rôles structurent l'organisation d'un fishbowl réussi :

1. les **participant.es**, 4 personnes situés.es au centre du cercle, qui prennent la parole chacun.e leur tour pour approfondir le sujet,
2. les **observateur.rices**, situés autour du centre du cercle, qui adoptent une posture d'écoute active.

À la fin de chaque prise de parole d'un.e des participant.es, un.e observateur.rice peut prendre la place de celui ou celle qui vient de s'exprimer. À son tour, il peut partager sa contribution avec le reste du groupe puis céder sa place.

La clé de l'atelier : la rotation des participant.es assure une **prise de parole équitable et diverse**.

Les livrables

-  Synthèse des discussions
-  Meilleure cohésion d'équipe grâce à un moment convivial
-  Espace de libre expression pour stimuler la créativité des collaborateur.rices

On l'a déjà fait chez...

✓ **VEOLIA** : les attentes d'un champion de la transformation écologique



Appropriation
de sujets



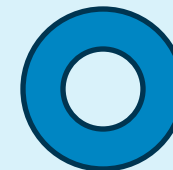
Création
d'idées



Cohésion
d'équipe

Le déroulé

1 Phase de réflexion individuelle : chaque personne réfléchit individuellement à la question posée. Il/elle écrit sur un papier toutes les réflexions qui lui viennent à l'esprit, sans se censurer.



2 Phase de divergence : 4 premiers participant.es prennent les places situées au centre du cercle. À tour de rôle, ils partagent leurs réflexions au reste du groupe, en réaction des précédentes contributions.



3 Phase de rotation : après chaque intervention, un.e observateur.rice peut prendre la place au centre du cercle du participant.e venant de s'exprimer



10 à 50 personnes



60 à 120 minutes



Organisation

Rapide



À distance



Présentiel

BRIGHT MIRROR

Se projeter collectivement pour imaginer des futurs désirables

De quoi rêvez-vous pour le futur ? À la fois exercice d'écriture et de projection, le format Bright Mirror vous invite à vous projeter plusieurs années en avant pour **rédiger collectivement des micros nouvelles positives**.

En choisissant un format Bright Mirror, vous faites 3 paris :

- le **pari de l'intelligence de chacun.e** : tout personne a son mot à dire pour imaginer le monde dont elle rêve pour demain ;
- le **pari de l'imagination** : se projeter dans un univers est une condition essentielle pour qu'il puisse advenir ;
- le **pari de l'optimisme** : comme le dit Mark Twain, « ils ne savaient pas que c'était impossible, alors ils l'ont fait ».

Les livrables

-  Livret des micro nouvelles écrites par les participant.es
-  Matrice d'idées extraites des récits, qui peuvent inspirer des projets concrets
-  Temps de respiration et de projection pour vos collaborateur.rices.

On l'a déjà fait chez...

- ✓ **Les rencontres de la participation à Rouen** : atelier de projection pour imaginer le futur de la démocratie ([en savoir plus](#)).
- ✓ **Harmonie Mutuelle** : rédaction de 21 récits prospectifs sur le monde et sur la santé de demain ([en savoir plus](#)).
- ✓ **Skema** : rédaction de récits fictionnels par les étudiants dans le cadre du hackathon « 2022 Innovations That Inspire » ([en savoir plus](#)).



Vision et
projection



Création
d'idées



Cohésion
d'équipe

Le déroulé

- 1 Spectateur** : un intervenant partage une vision inspirante de la thématique pour stimuler l'imagination des participant.es. Des conseils d'écriture et des phrases d'accroche sont ensuite données aux participant.es pour se lancer dans la rédaction.



- 2 Auteur (en groupes)** : les participant.es sont partagés en groupes. Chaque groupe écrit une micro nouvelle positive et optimiste en lien avec la thématique étudiée.



- 3 Acteur** : les groupes volontaires sont invités à lire leurs histoires devant l'ensemble des participant.es.



10 à 500 personnes



60 à 120 minutes



Organisation

Moyenne



À distance



Présentiel

TOURNEZ MÉNINGES

Faire travailler simultanément une équipe sur plusieurs sujets

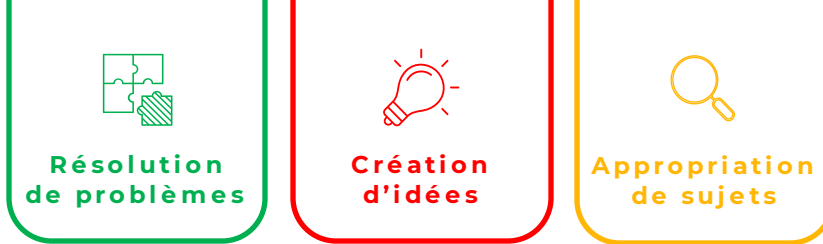
Tournez méninges (aussi appelé *world café*) est LA méthode si vous souhaitez que vos participant.es traitent plusieurs sujets en un minimum de temps ! Elle permet à la fois de **définir les contours d'un sujet** et **d'imaginer des pistes solutions**. Le principe est simple : vous constituez autant de groupes que vous souhaitez traiter de sujets. L'atelier se déroule en plusieurs séquences. Chaque séquence comporte 3 temps successifs : **exposé, brainstorming** puis **priorisation**. À la fin de chaque séquence, une personne de chaque groupe (réfèrent thématique) reste à la table tandis que les autres personnes se dirigent vers une autre table pour traiter un nouveau sujet. Chaque groupe est ainsi invité à **compléter, challenger** ou **dépasser les travaux du groupe précédent**. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les groupes aient traité tous les sujets. Vous l'aurez compris, ça donne le tournis !

Les livrables

-  Liste de pistes de solutions
-  Espace de libre expression pour stimuler la créativité des collaborateur.rices

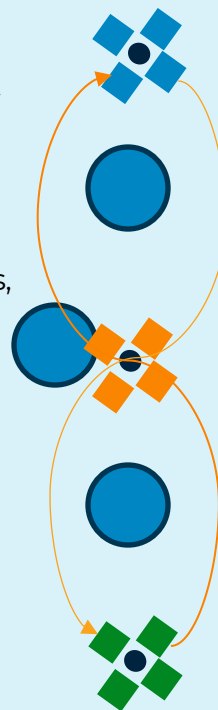
On l'a déjà fait chez...

- ✓ **Métropole du Grand Paris** : co-construction du contenu d'un programme de formation (cf. [Explorateurs du numérique](#))
- ✓ **Habiter la France de demain** : animation du panel citoyen
- ✓ **Banque des territoires** : animation des rencontres « Action cœur de ville »



Le déroulé

- 1 Tour 1 – 30 min** : les participant.es sont réparti.es de manière égale en fonction du nombre de sujets traités. Lors du tour 1, chaque groupe défriche le sujet qui lui a été attribué, identifie des pistes de solutions et les priorise. Un référent thématique est désigné pour rester à la table et restituer les réflexions du groupe.
- 2 Tour 2 – 20 min** : mis à part les référents thématiques, chaque groupe est invité à changer de table pour découvrir un nouveau sujet. La séquence commence par une présentation du travail du groupe précédent par le référent. Les participant.es sont ensuite invité.es à compléter et/ou challenger les éléments présentés.
- 3 Tour 3 – 10 min** : les groupes changent une nouvelle fois de table. La même séquence s'enchaîne jusqu'à ce que le temps soit écoulé.
- 4 Synthèse** : une fois que tous les groupes ont traité toutes les thématiques, le référent de chaque table fait une synthèse de l'ensemble des réflexions produites.



15 à 100 personnes



60 à 90 min



Organisation

Rapide



À distance



Présentiel

DÉBAT MOUVANT



Création
d'idées



Cohésion
d'équipe

Susciter le débat et explorer tous les aspects d'un sujet

Vous souhaitez mettre en débat **un sujet controversé** et faire se confronter **différents points de vue** ? Enfilez vos chaussures et rejoignez le terrain du débat mouvant ! Le principe est simple : vous énoncez une proposition clivante et invitez les participant.es à **occuper l'espace en fonction de leur opinion** (pour / contre / sans avis). Tour à tour, chaque partie défend son territoire à coups d'arguments et d'exemples. Si l'on parvient à vous convaincre, vous êtes libres de rejoindre le camps initialement adverse. Comme le dit le proverbe, « il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis ».

Exemples de sujets controversés : « la parole d'un habitant ne vaut pas celle d'un élu. », « le financement de la transition écologique nécessite de taxer les riches ».

Les livrables

 Liste des arguments « pour » et « contre » la proposition clivante

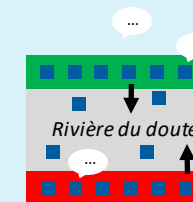
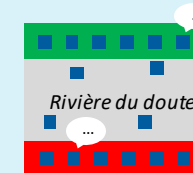
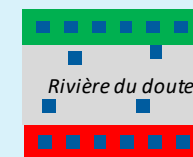
 Mise en place d'une culture apaisée du débat et de la controverse

On l'a déjà fait chez...

- ✓ **Démocratie ouverte** : arbitrage sur le plan stratégique de l'association
- ✓ **Nuit de la Culture** : animation d'un atelier citoyen
- ✓ **Usbek & Rica** : évènement « La Bataille des Imaginaires » ([pour en savoir plus](#))

Le déroulé

- 1 Se positionner** : suite à l'énoncé de la proposition clivante, chaque participant.e se positionne sur un des 2 côtés du terrain selon son point de vue. Il peut également décider de rester au milieu, dans la « rivière du doute », pour témoigner sa neutralité.
- 2 Confronter des arguments** : un.e des participant.es expose un premier argument qui justifie sa position sur le terrain (ex : je suis pour car... »). Il est possible de prendre plusieurs arguments avant de passer la parole à la partie adverse. Une fois les arguments énoncés, la parole change de camp.
- 3 Changer de point de vue** : au fil des arguments, chacun.e des participant.es est invité.e à se demander : « Mon point de vue a-t-il évolué suite à l'échange d'argument ? ». Le cas échéant, il peut se déplacer sur le terrain.
- 4 Faire la synthèse** : l'animateur.ice propose un résumé des principaux arguments échangés. Option : prendre en photo la position initiale puis le positionnement à l'issue du débat mouvant pour montrer l'évolution des positions.



8 à 200 personnes



30 à 60 min



Organisation

Rapide



Présentiel

TRIBUNAL

Confronter des perspectives pour dépasser les clivages

La sonnerie retentit dans le tribunal; la salle se lève pour accueillir le Juge, venu rappeler les chefs d'accusation qui pèsent sur l'accusé. Deux témoins, montent à la barre, pour partager leur expérience du sujet. Jusqu'ici, tout se passe comme dans un vrai tribunal... à deux exceptions près.

- L'accusé s'appelle « sobriété », "participation citoyenne", « raison d'être »... ou tout **autre concept interne ou public sujet à controverses**.
- Les témoins sont des chercheurs ou dirigeants, qui ont mis en place des dispositifs innovants au sein de leur organisation.

En suit un atelier d'intelligence collective, où chaque participant endosse le rôle d'avocat ou de procureur. Ensemble, les « avocats » ont 45 minutes pour définir les arguments de leur plaidoyer, les procureurs pour construire un réquisitoire pertinent. L'ensemble de ces arguments seront ensuite restitués devant l'auditoire par un représentant. Les jurés peuvent ensuite délibérer et présenter leur décision. Le juge prend la parole pour conclure la séance.

Les livrables

-  Débat contradictoire, avec arguments et contre-arguments
-  Moment ludique pour explorer en profondeur un sujet de fond
-  Espace de libre expression pour stimuler la créativité des collaborateurs

On l'a déjà fait...

- ✓ **Tribunal de la Participation citoyenne, pour la Métropole de Rouen**
- ✓ **Tribunal de l'intelligence collective**
- ✓ **Tribunal de la raison d'être, Tribunal de la sobriété**



Prise de
décision



Résolution
de problèmes



Appropriation
de sujets

Le déroulé

- 1 Introduction du juge** pour placer le décor, présenter le contexte et les enjeux.

- 2 Prise de parole des témoins-experts** pour partager leur perception du sujet.

- 3 Rédaction des plaidoiries par les avocat.es et procureur.es en intelligence collective**

- 4 Restitution des plaidoiries devant l'assemblée**
- 5 Délibération des jurés**
- 6 Énoncé du verdict par le juge**



10 à 400 personnes



90 à 120 min



Organisation

Moyenne



Présentiel

PORTEUR DE PAROLES

Collecter les paroles et afficher la diversité des opinions

Vous avez toujours voulu savoir ce que pense votre voisinage du futur projet d'aménagement de la voirie ?

Cet atelier dynamique et interactif **transforme un environnement en une véritable plateforme de dialogue.**

Grâce au porteur de paroles, chacun.e est invité.e à exprimer son ressenti et son point de vue sur un sujet spécifique, de façon anonyme. Après un court entretien, les paroles les plus évocatrices de la personne interrogée sont rédigées sur un panneau. Au fil de l'atelier, les panneaux se multiplient et créent un mur de paroles affiché aux yeux de toutes et tous.

Cette visibilité rend la **démarche participative** et **éveille la curiosité** des passants qui se prêtent au jeu à leur tour. À la fin de l'atelier, l'espace est devenu un **patchwork de paroles** où chaque voix compte.

Les livrables

 Recueil et analyse des témoignages et des vécus

 Renforcement de la cohésion sociale

 Espace de libre expression



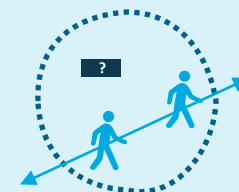
Création
d'idées



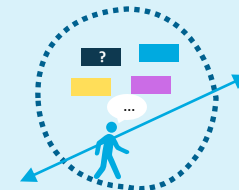
Résolution
de problèmes

Le déroulé

- 1 Avant :** le porteur de paroles identifie un lieu de passage fréquenté par le public ciblé, visible et agréable. Il définit ensuite une question en lien avec le sujet traité qui stimule la réflexion et encourage la participation.

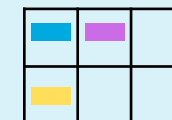


- 2 Pendant :**
Étape 1 : il installe le dispositif de façon à attirer le regard, mettant en lumière l'écriteau avec la question posée au public.



Étape 2 : il va à la rencontre du public, lui pose la question et prend en notes les réponses. Une fois la discussion terminée, il écrit lisiblement sur un panneau le verbatim le plus éloquent.

- 3 Après :** le porteur de paroles retranscrit l'ensemble des contributions dans un tableau et les analyse pour mettre en lumière les similitudes, les signaux faibles, les divergences.



10 à 500 personnes



30 à 90 minutes



Organisation

Rapide



Présentiel

ACCÉLÉRATEUR DE PROJETS

Accélérer vos résolutions de problèmes et libérer le potentiel collectif

Plutôt que de chercher une réponse à votre problème seul.e dans votre coin, pourquoi ne pas demander autour de vous ? C'est le principe de la méthode de co-développement ! Conçu pour **résoudre efficacement les problèmes** et **stimuler la réflexion collective en un temps réduit**, le co-développement réunit autour de la table des personnes susceptibles de vous apporter leur aide grâce à leurs compétences et leurs expériences. Par le partage de bonnes pratiques en pairs, vous pouvez obtenir des résultats significatifs et bénéficier de l'**intelligence collective** sans avoir besoin de consacrer de longues heures à chaque problème. Cet atelier permet également de faire émerger des idées novatrices et offre la possibilité à tous.tes d'acquérir de nouveaux savoirs. Le *fast CoDev* est une adaptation dynamique et accélérée du processus.

Les livrables

-  Solutions et recommandations concrètes
-  Apprentissage et développement personnel
-  Renforcement des liens d'équipe
-  Documentation des discussions et des idées

On l'a déjà fait chez...

- ✓ **DGALN** : rituel hebdo avec les pilotes des chantiers de la transformation
- ✓ **CITEO** : Bootcamp du Circular Challenge 2020 avec les start-up lauréates



Résolution
de problèmes



Création
d'idées



Cohésion
d'équipe

Le déroulé

- 1 Partage des sujets et priorisation :** chaque participant.e présente en synthèse le sujet spécifique (problème, défi, préoccupation...) qu'il souhaite traiter. Une fois tous les sujets partagés, il faut en choisir 1 qui sera explicité en séance.
- 2 Clarification du sujet :** la personne dont le sujet a été choisi s'appelle le client. Il précise son sujet en expliquant le contexte, les acteurs, et les objectifs. Les autres participant.es peuvent lui poser des questions de clarification.
- 3 Session de consultation :** après avoir répondu aux questions, les participant.es prennent un temps de réflexion individuelle puis partagent leurs conseils pour aider le client à résoudre, à partir de leurs propres expériences.
- 4 Synthèse :** le « client » résume les idées phares puis explique les prochaines actions qu'il compte mettre en œuvre pour résoudre son problème.



5 à 100 personnes



60 à 90 min



Organisation

Rapide



À distance



Présentiel

FRICHE

Une méthode idéale pour accélérer l'avancée de vos équipes sur des sujets complexes

La friche permet à toutes vos parties prenantes de se réunir autour d'un **problème** donné pour l'**explorer**, le **défricher** et **trouver une solution collectivement** ! Ce sont grâce à des **méthodes éprouvées de résolution de problème** et en un **temps restreint** que nous vous aideront à dépasser les difficultés. La méthode de la friche porte des **valeurs de partage** et de collaboration, elle s'appuie sur le **design thinking** pour la résolution de problèmes et fait appel à différentes **méthodes** éprouvées d'animation. La friche peut prendre la forme d'un ou plusieurs ateliers, sur plusieurs journées, idéal pour rassembler des équipes éloignées géographiquement.

Les livrables

-  État des lieux partagé, liste des irritants
-  Priorisation des leviers suivie des solutions concrètes
-  Décision collective et partagée
-  Engagement et alignement des parties prenantes

On l'a déjà fait chez...

- ✓ **DGALN** : concevoir une méthode harmonisée d'identification des besoins en logements sociaux sur un territoire



Résolution
de problèmes



Création
d'idées



Appropriation
de sujets

Le déroulé

Le déroulé proposé s'étale sur 4 demi-journées. C'est une durée qui permet de mener un groupe à avoir une réflexion poussée sur un sujet via différents outils.

1

Demi-journée 1 – Découvrir la thématique : Restitution des enseignements issus de la phase de cadrage, Évocation des concepts proches du sujet et réponse à des questions simples pour purger les ressentis vis-à-vis d'un concept

Sprint 1

2

Demi-journée 2 – définir les leviers d'action : Identification de pistes de solution et priorisation des éléments pour aboutir à un champ d'action communément défini

3

Demi-journée 3 – délibérer : Mise en débat du sujet, contraint par une manière de penser ou des intérêts imposés à défendre grâce à la méthode des chapeaux de Bono (chaque participant porte un chapeau d'une couleur symbolisant un point de vue à adopter).

Sprint 2

4

Demi-journée 4 – co-construire le livrable : Réflexion itérative en sous-groupe autour des méthodes proposées lors des sessions précédentes dans le cadre d'un world café. Chaque sous-groupe approfondit dans un temps restreint la réflexion du groupe précédent.



10 à 100 personnes



1 demi-journée à
4 demi-journées



Organisation

Longue



Présentiel

PRISE DE DÉCISION PAR SOLLICITATION D'AVIS



Prise de
décision



Cohésion
d'équipe

Engager votre équipe dans un processus de décision participatif et efficace

L'atelier "Prise de décision par sollicitation d'avis" est une approche interactive et dynamique qui favorise la **participation active** de chaque membre de l'équipe dans le **processus de prise de décision**. En utilisant des cartons de couleurs et des méthodes de vote visuelles, cet atelier vous permet de recueillir les **opinions** et les **préférences** de manière claire et transparente de vos équipes. Cet atelier laisse une large place à l'initiative personnelle et à la confiance, parfait dans un contexte où vous souhaitez **souder** les équipes.

Les livrables

-  Documentation des résultats
-  Décision collective et partagée
-  Engagement et alignement de l'équipe
-  Visualisation claire des résultats du vote

On l'a déjà fait chez...

- ✓ **Sh@sh** : prise de décisions pour la création et l'animation d'une communauté de facilitateurs d'intelligence collective

Le déroulé

- 1 Introduction et clarification du contexte** : L'animateur.ice présente le sujet ou la décision à prendre, en expliquant clairement le contexte et les enjeux. Les participant.es comprennent l'objectif de la décision et les critères à prendre en compte.
- 2 Génération d'options** : Les participant.es sont invité.es à proposer des options ou des solutions possibles en lien avec la décision à prendre. Chaque idée est discutée brièvement pour s'assurer de la compréhension et de la clarification.
- 3 Vote par cartons couleurs** : Les participant.es utilisent des cartons de couleurs préalablement distribués pour exprimer leurs préférences ou leurs avis sur les options proposées. Chaque couleur représente une indication spécifique (par exemple, vert pour "j'approuve", jaune pour "je suis incertain", rouge pour "je désapprouve").
- 4 Affichage et analyse des résultats** : Les cartons de couleurs sont collectés et affichés de manière visible. L'animateur.ice facilite l'analyse des résultats en mettant en évidence les préférences et les tendances qui se dégagent. Cela permet d'engager des discussions constructives et d'approfondir la compréhension des différentes perspectives.
- 5 Discussion et prise de décision collective** : Les participant.es sont invité.es à échanger sur les résultats du vote, à partager leurs arguments et à rechercher un consensus. L'objectif est de parvenir à une décision prise collectivement, en tenant compte des opinions exprimées et des avantages et inconvénients de chaque option.



5 à 20 personnes



90 à 120 min



Organisation

Rapide



À distance



Présentiel

CONVENTION INTERNE

Un outil délibératif engageant pour répondre à des enjeux complexes d'une organisation

Inspirées des Conventions Citoyennes, une Convention Interne est un outil délibératif à même de **répondre à des enjeux complexes et structurants pour une organisation**. Disposant d'un cadre méthodologique relativement exigeant, ce dispositif s'adapte en fonction de nombreux contextes, et permet ainsi de s'adresser des chantiers divers, variés, et portés sur le temps long pour l'organisation. Il contribue également à ouvrir le champ des possibles et à alimenter **une dynamique de co-construction et d'expérimentation en matière d'implication des collaborateurs et de gouvernance à l'échelle de son organisation**.

Les livrables

-  Une « bibliothèque » de documents ressources sur les enjeux du sujet
-  Une communauté formée, soudée et engagée
-  Des propositions coconstruites, fruit d'un travail d'itération et de priorisation
-  Un livrable final stratégique pour « faire récit » en interne de l'organisation

On l'a déjà fait chez...

- ✓ **Groupe VYV** : Mise en place et animation d'une Convention Interne réunissant 60 collaborateurs des différentes maisons du Groupe afin d'élaborer une nouvelle offre de service en lien avec les enjeux de Santé Environnement.



Appropriation
de sujets



Création
d'idées



Résolution
de problèmes



Prise de
décision

Le déroulé

- 1 Présentation du mandat et interconnaissance des participants**
Une première session pour apprendre à se connaître, prendre connaissance du mandat attribué, de son rôle et des objectifs de la démarche, créer une dynamique collective et rentrer dans le sujet.
- 2 Formation et montée en compétence des participants :**
Une seconde session pour auditionner des experts, se former concrètement aux enjeux, élaborer de premières pistes de propositions, et définir les besoins collectifs supplémentaires.
- 3 Finalisation de la formation, itération et formulation de propositions**
Une troisième session pour auditionner les derniers experts, finaliser sa formation, s'accorder sur le format des propositions, enrichir le premier socle de nouvelles idées et entamer un travail d'approfondissement.
- 4 Achever l'itération, débattre puis priorisation des propositions**
Une avant dernière session pour regrouper et hiérarchiser des propositions, affiner les propositions avec des experts internes, et délibérer sur les controverses et afficher les consensus
- 5 Délibération et finalisation de la rédaction des propositions :**
Une session finale pour délibérer sur le socle final, rédiger les propositions, et échanger sur les suites de la démarche.



50 à 100 personnes



Entre 4 et 6 mois



Organisation

Longue

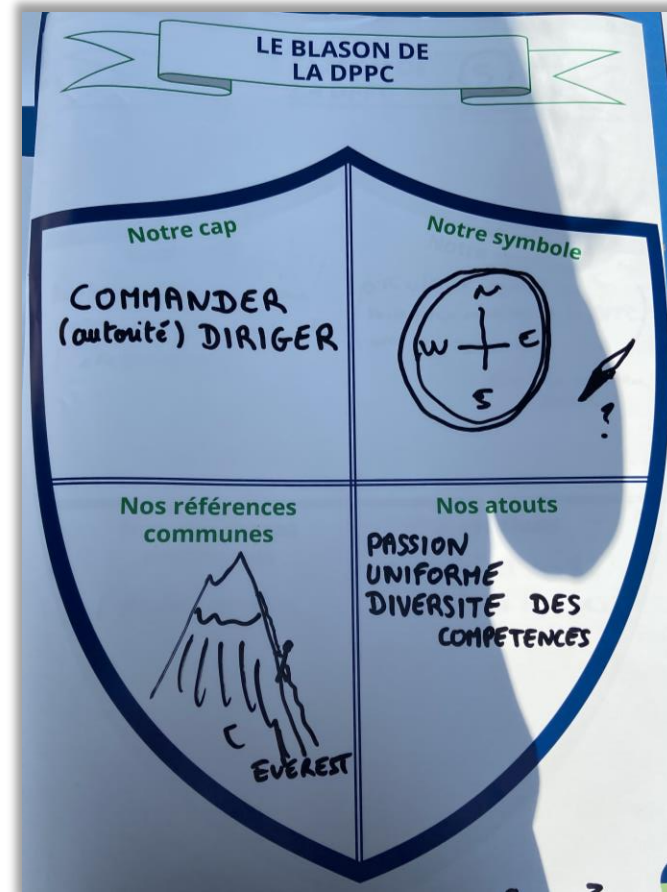


Présentiel

LES ATELIERS EN IMAGES



Brainstorming



Blason



Fishbowl

LES ATELIERS EN IMAGES



Bright Mirror



Tribunal

bluenove
opening organizations:

CONTACTEZ-NOUS!

contact@bluenove.com

Copyright © 2024 bluenove, All rights reserved.