



## OUTILS POUR BRAINSTORMER

### 1. QOCCOOP

Objectif : grâce à des questions de base, définir au mieux le projet.

Chacun a en effet son propre point de vue (l'endroit d'où il regarde le projet) et son propre regard (sa façon de voir les choses). Grâce aux réponses, le projet sera plus clair pour tout le monde et tout le monde en aura globalement la même vision.

- Qui ? (les personnes concernées par le projet)
- Quoi ? (la nature du projet)
- Comment ? (comment est venue l'idée du projet, comment le mener à bien)
- Où ? (d'où part le projet pour arriver où)
- Quand ? (quand démarre le projet et quand arrive-t-il à son terme)
- Pourquoi ? (les objectifs du projet)

#### CONSEILS :

- garder une trace écrite des réponses à chaque question
- arriver à un accord de tous les porteurs de projet sur la définition finale du projet
- rester centrés sur l'essentiel, pas de cas particuliers ou d'exceptions

### 2. 15 TECHNIQUES DE BRAINSTORMING © LAURENT REICH - CEGOS.FR

**1) À LA MANIÈRE DE :** Proposer à son auditoire d'incarner quelques instants d'illustres personnages et de penser comme eux. Ainsi dans la peau de Leonard de Vinci, Pasteur, Lindberg, Marie Curie vous repousserez les limites.

**2) RETOUR VERS LE FUTUR :** Vous transportez la question posée dans 500 ans et permettez ainsi au groupe d'imaginer des solutions qui n'existent pas encore.

**3) LA PENSÉE INVERSE :** Souvent nous cherchons des solutions à un problème, exemple « comment être plus proche de nos clients ? ». La technique de la pensée inverse est de s'intéresser à la question « comment être encore moins proche de nos clients ? ». Les solutions trouvées n'auront plus qu'à être inversées positivement.

**4) 1+1=3 :** Les participants se mettent en binômes pour créer 3 premières idées puis vous changez les sous-groupes qui recommencent avec 3 nouvelles propositions.

**5) LES MOTS TREMPLINS :** Vous utilisez une série de mots inscrits séparément sur des feuilles de papiers qui permettent de lancer la discussion et rebondir quand le rythme retombe en intensité.

**6) LES CINQ SENS :** Vous disposez cinq pages de papier au sol dans la salle en inscrivant dessus un des cinq sens puis invitez le groupe à se répartir sur ces zones et utiliser obligatoirement un vocabulaire en relation avec le sens incarné.

**7) LES MUTANTS :** Les membres du groupe, comme les X Men, se choisissent de nouveau pouvoir qu'ils vont ensuite devoir utiliser pour réfléchir à la question posée (télépathie, maîtrise des éléments, capacité à figer le temps ...).

**8) CHANGEMENTS IMPOSÉS :** Avant de lancer le groupe, attribuez un changement à chaque participant : changement d'âge, de nationalité, de métier, de lieu de résidence, d'histoire...

**9) LE JUGEMENT DIFFÉRÉ :** C'est le principe de base d'une séance créative qui veut que toutes les idées soient notées pour être analysées, critiquées, modifiées dans un second temps. Le jugement différé joue de façon accrue avec ce principe.

**10) LE FORUM:** C'est le centre de la salle, chacun peut y pénétrer pour lancer une idée, une controverse. Les autres membres de l'assemblée vont réagir, contredire ou enrichir les propos.

**11) L'ALPHABET :** Proposez au groupe de se mettre en rang en respectant l'ordre alphabétique des prénoms, c'est dans cet ordre et avec la première lettre de prénom qu'ils devront tous démarrer leur phrase, leur apport.

**12) LES ASSOCIATIONS :** Deux participants proposent chacun un mot, le reste du groupe doit trouver des idées en combinant ces deux mots. Dès que la production baisse en rythme, un nouveau binôme énonce deux nouveaux mots.

**13) LE MIROIR :** L'animateur dessine un miroir imaginaire sur le paper board, il inscrit des caractéristiques tels que l'âge, les goûts, le caractère... Chacun passe devant le miroir et doit réagir comme son reflet.

**14) MESSAGE COURT :** Le cadre imposé pour la réflexion : une contrainte de 140 caractères maximum.

**15) L'AMPLIFICATEUR :** Face au problème posé, l'animateur choisit une carte multiplicateur (plus grand, plus petit, plus rapide, plus cher, plus gros...) changeant ainsi la question (exemple : comment répondre 100 fois plus rapidement à un collaborateur ?)

### 3. D'AUTRES PISTES

#### 1) [WWW.LOOMIO.ORG](http://WWW.LOOMIO.ORG)

Loomio est un logiciel libre néo-zélandais conçu par une entreprise coopérative sociale de travailleurs. C'est un espace pour échanger et décider.

#### 2) [DOTSTORMING.COM/](http://DOTSTORMING.COM/)

Dotstorming est une application gratuite et sans publicité. Fonctionnant un peu comme un Doodle, c'est un outil de brainstorming et d'aide à la décision en groupe simple et efficace.

#### 3) [DRAW.CHAT/INDEX.HTML](http://DRAW.CHAT/INDEX.HTML)

Gratuit (quelques pubs en contrepartie malgré tout) et sans inscription, c'est un tableau blanc en ligne qui associe un outil de dessin avec un système de tchat. De quoi partager des idées en griffonnant et en tchattant.

#### 4) LES OUTILS DE COLLABORATION

Moyennant un paiement (qui peut entrer dans le budget du projet) ils peuvent être utiles. Voici quelques pistes :

- [popplet.com](http://popplet.com)
- [www.xmind.net](http://www.xmind.net)
- [stoodle.ck12.org](http://stoodle.ck12.org)
- [ideaflip.com](http://ideaflip.com)

