

COLOCS  
&

FAMILLES

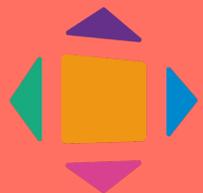
# CRÉAVIRUS

JEU PARTICIPATIF POUR UN MEILLEUR CONFINEMENT

---

ÉCOUTER AVANT DE PARLER  
DÉBATS CONSTRUCTIFS

---



CPCP

2X30 MIN  
OU PLUS

CRÉA  
TIVITÉ

INTELLIGENCES  
COLLECTIVES

---

ET SI ON PENSAIT  
DIFFÉREMMENT ?

# THÈME

# 1



## SOLIDAIRES MAIS SOLITAIRES

COMMENT GARANTIR LA SOLIDARITÉ EN CETTE PÉRIODE DE CONFINEMENT ?

## LOCKDOWN COHABITATION

OPPORTUNITÉ OU CALVAIRE, COMMENT BIEN VIVRE SOUS LE MÊME TOIT ?

# THÈME

# 2



# THÈME

# 3



## CORONA SOCIAL CLUB

Y A-T-IL DES TRUCS SYMPAS ET PRUDENTS POUR MAINTENIR  
UNE VIE SOCIALE AVEC LE MONDE EXTÉRIEUR EN TEMPS DE QUARANTAINE ?



# RÔLES

Le maître du temps lance à chaque étape le compte à rebours et s'assure que le groupe ne dépasse pas le temps imparti.

MAÎTRE  
DU  
TEMPS



(Optionnel)

MODÉRA  
TEUR



Si le groupe est grand ou peu discipliné, on peut choisir un modérateur qui surveillera que les échanges se déroulent selon les règles du cadre (carte suivante). Le modérateur ne participe pas à la discussion, mais il peut relancer le groupe au moyen de questions qu'il juge pertinentes et neutres.

# CADRE

Le cadre reprend les règles à respecter pendant les échanges. Commencez par vous assurer que tout le monde est d'accord avec ces règles. à tout moment, un participant peut faire appel au cadre s'il juge qu'une règle n'a pas été respectée.

## BIENVEILLANCE

On veille à installer une ambiance positive et coopérative, on ne monopolise pas la parole.

On parle pour soi, sans prêter des intentions aux autres. Chacun est responsable de ce qu'il dit.

## RESPONSABILITÉ

## ÉCOUTE

On écoute les autres avec l'intention de comprendre. On ne coupe pas la parole.

## RESPECT

On respecte les opinions de chacun et on respecte les autres dans leurs opinions.

## PROCESSUS

On respecte l'ordre des étapes et les consignes, même si l'on sent l'envie de faire autrement, de débattre une idée alors que l'on n'y est pas invité.

# PHASE 1

## DIAGNOSTIC



La première partie du jeu consiste à rassembler toutes les données, idées, sensations, considérations et émotions qui nous viennent à l'esprit par rapport au thème choisi.

Dans une discussion classique, les participants s'enferment souvent dans un débat polarisé et/ou débattent sur des plans différents (rationnel/émotionnel par exemple).

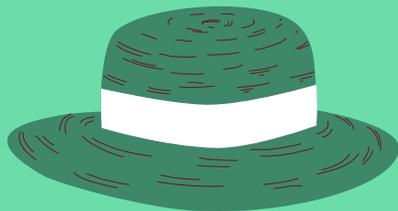
Ce jeu d'intelligence collective opte pour un autre modèle. Durant les 20 prochaines minutes, l'idée est de jouer tour à tour les rôles du factuel, du pessimiste, de l'optimiste et de l'émotionnel. tout le monde joue le même rôle au même moment. Ce jeu est basé sur l'outil " Les chapeaux de bono " .



# PHASE 1

## DIAGNOSTIC

# BLANC



Une personne consigne sur un tableau ou une feuille toutes les informations factuelles et mesurables que les participants peuvent énoncer (tour à tour) sur le thème choisi. Pas de théories ni de ressentis, ni de slogans populaires. A la fin des cinq minutes, le rapporteur relit au groupe l'ensemble des infos.

# 4 MIN

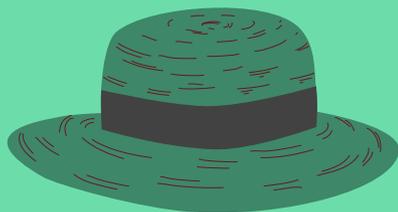


Toutes les propositions sont notées si elles respectent la consigne. S'il y a débat sur un apport, c'est sans doute que l'information n'est pas si factuelle. Dans le doute, on la note quand-même et on passe toute de suite à l'idée suivante.

# PHASE 1

## DIAGNOSTIC

# NOIR



Une personne consigne sur un tableau ou une feuille tous les avis, analyses et phrases négatives et pessimistes sur le thème choisi. A l'issue des cinq minutes, le rapporteur relit au groupe l'ensemble des idées.

# 4 MIN

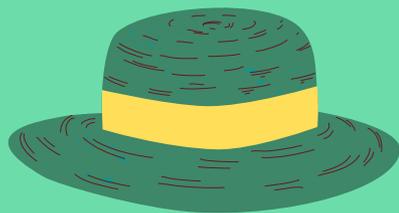


Il est important de séparer au maximum les considérations pessimistes/optimistes des ressentis, émotions, intuitions (que l'on garde pour le chapeau rouge).

# PHASE 1

## DIAGNOSTIC

# JAUNE



Une personne consigne sur un tableau ou une feuille tous les avis, analyses et phrases positives et optimistes sur le thème choisi. A l'issue des cinq minutes, le rapporteur relit au groupe l'ensemble des idées.

# 4 MIN



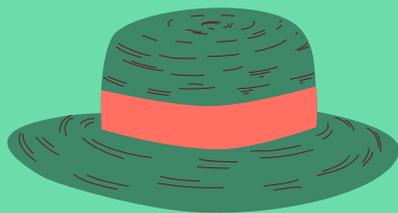
Il est important de séparer au maximum les considérations pessimistes/optimistes des ressentis, émotions, intuitions (que l'on garde pour le chapeau rouge).

# PHASE 1

## DIAGNOSTI

### C

# ROUGE



Une personne consigne sur un tableau ou une feuille toutes les intuitions, tous les ressentis émotionnels des participants le thème choisi. A l'issue des cinq minutes, le rapporteur relit au groupe l'ensemble des idées.

# 4 MIN



Plus encore que pour les autres chapeaux ; il est important de laisser le temps à chacun de s'exprimer et de respecter toutes les émotions/intuitions.

# PHASE 2

## SOLUTIONS



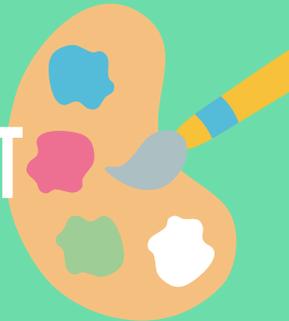
La seconde partie du jeu consiste à rassembler un maximum d'idées pour apporter des solutions au défi (thème) choisi !

Pour avoir une bonne idée il faut... Avoir beaucoup d'idées ! On ne cherche pas tout de suite des bonnes solutions, on cherche d'abord des solutions absurdes, marrantes... créatives !

Pour être créatif, il faut se lâcher ! Ne soyez pas gênés, ne cherchez pas à être brillants, ne vous accrochez pas à une idée, passez à la suivante ! Ne critiquez pas les idées des autres.

# PHASE 2 : SOLUTIONS

## ÉCHAUFFEMENT CRÉATIF



trouvez le plus de points communs possibles entre un four et un scandinave.

Toutes les réponses sont bonnes. On note sur le tableau ou sur une feuille.  
Vous devez arriver à 20 idées.

3 MIN



Si ce n'est pas la première partie que vous jouez, vous devez utiliser d'autres mots que four et scandinave.

un ovni et un rasoir | une robe et un crabe | un couvent et une agrafe | le futur et un marteau | un radiateur et un baptême | une vache et une carte | une baignoire et une carotte | un parapluie et un crabe | un bus et un kiwi.  
(scannez le QR code pour plus d'idées)

# PHASE 2 : SOLUTIONS

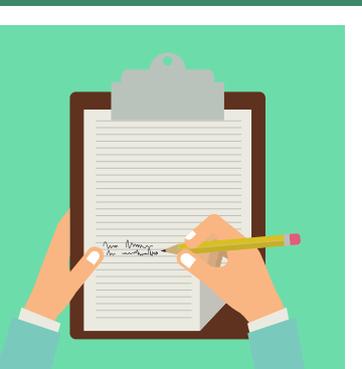
## IDÉES EN VRAC 1



1. reformulez ensemble le thème sous forme d'un défi, d'une question à laquelle répondre.

2. sur un papier, chacun écrit 10 idées courtes de solutions au défi\*. N'hésitez pas à donner des idées " bêtes " ou " irréalisables " .

5 MIN



\* Important ! chaque participant reçoit deux des mots ci-dessous qu'il doit placer dans deux de ses solutions.

Bulle | arbitre | fraise | sculpteur | drapeau | zombie | pelle | oreiller | ruche |  
mallette | esprit | sablier | cocon | Russie | squelette | ressort | sentier.  
(scannez le QR code de la fiche 10 pour plus d'idées)

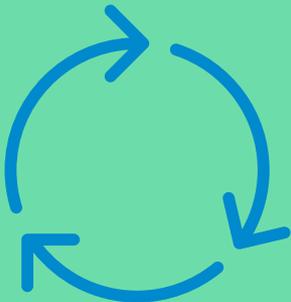
# PHASE 2 : SOLUTIONS

## IDÉES EN VRAC 2



1. Faites passer votre papier à votre voisin de gauche.

3 MIN



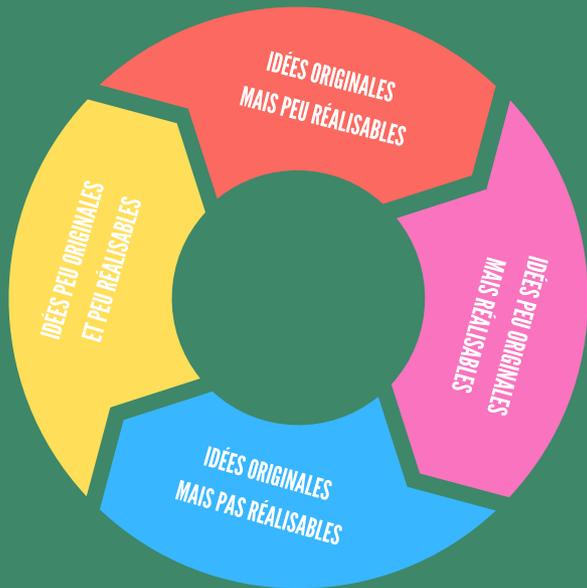
2. Lisez les idées de votre voisin, et ajoutez cinq idées courtes en vous en inspirant. N'hésitez pas à donner des idées "bêtes" ou "irréalisables".

# PHASE 2 : SOLUTIONS

## FAIRE LE TRI

Ensemble, sur une feuille, classez les idées en quatre catégories.

3 MIN



# PHASE 2 : SOLUTIONS

# AMÉLIORER LES SOLUTIONS



En groupe, tirez au sort deux idées par catégorie, sauf parmi les idées ni originales ni réalisables. Ajoutez votre idée préférée aux six idées tirées au sort.



# 15 MIN

En groupe, développez ces idées, rendez-les possibles, améliorez-les ! (deux minutes par idée).

# FIN DE LA PARTIE

Vous êtes parvenus à comprendre un problème sous différents angles, et avez proposé sept solutions concrètes pour le résoudre, félicitations ! Voici quelques pistes pour aller plus loin !

PASSER À L'ACTION !  
ET SI ON DÉVELOPPAIT UNE IDÉE  
POUR EN FAIRE UNE RÉALITÉ ?

DÉBRIEFING :  
LE GROUPE A-T-IL BIEN FONCTIONNÉ ?  
SOMMES-NOUS CONTENTS  
DU RÉSULTAT ?

RACONTEZ-NOUS VOTRE EXPÉRIENCE !  
NOUS POURRONS AINSI AMÉLIORER  
LA DEUXIÈME VERSION DU JEU !  
L'ÉQUIPE DU CPCP

ALLER PLUS LOIN.  
L'INTELLIGENCE COLLECTIVE,  
C'EST QUOI ?  
COMMENT POURRAIT-ON ENTRAÎNER  
NOTRE CRÉATIVITÉ ?

REJOUER AVEC  
UN NOUVEAU THÈME.  
QUE POURRAIT-ON RÉSOUDRE  
EN UTILISANT CE JEU ?

Le CPCP a pour mission de promouvoir une citoyenneté active, responsable et inclusive. Ce jeu vise à diffuser des outils d'intelligence collective qui permettent de mieux tirer profit de l'intelligence naturelle des groupes lors de discussions, débats, résolutions de conflits, etc.

**AIDEZ-NOUS !**

ENVOYEZ CE JEU  
À VOS FAMILLES ET AMIS

PARTAGEZ CETTE PUBLICATION  
(VOIR [FACEBOOK.COM/CPCPASBL](https://www.facebook.com/CPCPASBL)) SUR  
VOS RÉSEAUX SOCIAUX PRÉFÉRÉS

ET SURTOUT, AFIN QUE NOUS PUISSONS CO-CRÉER  
LA VERSION DÉFINITIVE DU JEU...

PRENEZ CINQ MINUTES POUR NOUS RACONTER VOTRE EXPÉRIENCE

