




	<h2 style="text-align: center;">Brainstorming ou remue-méninges</h2> <p style="text-align: center;"><i>Produire un maximum d'idées en un minimum de temps</i></p>	Dimensions P I
<p style="text-align: center;"><i>Quand la quantité vient avant la qualité Activité ludique pour libérer les freins à l'imagination</i></p>		
<p><b>Pour quoi ?</b></p> <p>Favoriser la recherche d'un maximum d'idées Faire surgir de nouvelles questions ou réflexions Stimuler la créativité individuelle et collective</p>	<p><b>Qui ?</b> 5 à 15 personnes (parfois plus si travail en sous-groupes)</p> <p><b>Quand ?</b> Chaque fois qu'une production d'idées est requise</p> <p><b>Durée</b> 10' à 20' (+ un temps variable pour l'exploitation des idées)</p>	
<p><b>Avantages</b></p> <p>Aide chacun à s'exprimer sans jugement, sépare clairement l'étape de créativité des autres étapes. Produit en peu de temps de nombreuses idées qui pourront être triées, évaluées, retravaillées. Utilisable à plusieurs moments, facile à mettre sur pied, présente un excellent rapport coût-bénéfice.</p>	<p><b>Limites</b></p> <p>Le sujet doit être au préalable bien travaillé, clarifié. Certaines personnes ne se « laissent pas aller » en un aussi court laps de temps, elles ont besoin d'un temps de préparation et de mise en confiance. Un temps souvent assez long doit être prévu ensuite pour le tri et l'exploitation des idées.</p>	
<p><b>Comment ?</b></p> <p>1. Le lancement</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• présenter l'objectif et annoncer la durée et le déroulement des étapes</li><li>• clarifier les rôles : animateur pour relancer au besoin et gérer le temps et scribe pour noter les idées produites sur de grandes feuilles</li><li>• décrire ou rappeler les règles de fonctionnement, qui peuvent être écrites (voir ci-après)</li><li>• formuler le problème sous forme d'une question (qu'il est utile de noter sur un tableau)</li></ul> <p>2. La production d'idées</p> <p>Cette étape dure généralement cinq minutes environ. L'animateur lance la production en invitant les participants à exprimer leurs idées comme elles leur viennent. Les idées sont notées l'une après l'autre, telles qu'elles sont dites, sans jugement, interprétation ou classement. Il s'agit d'aller très vite ! Si les idées diminuent, se diriger vers le groupe et reposer la question. Au besoin, l'animateur peut reposer la question ou relire tout haut les termes écrits au tableau.</p> <p>3. L'exploitation des idées</p> <p>C'est l'étape la plus délicate (prendre une petite pause avant de s'y attaquer !). Il s'agit de relire toutes les idées notées, de reformuler des idées peu claires et d'éliminer celles qui peuvent être hors sujet. Le groupe va ensuite, avec l'aide de l'animateur, classer, regrouper les idées similaires, éventuellement les hiérarchiser ou les situer sur un schéma, de manière à dégager des priorités de solutions ou identifier des domaines à travailler plus en détail.</p>		



## Coopérer dans un groupe ou une équipe

Prendre soin des dimensions de la coopération

### Facteurs de succès, recommandations

Veiller à donner des consignes claires et à faire respecter les règles.

La question posée au groupe doit être bien comprise, il importe au besoin de laisser un temps d'appropriation.

En tant qu'animateur, il importe de ne pas influencer la production d'idées en donnant son opinion personnelle (au besoin, on pourra tout au plus lâcher une idée après quelques minutes)

De manière générale, la valeur du brainstorming dépendra aussi de la capacité du groupe à tirer parti des idées émises. Du temps est nécessaire pour cela ainsi qu'une animation efficace pour trier, organiser, développer, combiner les idées.

### Risques, précautions à observer

Parfois, les participants hésitent à s'exprimer librement, ils craignent le jugement des autres membres du groupe, ils pensent ne pas avoir de bonnes idées (auto-évaluation négative). Il est nécessaire d'insister sur le fait qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises idées, que tout ce qui est produit est travaillé ensuite et susceptible d'être utile.

Il arrive que quelqu'un se mette à commenter une idée émise. Il s'agit d'intervenir pour empêcher tout commentaire en précisant que l'étape suivante (exploitation des idées) permettra ces réflexions.

Un problème mal posé, qui induit des réponses ou limite trop le champ d'exploration entraînera des idées de moindre intérêt.

### Exemples

Pour préciser l'objectif

« Ce brainstorming doit permettre de répondre à la question X » ou « ... de résoudre le problème Y » ou « ... d'explorer les éléments ou les causes de Z » (par exemple : « comment agir face à une personne qui s'oppose systématiquement aux propositions faites » ou « quel titre donner à cette nouvelle formation »)

Pour préciser les règles de la production d'idées

- Chacun laisse libre cours à ses réflexions et exprime ses idées comme elles viennent (une à la fois, en laissant aussi la parole aux autres)
- On associe à partir de ce qui est dit, on s'inspire des idées des autres, pour les développer
- On favorise la quantité en émettant le plus possible d'idées (sans parler tous en même temps)
- On ne discute pas, on ne juge ni ne classe les idées exprimées

### Variantes

Les variantes sont multiples : tout ce qui est susceptible de stimuler la créativité est bienvenu.

On peut, au niveau de la consigne :

- inverser l'énoncé ( « comment provoquer le plus de résistances possibles chez une personne face à des propositions faites »)
- demander de jouer les idées (mime) ou de les illustrer (dessin, schéma)

Parfois, on ne définit pas la durée, le brainstorming se termine lorsque qu'on est à court d'idées.

### Prolongements possibles

Il est parfois utile de procéder à deux, voire plusieurs séances de remue-méninges sur des formulations successives du problème.

Le brainstorming peut être combiné avec d'autres outils de créativité (mind map par exemple).

### Autres outils similaires

Gamestorming

Rêve éveillé dirigé

### Références

Alexander Osborn : L'imagination constructive

Les techniques de créativité

### Matériel requis

Prévoir de quoi écrire : idéalement 2 tableaux avec grandes feuilles de flipchart et feutres, ou papiers A5 ou A6 (un papier par idée)