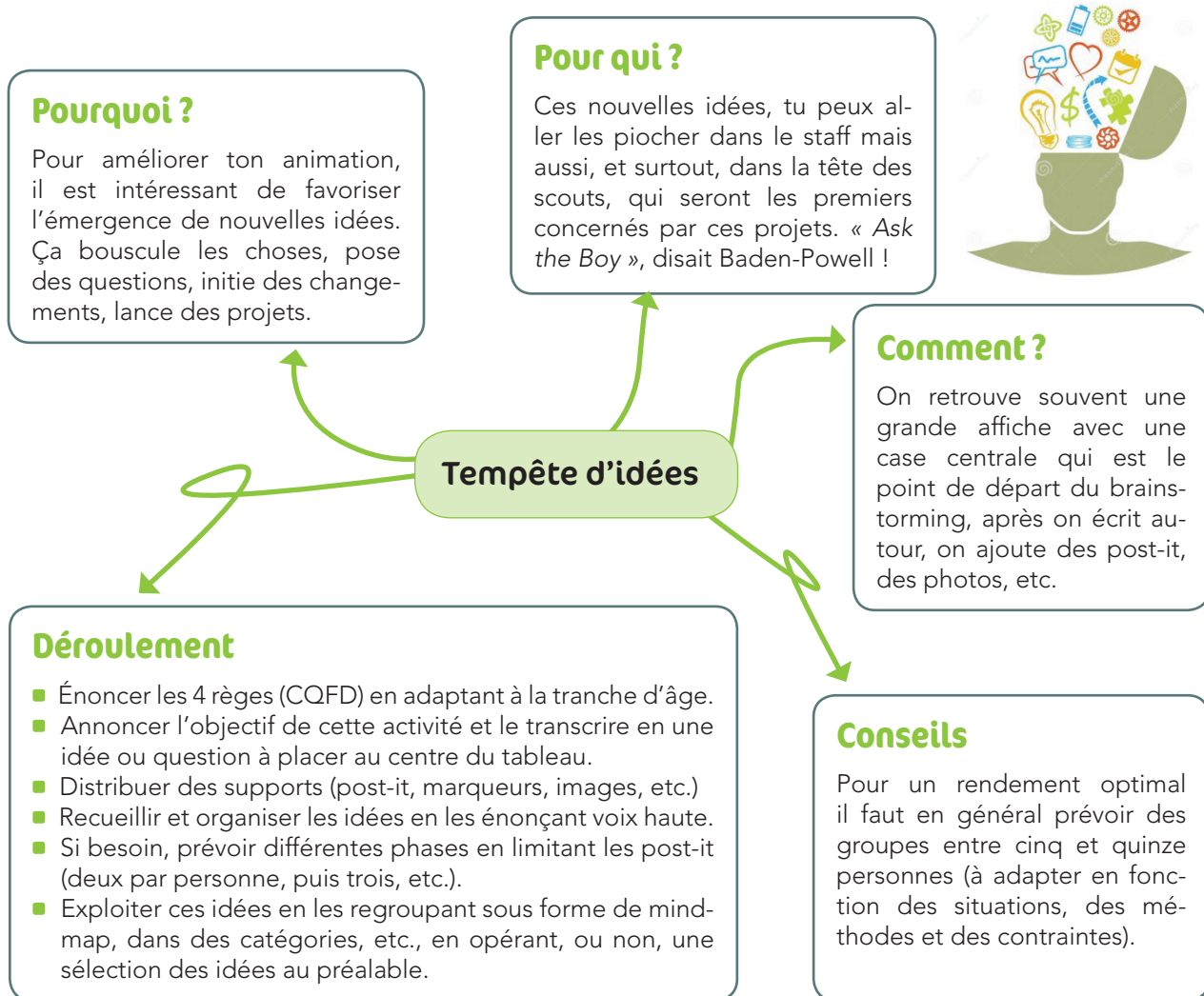


BRAINSTORMING

Pour faire une tempête d'idées

Le brainstorming ou remue-méninges ou encore tempête de cerveaux, permet de faire émerger et de démultiplier les idées à partir d'un seul mot, concept ou d'une question.



CQFD

Critique interdite : il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, toute idée est bonne à dire ;

Quantité prime sur qualité : le but est d'avoir le plus grand nombre d'idées possible ;

Farfelu bienvenu : toutes les idées sont acceptées y compris – et surtout ? – les idées farfelues ou a priori irréalistes ;

Démultiplié/démultipliable : une idée en amène une autre qui en amène une autre et ainsi de suite, ça peut – doit ? – partir dans tous les sens.

Ton rôle

- Définir l'objectif poursuivi et le post-it central.
- T'assurer du respect des quatre règles.
- Stimuler la participation.
- Structurer, classer, organiser les idées en accord avec les animés.
- T'assurer de l'exploitation concrète de ces idées.





BRAINSTORMING

Petite sélection de techniques à mettre en place selon les âges. Évidemment, ce ne sont que des propositions, tu peux les arranger à ta sauce, faire ton marché... c'est toi qui vois !

Un photolangage

Le photolangage doit offrir une panoplie de supports assez nombreux avec :

- des dessins symboliques ou qui permettent de multiples interprétations (jeu Dixit) ;
- des photos, pas trop explicites afin de favoriser l'expression ou l'identification tout en laissant une place à l'interprétation personnelle.

Tu peux aussi utiliser des dés (cubes) en rapport avec le thème, par exemple ceux proposés en annexe de la fiche Sensation *Madame Irma ou mon avenir scout*.

Le baladin imagine le lien entre les deux images des dés qu'il aura lancé, cela ouvre l'imagination et démultiplie ses idées.



Bon à savoir

Chez les Baladins, veille à utiliser des **images** plutôt que des mots. Sinon, la quantité d'idées risque de ne pas être au rendez-vous.

Toute une histoire

Et si on commençait par un délire collectif ?

- **Les Story cubes** : petits cubes avec différents dessins qu'il faut relier en créant une histoire.
- **Les dodécaèdres** : deux dés à douze faces, avec différents mots à utiliser pour générer des idées en liant ou en opposant les deux mots qui sortent. Ils ont l'avantage de pouvoir être utilisés en pa-trouille.
- **L'histoire collective** : un éclaireur raconte une histoire puis passe la parole à l'éclaireur suivant, qui la continue en tenant compte de ce qui a été rêvé précédemment. À agrémenter, selon les envies, avec des objets, personnages, aliments, etc. à placer dans l'histoire.



Bon à savoir

Les éclaireurs, dans leur volonté de se conformer au groupe ou de ne pas s'exposer, ont tendance à **se censurer** ou à **critiquer** rapidement. À toi de les aider à fonctionner autrement !

Carabistouille

N'hésite pas à stimuler leur imagination et à les inviter à **repousser leurs limites**. Tu peux les y aider :

- grâce à des **mots** ou des fiches de mots (comme pour le jeu *Carabistouilles*) qu'ils devront placer oralement dans une histoire sur un thème imposé.
- En lançant un **thème** (du camp ou d'un week-end, par exemple) et poser des questions en rapport. Par exemple, sur le thème de l'espace : – *À quoi ça vous fait penser ? – À la planète Mars. – Ah, et on mange quoi sur la planète Mars ? – De la lave avec des météorites !* »
- En partant dans des délires ensemble, en utilisant régulièrement la question « **et pourquoi pas ?** » Par exemple, « *Et pourquoi pas aller sur la lune en vélo ? Et pourquoi pas mettre des gants aux singes ?* »
- Quelle que soit l'activité choisie, prévois ensuite une **phase de traduction** de l'imaginaire au réel : « *Comment on peut manger de la lave avec des météorites ? – De la sauce bolognaise avec des petits pois ?* »

Tu lances ainsi un maximum d'idées en restant dans le thème.



Bon à savoir

Le passage par l'écrit risque de limiter ou, du moins, de ralentir la production d'idées des plus jeunes. De plus, les louveteaux ont tendance à restreindre leur créativité en reliant directement leurs idées au concret. À toi d'en tenir compte au cours de l'activité.

Jeu, set et mots

Au poste, tu peux proposer la technique des post-it :

- soit pour générer un tas d'idées autour d'un thème, à classer ensuite ;
- soit pour faire l'inverse : un pionnier ne pourra, ainsi, prendre la parole que si son idée vient **s'accrocher** (c'est-à-dire développer, préciser, compléter) une idée déjà formulée par un autre. Le mind-map se construit dès lors au fur et à mesure des interventions.

Une autre option est de partir de deux concepts-clé, et de définir un nombre de mots pour chacun de deux concepts. Avec ces deux listes de mots, crée un grand **tableau à double entrée**. L'objectif est de faire naître une nouvelle idée de la rencontre de tous les mots qui se croisent dans le tableau.



Bon à savoir

Les grands adolescents aiment refaire le monde ensemble. Ils sont capables de débattre et d'argumenter en **rebondissant** sur ce que les autres avancent... Profites-en !