



Méthode d'animation

L'opposé du contraire

Inspirée du scénario catastrophe, c'est une technique idéale pour **stimuler la créativité**, la décision et la mise en œuvre de projets. Pour démarrer le processus de créativité, il s'agit de retourner l'objectif initial par une **question absurde**.

Ex : « comment faire pour que mes collaborateurs travaillent chacun dans leur coin ? », « comment faire pour que mon compte-rendu reste dans les tiroirs ? », « comment perdre des clients le plus rapidement possible ? », « comment faire pour que le lancement de projet échoue ? »...

L'idée est de formuler cette question affirmativement (sans négation dans la phrase). La créativité est stimulée car la technique n'aborde pas le problème de face mais par le détour. L'utilisation de la carte heuristique favorise la créativité non linéaire et le regroupement d'idées.



La méthode pas à pas

Étape 0 : renverser le problème en formulant le contraire (5 min)

Pour assurer le succès d'une telle démarche, il est important de s'appropriier la méthode et de suivre les règles qui en découlent. L'idée est de **formuler la question affirmativement** (sans négation dans la phrase).

Étape 1 : proposer des réponses à la question absurde (15 min)

Les participants notent seuls ou en binôme leurs propositions pour répondre à la question absurde (5 min). L'animateur note les phrases entières sur la carte. Il faut continuer à **stimuler les participants, les autoriser à sortir du cadre**.

Cette phase dure jusqu'à avoir au moins une **trentaine de propositions absurdes**, même si elles semblent farfelues.

Étape 2 : regrouper les propositions par thème (10 min)

L'animateur aidé des participants **regroupe par thème les propositions** sur une carte. Il donne **un titre à chaque branche**. A ce stade il est intéressant d'observer la pondération : certaines branches sont plus développées que d'autres.

Étape 3 : transformer les propositions en positif

Transformer les principales propositions absurdes en leur opposant **une ou des propositions positives** ayant un caractère pragmatique. Ces propositions positives seront énoncées sous forme **d'objectifs spécifiques, mesurables, réalistes avec une échéance**.

Étape 4 : supprimer les propositions absurdes

Supprimer les propositions absurdes notées en Etape 1. **Transformer** les items des branches notées en Etape 2 par **des items positifs**.

Étape 5 : transformer la question initiale

Pour finir, transformer la question absurde du départ en une question pertinente et constructive.

Cette méthode, renforcée par l'utilisation de la carte heuristique ouvre les portes de l'imaginaire et des associations d'idées. Elle permet de combiner prise de décision linéaire et approche visuelle globale. Les émotions ou les contradictions peuvent être incorporées sous forme de couleur, images, pictogrammes qui donnent du sens, favorisent la vision globale et l'émergence des idées.

A gérer : risques de résistance ou de perception négative propres aux participants => répondre aux objections et affirmer positivement que la technique lève l'obstacle de l'autocensure et libère la créativité et la participation par le jeu (absurde, détente, humour, détour). Cette technique permet aux participants de se déconnecter de leurs habitudes et comportements habituels et d'en expérimenter d'autres... Situation à part, peu angoissante, sans danger, relevant d'autres enjeux que les enjeux habituels du travail, et provoquant une forte implication, une absence de distance qui diminue l'autocontrôle, sans conséquence puisqu'il n'y a pas d'évaluation.