

Fiche pratique

Concevoir et animer un atelier d'idéation

C'est quoi l'idéation ?

Définition et origines

« Idéation » est le nom donné au processus de création et de développement d'idées. Ce processus a été popularisé par le Design Thinking, une méthodologie de gestion de projet qui s'inspire des méthodes de travail des designers (d'objet/produit) pour les appliquer à d'autres domaines.

Le Design Thinking met l'accent sur :

- **la recherche exploratoire et l'empathie** : pour concevoir une solution pertinente il faut connaître l'usager final et se mettre à sa place
- **la créativité collective et interdisciplinaire** : plus on est de profils variés amenés à réfléchir ensemble au même défi et plus on a de chances de le résoudre
- **l'expérimentation et l'itération** : avant de déployer une solution, il faut la prototyper, la tester et l'améliorer jusqu'à obtenir un résultat satisfaisant

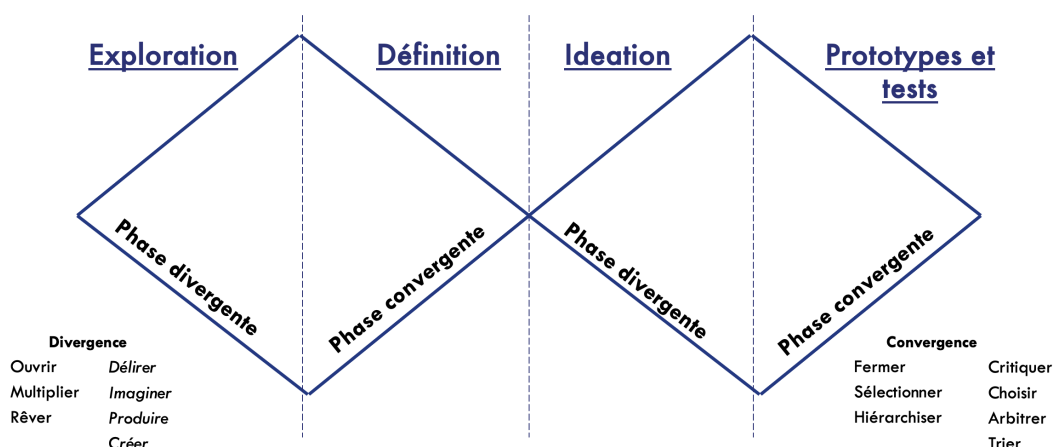
→ L'une des 4 phases du Design Thinking est dédiée à l'idéation. C'est notamment à ce moment du processus qu'on organise des « brainstorms ».

Double diamant : divergence/convergence

Un des principes phares du Design Thinking est l'alternance entre des phases de « divergence » et de « convergence » :

Divergence : on ouvre les possibles, on explore, on enquête, on imagine, on crée, etc.

Convergence : on sélectionne, on priorise, on épure, on édite, on hiérarchise, etc.



Cette alternance entre divergence et convergence forme ce qu'on appelle le « double-diamant ». Afin que le processus créatif se déroule au mieux, il est important de respecter l'alternance de ces phases et des postures qu'elles impliquent.

La phase d'idéation est donc une phase de divergence : on crée des idées, on rêve, on imagine. C'est le fameux « brainstorm » !

Bonnes pratiques en idéation

Que ce soit pour favoriser la créativité des participants ou s'assurer que les échanges se font de manière efficace et bienveillante, il est essentiel d'annoncer des bonnes pratiques en amont des temps de brainstorm.

Vous pouvez vous inspirer de bonnes pratiques existantes, mais aussi créer les vôtres en fonction de vos habitudes et de votre projet !

Voici les bonnes pratiques préconisées par IDEO et traduites :

Éviter le jugement

Les espaces créatifs sont des zones sans-jugement où les idées circulent afin que les personnes construisent à partir des bonnes idées des uns et des autres.

Encourager les idées folles

Embrassez les notions qui sortent de l'ordinaire. Souvent la limite entre extravagant et brillant est très fine.

Construire sur les idées des autres

Essayez d'utiliser "oui et" plutôt que "oui mais", cela encourage la positivité et l'inclusivité et donne lieu à de nombreuses idées.

Rester concentré sur le sujet

Essayez de maintenir votre discussion sur le sujet du jour. La divergence c'est bien mais il ne faut pas quitter son objectif des yeux.

Une seule conversation à la fois

Ça peut être difficile, surtout avec une pièce remplie de personnes créatives, mais gardez toujours en tête le sujet du défi et restez sur les rails.

Être visuel

Utilisez des feutres de couleur et des post-its. Collez vos idées sur un mur pour que les autres puissent les voir.

Viser la quantité

Lancez vos idées rapidement. Pour chaque session de 60 min, vous devriez essayer de générer 100 idées.

→ Vous pouvez ajouter d'autres bonnes pratiques comme : pas de téléphone ou ordinateurs portables ; pensez "centré-public"; etc.

 Imprimez et distribuez les bonnes pratiques ou affichez-les au mur. Invitez les participants à s'y référer lorsque vous observez des manquements.

Dynamique et déroulé d'une session d'idéation

Un atelier d'idéation réussi est construit de manière à accompagner *progressivement* et *logiquement* les participants dans la génération d'idées à la fois originales et pertinentes.

En général un atelier d'idéation propose :

1. une activité brise-glace
2. une présentation du défi et des données (contraintes à intégrer, résultats de recherche utilisateurs, etc.)
3. une ou plusieurs activités d'échauffement créatif
4. un brainstorm
5. une conclusion et une déclusion

Activités Brise-glace

Les activités brise-glace peuvent servir plusieurs objectifs :

- Permettre aux participants de se connaître (interconnaissance)
- Présenter le projet/défi de manière légère (introduction thématique)
- Inviter au changement de posture (communication visuelle ou émotionnelle)

On peut proposer plusieurs activités brise-glace successives pour remplir divers objectifs.

Par exemple :

1. **Cercle des prénoms [7min] — interconnaissance**

On forme un cercle. Une première personne annonce son prénom et passe la parole à la personne à sa gauche (sens des aiguilles d'une montre). Avant d'annoncer son prénom, chaque personne au sein du cercle doit répéter tous les prénoms l'ayant précédée. Ainsi, la dernière personne du cercle prononcera les prénoms de tous les participants avant d'annoncer le sien.

2. **Photolangage [7 min] – communication**

On dispose sur une table des images variées et on propose aux participants de s'emparer de celle qui décrit au mieux leur état d'esprit du moment ou bien, leur ressenti par rapport au sujet de la session.

→ Vous pouvez imprimer des images au hasard ou utiliser [les cartes du jeu Dixit](#) dont les illustrations complexes et créatives permettent de nombreuses interprétations.

☀ en 15 minutes, on a permis aux participants de se présenter et d'utiliser la communication visuelle et orale pour évoquer leurs ressentis vis-à-vis de la thématique.



Ressources en ligne Activités Brise-glace

- [Inclusion et déclusion : 10 idées pour lancer et conclure vos ateliers](#) – YA+K
- [Les 30 meilleurs icebreakers pour animer vos ateliers](#) – French Future Academy
- [10 ice-breakers efficaces pour animer vos sessions de créativité](#) – Klap.io

Activités d'idéation : échauffements

La créativité est un muscle : il faut donc l'échauffer un peu.

Avant chaque activité de brainstorm, proposez un échauffement sans enjeu qui permettra à vos participants de gagner confiance en leur propre créativité.

Par exemple : les connexions forcées

Proposez deux mots n'ayant apparemment rien à voir l'un avec l'autre: disons, « chien » et « banane ». Puis demandez aux participants d'imaginer un maximum de nouveaux objets, produits, ou services à partir de ces deux mots.

Les idées doivent être de simples concepts, très peu développés. L'objectif étant de viser la quantité plutôt que la qualité des idées. Voici quelques exemples de réponses qui pourraient émerger :

- Une ligne de sacoches-bananes très tendances pour ranger les sacs à déjection de chien [objet/produit]
 - Une pâtisserie ou un food-truck servant exclusivement des desserts à base de banane et réservés aux chiens [service]
 - Un jouet pour chien en forme de banane [objet]
 - Un club-canin récréatif qui « donne la banane » aux chiens [service]
 - Des hot-dogs sucrés banane chocolat ou banane coulis citron vert [service/produit]
- Etc.

Vous pouvez donner un exemple de produit et un exemple de service pour inspirer vos participants mais pas plus. N'hésitez pas à faire vous-même l'exercice à partir de mots que vous tirez au sort sur le moment. L'idée est d'encourager les participants à explorer toutes les possibilités d'interprétation des deux mots proposés et à exercer leur créativité sur un sujet sans enjeu.

Idéalement, on fait cette activité en solo, puis on partage ses résultats au sein d'un duo/trio. Pour finir chaque duo ou trio partage ses idées favorites en plénière.



Ressources en ligne Échauffements et Connexions forcées

Les cartes à jouer sont un excellent moyen de créer des activités d'échauffement créatif ou des connexions forcées. En voici quelques exemples :

- [Cartes Plex](#)
- [Pict It](#)
- [Et si ?](#)
- [Ux Cartes](#)
- [Valeurs ajoutées](#)
- [Totem](#)

Mais aussi :

- Une [vidéo explicative](#) au sujet des connexions forcées
- Une [liste complète de jeux](#) (de carte mais pas que) utiles en atelier d'idéation.
Liste créée par Carole Laimay.

Activités d'idéation : le brainstorm

Une fois que les participants ont pris confiance en leur créativité et ont mis de côté leurs chemins de pensée habituels, vous pouvez passer au brainstorm officiel : celui en lien direct avec votre défi du jour.

Posez votre défi, idéalement formulé avec l'amorce « *Comment pourrions-nous... ?* »
Puis invitez les participants à formuler des idées.

Exemples de défis :

Comment pourrions-nous améliorer l'accueil et l'offre à destination des publics allophones ?

Comment pourrions-nous valoriser nos ressources numériques ?

Comment pourrions-nous repenser l'espace famille pour éviter les conflits d'usages ?

Comment pourrions-nous repenser la circulation des documents à l'échelle du réseau pour plus d'efficacité pour les professionnels comme pour les usagers ?

Le Brainstorm traditionnel : simple et efficace

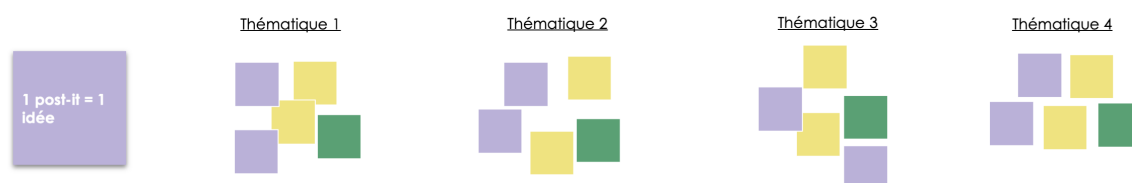
1. Brainstorm silencieux

Les participants commencent par noter des idées de manière individuelle, dans le silence.

→ Cela permet d'éviter de s'influencer les uns les autres et garantit aussi que chacun aura l'occasion de prendre au moins une fois la parole pendant la session (pour présenter ses idées).

2. Mise en commun et cluster

Les participants mettent en commun leurs idées. Cela peut se faire en plénière, avec le groupe au complet, ou en duo/sous-groupes en fonction du nombre de participants. On organise les différentes idées ayant émergé en groupes thématiques (clusters).



3. Brainstorm collectif

À partir des post-its désormais organisés en groupes thématiques, les participants ajoutent des idées, en fusionnent certaines ou les développent avec davantage de détail. Contrairement au brainstorm silencieux, cette fois-ci, le brainstorm est collectif et se réalise en plénière ou en sous-groupes en fonction du nombre de participants (4 à 6 personnes max par sous-groupe).

Alternance divergence/convergence en atelier

Comme évoqué précédemment, l'idéation est une phase de divergence. Il est essentiel de séparer les phases de divergence et de convergence car on ne peut pas créer et éditer en même temps. **En revanche, pour qu'un atelier d'idéation soit pertinent et efficace, il faut qu'il soit suivi ou conclu par un moment de convergence.** Le double-diamant évoqué précédemment s'applique également de manière plus micro sur le processus de brainstorm en lui-même. Exemple :

1. Brainstorm individuel (divergence)
2. Mise en commun, cluster et sélection des idées les plus pertinentes (convergence)
5. Enrichissement des scénarios de solution (divergence)
6. Priorisation et rédaction d'un plan d'action (convergence)

→ **Un atelier qui termine sur une phase de divergence peut paraître inachevé et mènera difficilement à des résultats actionnables.** Lorsqu'on crée un déroulé il est important de garder un œil sur cette dynamique et de s'assurer qu'on n'enchaîne pas les activités divergentes sans ensuite faire le point pour arbitrer via une phase de convergence.

Activités de convergence et de conclusion

Pour conclure votre atelier, rassemblez tout le monde en plénière et proposez une activité de convergence. Plusieurs options sont possibles en fonction de votre objectif et du temps dont vous disposez :



- Proposez aux participants de voter pour leurs idées favorites grâce à des gommettes
- Demandez aux participants d'identifier les groupes thématiques prioritaires vis-à-vis des données dont vous disposez (recherche utilisateur, contraintes liées au projet)
- Invitez les participants à hiérarchiser leurs idées selon des critères donnés : par exemple, « facilité d'exécution » et « impact ».

Cette activité de convergence peut prendre 10 min comme 1 heure en fonction de la complexité de la tâche demandée aux participants et du nombre d'idées créées.

Activités de déclusion

Les activités de déclusion permettent de clore la session de manière collective et offrent la possibilité de s'exprimer une dernière fois. On peut prévoir des activités de déclusion :

- **pédagogiques / récapitulatives** : permettent d'ancrer les apprentissages de la session
- **de cohésion d'équipe** : permettent de renforcer le lien entre participants
- **émotionnelles/aspirationnelles** : permettent d'exprimer son ressenti et ses aspirations par rapport à la session et à la suite du projet

Préparer un atelier d'idéation

Timing et déroulé

Tout bon atelier doit avoir un déroulé chronométré et détaillé qui peut être réalisé sur un fichier Excel/Word puis imprimé ou complété directement sur une plateforme spécialisée :

Ce déroulé doit idéalement inclure :

- Heure de la journée
- Durée de chaque activité
- Descriptif de chaque activité
- Livrable/objectif
- Matériel

Prévoyez un timing large pour les activités : elles prennent souvent plus de temps que prévu et certaines tangentes ou débats imprévus sont bénéfiques à l'avancée de vos travaux. Il est donc important d'avoir une marge d'erreur pour les laisser prendre place.

Communiquez les timings aux participants "Vous avez 5 minutes pour brainstormer", respectez ces timings et informez-les de la progression: "plus qu'une minute !".

Matériel

Parmi le matériel de base d'animation d'ateliers il est essentiel d'avoir toujours avec soi :

- | | |
|---|------------------------|
| • post-its de couleurs et tailles différentes | • gommettes |
| • feutres type "sharpie" pour écrire sur post-its | • patafix |
| • un paperboard minimum et feutres | • feutres de coloriage |
| • scotchs de couleur (washi tape) | • feuilles A4 |

→ Tout facilitateur doit être équipé de **son déroulé pédagogique chronométré** lui permettant de suivre la progression de l'atelier et de s'assurer que chaque activité remplit bien son objectif dans le temps imparti.

Aménagement de la salle

Pour un atelier créatif, une salle doit idéalement :

-  avoir un mobilier facilement déplaçable
(pas d'amphithéâtre aux tables et chaises fixes)
-  être équipée de fenêtres
(les pièces aveugles sont peu propices à la créativité et la concentration)
-  disposer de murs exploitables, sur lesquels on peut coller des post-its
(pas de crépi, pas de toile de verre ou papier peint texturé)
-  être suffisamment grande pour créer une zone de travail pour chaque groupe

Exemple d'un déroulé de A à Z

Thématique de l'atelier : Comment pourrions-nous améliorer l'accueil et l'offre à destination des publics allophones ?

Nombre de participants : 12

Durée : ½ journée

Note : la colonne « résultat » est une interprétation de ce qui pourrait advenir dans le cadre de cet atelier.

Heure	Activité	Matériel	Résultat
9:00 - 9:05	Arrivée des participants	Café /thé	
9:05 - 9:10	Mot d'introduction Pourquoi est-on là aujourd'hui ?	Powerpoint	
9:10 - 9:25	Activité brise-glace Cercle des prénoms Humeur du jour	Cartes Dixit	
9:25 - 9:35	Bonnes pratiques et déroulé Présentation des bonnes pratiques Présentation du déroulé de la journée		
9:35 - 9:50	Échauffement créatif Connexions forcées		
9:50 - 10:20	Brainstorm traditionnel En 3 sous-groupes de 4 personnes		Chaque groupe a abouti à 3 ou 4 clusters thématiques comprenant chacun environ 4 post-its.
10:20 - 10:35	Pause		
10:35 - 10:55	Plénière Chaque groupe présente ses clusters thématiques et les idées de solutions qui les composent. On réagit. Les participants sont invités à voter pour leurs idées préférées. Chaque participant disposant de 3 gommettes à distribuer comme bon lui semble.		On aboutit à 6 idées favorites.
10:55 - 11:20	Affiner les solutions Les participants repartent en 3 sous-groupes. Chaque sous-groupe hérite de 2 idées favorites à étayer. (« À quoi ça ressemble concrètement ? »)		Les 6 idées ont été développées.
11:20 - 11:45	Plan d'action Toujours dans leurs sous-groupes, les participants identifient 3 actions clés à réaliser pour lancer la mise-en-œuvre de leur idée.		Les 6 idées ont toutes un début de plan d'action.
11:45 - 12:10	Plénière Chaque groupe partage ses plans d'actions pour ses 2 idées respectives.		
12:10 - 12:20	Conclusion Le facilitateur synthétise le travail accompli et rappelle les prochaines étapes du projet (post-atelier d'idéation)		
12:20 - 12:30	Déclution Chaque participant choisit une nouvelle carte Dixit (différente de celle du début de session) pour exprimer son ressenti en fin d'atelier.		

Ressources utiles

Livres

En français

Aldana, M., Dromer V., Leméni Y., *Passez au Design Thinking* (2022) Eyrolles

Csikszentmihalyi, Mihaly. *La créativité : psychologie de la découverte et de l'invention* (2006), Robert Laffont

Gray, D., Brown S., Macanuso J., *Gamestorming, jouer pour innover*, (2014) Edition Eyrolles

Kelley, David & Tom. *La confiance créative* (2022) Dunod

Michalko Mickael, *Thinkertoys ! 30 jeux pour dégourdir l'esprit*, (2002) Eyrolles

Moutot, J-M., Autissier, D., Duperret, F-X., *Passez en mode Workshop Agile*, (2018) Pearson France

En anglais

Michalko Mickael, *Cracking creativity*, (1998) 10 Speed press, Berkeley, CA

Hohmann, Luke. *Innovation Games*, (2011) Pearson Education

Sites web

• Session Lab (en anglais)

Permet de créer des déroulés d'atelier facilement avec un accès à une galerie de modèles, un système de *drag-and-drop* qui calcule et ajuste les temps de chaque activité et une gestion partagée entre plusieurs membres d'une seule équipe. Gratuit pour 10 sessions, payant au-delà.

Vidéo d'explication de l'outil Session Lab

• Atelier collaboratif

Plateforme française proposant une bibliothèque de fiches pratiques détaillant des activités d'intelligence collective. Ce site propose aussi divers outils, impressions, et conseils pour les facilitateurs et facilitatrices d'ateliers.

• La Grande Ourse

Agence de Design UX, la Grande Ourse propose des déroulés d'activités et des ressources imprimables gratuitement. Pour aller plus loin, la Grande Ourse propose aussi des jeux de carte à la vente : éco-conception ; design inclusif ; icebreakers ; et bien d'autres encore !

Fiche pratique rédigée par Alexia Jacques-Casanova. Mise à jour en septembre 2025.