

ETAPE

2 IMAGINE

Proposez des tas d'idées et imaginez plein de solutions possibles, même les plus folles ! Retenez une ou deux solutions.

Sammelt viele Ideen und denkt euch viele Lösungen aus, auch die verrücktesten! Einigt euch auf eine oder zwei Lösungen.



2

IMAGINE

CARTE OUTIL

ÉCHAUFFONS NOS MÉNINGES



ÉCHAUFFONS NOS MÉNINGES

2

IMAGINE

Objectif : Pour générer des idées, en grand nombre et originales, lors d'un remue-méninges, les cerveaux des participants doivent réussir à penser différemment de d'habitude. Voici quelques exercices pour échauffer les méninges et stimuler la créativité.

Compétences développées : *EMC : Culture de sensibilité - s'estimer et être capable d'écoute et d'empathie - se sentir membre d'une collectivité.
*enseignements artistiques : Expérimenter, produire, créer.

LES CONTRAIRES

« Le plus rapidement possible, donnez-moi le contraire de :

- nuit
- joyeux
- soleil
- liquide
- marcher
- etc.

(Attendre les réponses avant de passer au mot suivant).

Suite possible de l'activité, en fonction de l'âge des élèves :

Ensuite donnez-moi 2 autres contraires pour :

- joyeux (triste, en colère, déçu)
- soleil (lune, pluie, nuage)
- marcher (courir, s'arrêter, ne pas fonctionner, être cassé)
- etc.

TROUVONS D'AUTRES UTILISATIONS

« Donnez-moi 10 utilisations alternatives de... »
Choisissez un objet du quotidien

(stylo, chaise, etc.). Variez le nombre en fonction de l'âge des élèves.

2

IMAGINE

CARTE OUTIL

REMUE MÉNINGES



REMUE MÉNINGES

2

IMAGINE

Objectif : *Produire un maximum d'idées et de solutions créatives. Cet outil décrit la conduite d'un brainstorm (= tempête de cerveau en anglais)*

Compétences développées : **français : Comprendre et s'exprimer à l'oral - participer à des échanges dans des situations diversifiées.
enseignements artistiques : Expérimenter, produire, créer.

Installez une grande feuille de papier kraft sur le tableau ou sur le mur, sur laquelle le problème est écrit en grand au milieu.

Afin d'orienter le remue-méninges sur la recherche de solutions concrètes, reformulez le problème sous la forme « Comment pourrait-on faire pour... » et inscrivez cette phrase pour qu'elle soit visible de tous.

Demandez aux élèves de noter au moins trois idées pour résoudre ce problème sur des post-it (1 idée = 1 post-it). Encouragez-les à utiliser leur imagination, à donner des idées audacieuses, folles, saugrenues. Les élèves proposent ensuite leurs idées à voix haute chacun leur tour. Vous pouvez récupérer au fur et à mesure les post-it et les coller sur la feuille en regroupant les idées similaires.

Lorsque l'inspiration s'épuise, vous pouvez proposer une nouvelle règle : « Quand on n'a plus d'idées, il faut en trouver encore 3 ! ».

Une fois toutes les idées exprimées, revenez avec les élèves sur les paquets d'idées similaires et encouragez-les à les compléter ou à les détailler. Ceci permettra de passer d'une idée individuelle à une idée collective plus facilement.

Si les idées données sont trop générales ou vagues (par exemple : « donner à manger aux sans-abris»), relancez la dynamique en leur demandant de donner 10 idées pour préciser cette idée générale (par exemple « comment donner à manger aux sans-abris ? »). Faire de même pour 2 ou 3 autres idées générales.