




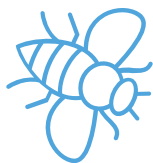




Quelles familles de cartes utiliser ?

Vous choisissez quelles familles de carte utiliser **en fonction du temps disponible** (environ 15/ 20 minutes par carte) **et de votre problématique :**

Les familles	Adaptation 	Structure 	Forme 	Interaction 	Rôle 
Votre problématique					
Relationnelle, Acteurs	★			★ ★ ★	★ ★ ★
Innovation produit/service	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★	★
Design	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★		
Lancement de projet	★ ★ ★			★ ★ ★	★ ★ ★
Sensibilisation	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★



Pour vous aider, consultez nos fiches d'exemples d'ateliers :
<https://editionsduvivant.fr/biomimetisme-le-jeu-de-cartes-creatives/exemples-d-ateliers>



Les étapes d'une session

Le Jeu du Vivant peut s'utiliser **comme séquence au sein de votre animation.**
Ou vous pouvez **construire toute votre animation autour du jeu**, selon ce déroulé :





S'imprégner et créer le climat

En complément des éléments liés à votre contexte spécifique, nous vous proposons nos **outils spécifiques** :

		Durée
Introduction	<ul style="list-style-type: none">• Accueil des participants.• Objectif, contexte général, programme.• Règles de groupe : « Les mots clés de la créativité » : https://editionsduvivant.fr/wp-content/uploads/2020/12/Les-mots-cles.jpg• Présentation des participants.	15 à 20 minutes
Imprégnation	<ul style="list-style-type: none">• Données éventuelles en lien avec votre sujet.• Présentation de la vidéo pour s'imprégner des enjeux : https://vimeo.com/616826499	Selon 3minutes
Inclusion, brise glace	<p>Avec une carte de la famille animation :</p> <ul style="list-style-type: none">• Sélectionnez à l'avance une carte.• Lors de l'animation, montrer la photo et animer l'activité proposée.	5 -15 minutes selon la carte



Produire des idées

Vous allez utiliser les cartes dans les familles que vous avez choisies, pour générer des idées.

A ce stade, toutes les idées sont bienvenues, sans jugement ; il s'agit de produire **des idées pas encore abouties, des germes, des pistes.**

Pour sélectionner les cartes dans une famille, vous pouvez :

- Faire tirer des cartes au hasard dans la famille : donne un côté ludique ; tomber sur un exemple qui paraît éloigné peut favoriser la créativité.
- Faire sélectionner des cartes par les participants : mobilise l'intuition ; les participants choisissent en regardant la photo et le titre de la carte (sans lire le texte).
- Préparer des cartes à l'avance : vous les sélectionnez en fonction de votre défi à résoudre.
- Ou alterner les différentes formes de tirage, au fil de la session.



Produire des pistes d'idées



VERSION CARTES	VERSION DIGITALE	Durée
<ul style="list-style-type: none"> • Écrivez la question au paper board. • Mettez les participants en sous-groupes si besoin. • Chaque sous-groupe nomme un rapporteur (et un gardien du temps s'il est dans une salle à part). • Faites choisir les cartes dans la première famille, ou distribuez les. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ecrivez la question à l'emplacement prévu. • Editez le lien de partage, partagez le, chacun se connecte. • Constituez les sous-groupes si besoin, chacun nomme un rapporteur et un gardien du temps. • Si le tirage est au hasard, un participant tire la carte de la famille, les autres affichent la même carte à leur écran. 	5-10 minutes
Les participants répondent aux questions de la carte, et notent leurs idées au fur et à mesure par exemple sur des notes repositionnables.	Les participants répondent aux questions de la carte, et notent leurs idées au fur et à mesure sur une feuille ou un tableau virtuel (Murali, Miro, Jamboard, Google meet..).	15-20 minutes par carte
Selon le temps prévu vous pouvez utiliser une autre/d'autres carte(s) de la même famille. Avant de changer de famille, vous pouvez faire un bref retour en plénière, puis repartir en production d'idées sur une autre famille.		



Développer des solutions

A partir des pistes d'idées produites, vous pouvez **développer** des solutions selon les étapes suivantes :

		Durée
Regrouper	<ul style="list-style-type: none">• Est-ce que certaines pistes d'idées peuvent se regrouper entre elles, s'aimer, pour former un début de concept, un début de solution ?• Faire regrouper les idées puis exprimer en 1 ou 2 phrases le concept de solution issu de chaque regroupement.	15 à 20 minutes
Sélectionner	<ul style="list-style-type: none">• Les participants sélectionnent 1 à 3 solutions potentielles, par exemple selon un critère coup de cœur « motivant et innovant » et un critère « répond à l'objectif de départ ».	10 minutes
Renforcer selon les principes du vivant	<ul style="list-style-type: none">• Distribuez ou partagez à l'écran la « Fiche Principes du Vivant » ci-après.• Pour chaque solution, faire choisir 2 à 3 principes les plus pertinents, pour renforcer la solution, l'améliorer.• Les participants s'aident pour cela des questions.• Distribuer ou afficher la « Fiche Solution » ci-après, que les participants rédigent. Il est possible de se répartir les solutions pour faire travailler en binôme.	30 minutes par solution

Fiche Les principes du Vivant

Sélectionnez les principes les plus pertinents pour améliorer votre solution, puis répondez aux questions.

COMPORTE SA RÉSILIENCE INTERNE

- Comment améliorer la solution pour qu'elle soit plus : autoréparable ? autoorganisée ? décentralisée ? réorganisable simplement ?

ORGANISE L'INFORMATION

- Comment la solution peut-elle intégrer un retour d'information suffisant et à temps pour s'adapter aux conditions changeantes ?

UTILISE DES MATÉRIAUX RESPECTANT LA VIE

- Quels éléments/matériaux inoffensifs utiliser, peu ou pas toxiques pour l'homme, l'environnement et le vivant ? (ex : biodégradables, réutilisables, en proportion équilibrée, limitant les déchets et les risques de pollution etc....)
- Comment la solution peut-elle être redécomposée en éléments de base ?
- Comment peut-elle être basée sur un processus qui utilise l'eau pour les réactions chimiques induites ou nécessaires ?

ADAPTE LES RESSOURCES

- Comment minimiser ou économiser les ressources (matériaux, énergie...) ? Éviter les pertes et le gaspillage ?
- Comment préserver et harmoniser les ressources immatérielles de la solution ? (Etat psychique des hommes, état des connaissances, de l'information ...)
- Comment privilégier le réemploi, la réparabilité, la mutualisation, le reconditionnement, le ré-usinage, la redistribution, et finalement le recyclage ?

ADAPTE SA STRUCTURE

- Comment le design, les formes peuvent-elles mieux s'adapter aux fonctions et aux usages ?
- Comment intégrer la combinaison de composants modulaires qui peuvent s'imbriquer les uns aux autres ? Et se rajouter plus tard ?
- Est-ce qu'il existe des échanges possibles entre les éléments de la solution ? Des passerelles avec l'extérieur ?

FAVORISE LA DIVERSITÉ

- Comment favoriser et intégrer la diversité ? (des personnes, de la biodiversité, des services rendus, des pouvoirs d'achat...)

S'ADAPTE À L'ENVIRONNEMENT ÉCOLOGIQUE

- La solution peut-elle évoluer dans un environnement écologique instable ? (réchauffement climatique, acidification, biodiversité...)
- Comment minimiser son impact sur l'environnement écologique ?

S'ADAPTE À L'ENVIRONNEMENT LOCAL

- La solution s'intègre-t-elle aux conditions locales ?
- Comment utiliser les ressources locales (énergie, matériaux, cycles, hommes, culture...) ?

ENRICHIT L'ÉCOSYSTÈME

- La solution prévoit-elle des relations de coopération qui profitent à plusieurs acteurs ?
- Comment la solution peut-elle apporter des services à l'ensemble de l'écosystème ?

TITRE :

Phrase clé, slogan :



Descriptif :

(vous pouvez joindre un dessin, une maquette)

Les bénéfices pour les destinataires :

Les bénéfices pour l'écosystème :

Le Jeu du Vivant



S'engager dans l'action

Pour éviter de perdre la belle énergie de vos participants, vous pouvez les inviter à poser les premiers pas pour mettre en route leurs solutions, à l'aide de la Fiche Action ci-après.

TITRE DE LA SOLUTION :



Fiche Action



MES PREMIERS PAS :

	QUOI ?	QUAND ?
<i>Seul ou avec mon équipe</i>		
Avec des acteurs internes		
Avec des acteurs externes		