

Techniques de priorisation, de prise de décisions

Voici 2 exemples de pratiques qui permettent d'éviter le conformisme et qui assurent que l'opinion de chacun soit prise en compte.

L'ÉCOLE DES FANS



3 minutes par élément/projet à prioriser



/

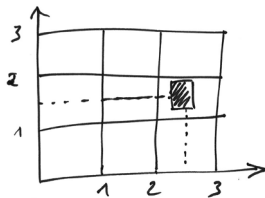
Matériel

- 1 affiche avec un graphique à 2 axes, chacun coté sur une échelle de 3
- 2 jeux de 3 cartes (1, 2, 3) de couleurs différentes par participant
- des post-it ou des petites feuilles à coller sur le graphique
- des marqueurs

Déroulement de l'activité

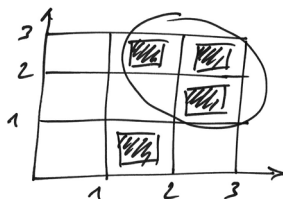
1. Chaque axe du graphique est attribué à un critère d'évaluation (ex : les « coûts » par rapport aux « bénéfiques » d'un projet ou d'une activité ou encore le « temps » nécessaire par rapport au « nombre de personnes » à impliquer dans sa réalisation...). A vous de décider des critères les plus appropriés !
2. Une couleur est attribuée pour chaque axe. Chaque participant(e) reçoit 2 jeux de cartes de ces couleurs pour voter.
3. Avant chaque vote, l'élément/projet à prioriser est décrit afin de vérifier que chacun(e) en connaisse les tenants et les aboutissants.
4. Après réflexion, chacun(e) lève 2 cartes de vote pour attribuer sa cote par axe (ex : "1" si les coûts du projet lui semblent faibles et "3" si ses bénéfices lui paraissent nombreux...).





5. On calcule la moyenne des votes pour chaque axe et cela permet de positionner le projet sur le graphique à l'aide du post-it.

6. A la fin de cette procédure, les projets qui obtiennent la plus haute cote dans les 2 critères sont les plus pertinents. Ils ressortiront clairement en haut et à droite du graphique.



LE POKER GAME



Entre 5 et 10 minutes
par élément/projet à prioriser



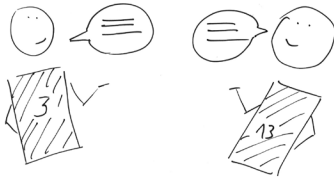
Entre 3 et 10
participants

Matériel

- Une suite de cartes d'une couleur par participant (piques, trèfles...)
- Un tableau
- Des post-it ou des petites feuilles à coller sur le tableau
- Des marqueurs

Déroulement de l'activité

1. Chaque élément/projet à prioriser est noté sur le tableau.
2. Chaque participant reçoit 1 suite de cartes. On décide de la valeur médiane du jeu de carte (ex : si le "7" est choisi comme valeur médiane, plus la carte sera en-dessous de 7, plus l'avis sera négatif et inversement, plus la carte sera au-dessus de 7 et plus l'avis sera positif).
3. Avant chaque vote, l'élément/projet à prioriser est décrit afin de vérifier que chacun(e) en connaisse les tenants et les aboutissants.

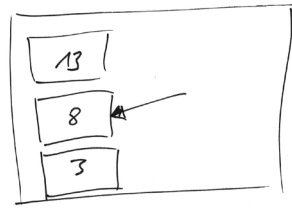


4. Après réflexion, tous les joueurs abattent leur carte simultanément pour donner leur avis.
5. Les joueurs ayant abattu la carte la plus faible et la carte la plus forte justifient/argumentent brièvement leur choix.

6. A la lumière des arguments apportés, chacun choisit la carte qui représente au mieux son avis et on abat une nouvelle fois les cartes. On réitère le processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 2 cartes différentes. On choisit alors la valeur la plus représentée que l'on note sur le tableau à côté du projet/de l'élément à prioriser.



7. A la fin de cette procédure, les projets/éléments les mieux "cotés" sont prioritaires aux yeux du groupe. Comme les débats ont eu lieu avant d'arriver à un consensus, on assure ainsi l'engagement solidaire de chaque participant(e) et on évite les frustrations à la sortie de la réunion.



LES 5 POURQUOI “?”



+/- 30 minutes pour un groupe de 10 à 15



En équipe

Matériel

- Des post-it ou des feuilles de petit format une feuille A4
- Crayons

Objectif

Identifier nos motivations profondes, parce qu'elles ont un effet sur la manière dont on s'engage dans un projet, dans une tâche... dans le Patro.

Mise en place

1. Chaque enfant, jeune, animateur dispose d'une feuille A4 au sommet de laquelle il ou elle note la situation à creuser, si elle n'est pas déjà notée (par exemple : je m'engage comme animateur(-trice), je pose ma candidature de Présidente du Patro ;-) ...). L'équipe creuse la même situation de départ. En dessous, une fleur avec 4 pétales et des racines est dessinée. Également 5 post-it (ou découpe des petits bouts de papier de +/- 5 cm de côté) sur lesquels il dessine un “?”.
2. Chacun est invité à répondre sur un post-it, au verso du “?”, à la question : «Pourquoi je m'engage comme animateur (par exemple) ? Et place ce post-it juste à côté de la feuille à la hauteur de la situation.
3. Facultatif : soit on fait un 1er tour de table sans commentaires, juste pour partager aux autres ce qu'on a écrit, soit-on passe à l'étape suivante.
4. Chacun est ensuite invité à réfléchir un instant à sa première réponse (par exemple «parce que j'aime le Patro»), et à répondre à la question : «Pourquoi est-ce que j'aime le Patro» ?. Il/elle écrit sur un post-it placé juste en-dessous du précédent. (Exemple : «Parce que je m'y amuse bien»).
5. On répète ensuite encore 3 fois les étapes 3 (facultative) et 4. Exemple : je m'y amuse bien parce j'ai des copines ; j'aime avoir des copines parce que je déteste la solitude ; je déteste la solitude parce que je ne suis pas sûr de moi /parce que je suis hyper-sociable...). La dernière réponse figurera «à la racine».

Après les 5 réponses, il y a forcément un temps de partage respectueux.

On peut se rendre compte qu'on s'engage parce qu'on a horreur de la solitude : ce n'est ni mieux ni moins bien que de s'y engager pour «rendre tout ce qu'on a reçu».



FUTUR DE NOTRE PATRO... QUE VOULONS-NOUS ?



1h à 1h30



/

Matériel

- Des post-it

Objectif

Créer une "ligne politique"*, des valeurs communes par l'action pour ton patro, ta section. Et ceci pour envisager, être propositionnel pour l'avenir.

* on entend ici par *ligne politique* des choix communs d'actions, de propositions pour la société. Exemple : si ton patro propose aux enfants de faire des dessins pour les personnes âgées en maison de repos, une ligne politique de ton patro est la solidarité (envers les personnes âgées mais aussi les aides soignant(e)s) et l'intergénérationnel (lien entre les générations d'âges différents).

Il s'agit de faire une pause, un « arrêt sur image », de faire la liste des activités que vous sentez essentielles. Pour chaque activité, indiquez si vous aimeriez qu'elle reprenne (après le moment de pause) à l'identique, mieux, ou qu'elle ne reprenne pas du tout.

Répondez aux questions suivantes (une réponse par post'it) :

- Quelles sont les activités que vous souhaiteriez ne pas voir reprendre ?
- Décrivez a) pourquoi cette activité vous apparaît nuisible/ superflue/ dangereuse/ incohérente ; b) en quoi sa disparition/ mise en veille/ substitution rendrait d'autres activités que vous favorisez plus faciles/ plus cohérentes ?
- Quelles sont les activités que vous souhaiteriez développer ou celles qui devraient être inventées en remplacement ?
- Décrivez
 - a) pourquoi cette activité vous apparaît positive ?
 - b) comment elle rend plus faciles/ harmonieuses/ cohérentes d'autres activités que vous favorisez ?
 - c) permettent de remplacer avantageusement celles que vous jugez défavorables ?

Ensuite, comparez vos descriptions dans un cadre de discussion respectueuse. La compilation, la superposition des réponses, le regroupement d'idées similaires, devraient dessiner peu à peu un paysage composé de "ligne politique" pour ton patro (conflits, alliances, controverses et oppositions). Et des propositions concrètes d'actions pour l'avenir.

