

Le jeu des souhaitables

Un atelier pour imaginer le futur!

1. Distribuer 2 cartes à chacun

Distribuer 2 cartes : une carte avec des noms d'objets du monde d'aujourd'hui et l'autre avec des adjectifs du monde de demain.

De façon individuelle, chaque participant aura 10 minutes pour réfléchir à un projet innovant, en associant un nom d'une de ses cartes « objets du monde d'aujourd'hui » à un des adjectifs de sa carte « adjectifs du monde de demain ».

Les idées folles sont les bienvenues!

2 types de cartes



Cartes
Objets du monde d'aujourd'hui



Cartes
Adjectifs du monde de demain

2. Partager son idée et choisir un projet

Placer les participants en groupe de 4.

Chaque participant aura 1 minute pour présenter son idée aux autres membre de son équipe.

Le groupe doit choisir le projet qu'il trouve le plus innovant et le plus créatif. C'est sur cette idée que les membres de l'équipe réfléchiront et c'est elle qui sera présentée en plénière.

L'impossible est possible!

3. Développer l'idée

Les équipes auront 20 minutes pour peaufiner leur projet.

Les membres de l'équipe devront définir :

- le nom du projet ;
- le concept du projet et sa description ;
- la clientèle visée par cette idée.

L'équipe devra ensuite développer 3 arguments pour convaincre que leur idée est LE projet du futur, qu'il est innovant, créatif et souhaitable.

4. Présenter le projet au groupe

Chaque équipe aura 5 minutes pour présenter son projet au reste de la classe.

5. Voter pour le meilleur projet

Une fois que toutes les idées seront présentées, faire un vote pour convenir du projet le plus innovant du groupe.

