

LA CARTE MENTALE

Phases du processus dans lesquelles l'activité pourrait être utile

2c : planifier l'action



Nombre de participantes

une douzaine de personnes – un groupe assez homogène.

Durée

Environ 15 minutes. Le temps est variable, dépendamment du groupe.

Matériel

Un grand papier ou un tableau.

Crayon ou craie.

Objectifs de l'activité

Obtenir un grand nombre d'idées en peu de temps.

Situation pour l'exemple

Le groupe cherche des idées de concepts pour une manifestation organisée par la Coalition Main Rouge contre l'austérité imposée par le gouvernement Couillard.

Étape préalable

Comme réchauffement vous pouvez faire un jeu de balle à partir d'un sujet anodin comme par exemple, l'été. Placés en cercle, les participantEs se lancent la balle et, en la recevant, disent un mot qui leur vient par rapport à l'été (*lien Jeu de balle). Le but est de se dérouiller un peu, de laisser libre cours à son imagination tout en s'amusant.

Déroulement

Une fois que le groupe a identifié ce sur quoi il veut travailler, aidez-le à reformuler l'objectif en un mot ou une courte phrase et écrivez-le au centre du tableau ou d'un grand papier disposé à l'horizontale.

Exemple : Les coupures

Cela devient le point de départ pour dire tout ce qui passe par la tête à partir de ce thème.

On peut tracer un cercle autour du thème choisi. Au fur et à mesure que les idées sont énoncées à haute voix par les membres du groupe, une personne les écrit en les disposant autour du sujet central. On part donc du mot central pour disposer les idées énoncées. Par la suite, certaines idées vont apparaître suite à un mot qu'on vient d'écrire, on relie cette nouvelle idée au mot qui l'a fait surgir. C'est ainsi que l'on va voir apparaître graduellement une structure composée de plusieurs embranchements, illustrant par la même occasion comment se développent les idées dans notre tête. Se référer à l'exemple ci-joint.

Vous pouvez prévoir l'aide d'une deuxième personne pour écrire puisque le rythme auquel les idées sont lancées peut être rapide, un mot nous menant à un autre mot et ainsi de suite.

Comme pour le remue-méninges, il y a quatre règles à respecter lorsqu'on fait une carte mentale :

- accueillir les idées les plus folles. En d'autres mots, laisser libre cours à son imagination;
- viser une grande quantité d'idées;
- ne pas critiquer ou juger les idées émises;
- faire du pouce sur les idées des autres, se servir de ce qui vient d'être dit pour rebondir dessus et amener une autre idée.

Répétez régulièrement ces règles, si nécessaire.

Si, à un moment donné, les idées ne viennent plus et que ça stagne, vous pouvez relancer le groupe en lui disant : « Il nous faut encore 10 idées ». Finalement, ce n'est pas tant le mot énoncé qui est important, mais bien ce qu'il va suggérer, donc il ne faut pas avoir peur de s'éloigner un peu du thème central.

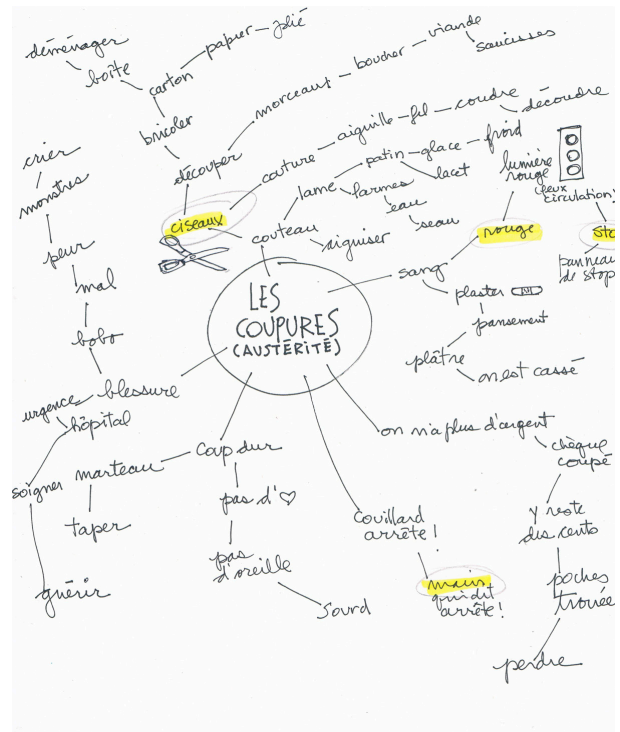
Lorsque vous décidez d'arrêter de chercher des idées, regardez la carte avec le groupe. Certains mots vont nous sembler plus porteurs de solutions ; on peut les encercler avec de la couleur ou les surligner.

Dans notre recherche d'un concept pour une manifestation contre l'austérité.

Dans la carte mentale faite à cet effet, les mots « rouge », « stop », « main » et « ciseaux » ont retenu notre attention.

Nous avons donc décidé de fabriquer des petites pancartes en forme de stop (panneaux routiers). Sur un côté, une main rouge sur fond blanc fut étampée et sur l'autre côté, on y voit une paire de ciseaux blanc sur fond rouge.

La carte mentale permet aussi de réunir deux mots qui figurent dans la carte, pour faire naître une autre idée.



L'artiste et le juge, un outil complémentaire

Pour aider à faire comprendre l'importance de suspendre le jugement lorsqu'on fait cet exercice, vous pouvez vous servir des personnages proposés par Roger Von Oech. Ces quatre personnages sont : l'explorateur, qui fait la cueillette d'informations ; l'artiste, qui émet toutes sortes d'idées ; le juge, qui, une fois le travail de l'artiste complété, vient évaluer les idées émises et choisir celle qui apparaît la meilleure ; et finalement le conquérant qui met tout en œuvre pour réaliser l'idée choisie.

L'artiste et le juge sont particulièrement utiles. Rappelez fréquemment qu'il est important que l'artiste et le juge ne se rencontrent pas. N'hésitez pas à utiliser l'image du juge. Vous pouvez toutefois prêter un rôle un peu différent que celui que Van Oech lui donne dans le processus créateur :



percevez plutôt le juge comme le jugement qu'on se porte ou qu'on porte à une idée. Invitez le groupe à essayer le plus possible de s'en éloigner pour se donner la liberté de dire tout ce qui lui passe par la tête lorsqu'il est en recherche d'idées, mais également quand il est en train de faire un travail artistique et qu'il y a la mauvaise habitude de juger négativement son travail. Dites alors tous ensemble qu'il faut mettre le juge dehors!

Commentaires

Les techniques de créativité visent à développer, chez les gens qui les utilisent, la fluidité (avoir beaucoup d'idées : plus on a d'idées et plus on a le choix), la flexibilité (avoir des idées variées : lorsque les idées sont différentes, ça varie nos points de vue sur le sujet) et finalement, l'originalité.

Parmi les techniques de créativité, la carte mentale se classe dans l'approche associative et, comme son nom l'indique, fait appel à l'association d'idées.

Cet exercice permet aussi d'illustrer la recherche d'idées et de démystifier la créativité. Du fait qu'il est représenté par un dessin, il est plus facilement compréhensible pour les gens qui ont peu d'expérience en la matière.

Auteure : Danièle Bergeron

Source

Ne restez pas assis sur le meilleur de vous-même de Roger von Oech (InterÉditions).

C'est le psychologue anglais Tony Buzan qui a créé le concept de *mind map* (carte mentale ou carte cognitive ou schéma heuristique) dans les années 1970.