Le blason de l’institution

Outil de brainstorming pour repositionner les bases d’une association.

Cet outil, à la fois concret et imagé, permet à chacun de se représenter les différentes facettes de l’institution. Dans un 2ème temps, il permet de construire une représentation collective, de laquelle pourront découler des objectifs et des priorités.

Proposition d’utilisation (de nombreuses variantes sont possibles) :

* Désigner un animateur et décider de qui mettre autour de la table (toute l’équipe ? les représentants de chaque métier ? de chaque équipe ?...). A vous de voir ce qui est pertinent pour votre structure.
	+ Le choix de l’animateur est essentiel : c’est lui gèrera le temps et fera en sorte de passer au-delà des blocages (manque d’idées par exemple). Il recentrera également les débats, fera la synthèse des idées, cherchera le consensus.

Petit point d'attention : si l'équipe éprouve des difficultés relationnelles, des tensions ou des conflits, mieux vaudra sans doute se faire accompagner par un tiers (superviseur ou coach).

* + Le choix des participants est également très important. Il doit refléter l’ensemble du personnel car c’est l’ensemble du personnel qui devra ensuite s’identifier au blason. A noter qu’il est tout-à-fait possible d’organiser cette animation avec un très grand nombre de participants. Il faudra pour cela adapter l’animation et le temps à la taille du groupe.
	+ Prévoir au minimum 2 à 3 heures.
* En fonction du nombre de participants, travailler individuellement (jusqu’à 8) ou répartir les participants par sous-groupe pour remplir le blason. On obtient à l’issue de cette étape, autant de blasons que de sous-groupes.
* Chaque sous-groupe présente son blason à l’ensemble des participants. L’animateur précise le cadre : non-jugement, écoute. L’animateur veille à ce qu’il n’y ait pas d’interruption pendant la présentation. Les autres posent éventuellement des questions, à la fin de la présentation.
* On prévoit, à l’issue des présentations, un moment de débriefing collectif.
* Ensuite, l’animateur propose un blason vierge et l’ensemble du groupe le remplit. On part des similitudes entre les différents blasons qu’on complète au fur et à mesure des échanges.
* En bonus : une fois le blason complété, on peut en vérifier le résultat à l’aide de 3 des 6 chapeaux (en tour de table, par sous-groupe, par tirage au sort, etc.)
	+ Qu’est-ce qui est chouette dans ce blason que nous avons construit ensemble ?
	+ Qu’avons-nous découvert de nouveau ?
	+ Quelle critique pouvons-nous en faire ?
	+ Y va-t-il quelque chose à modifier suite à cette critique ?
* A la fin de l’animation, un petit plus est de célébrer la réalisation de cette identité collective  par un rituel : des signatures, un dessin, un tour de table, etc.

|  |
| --- |
| Notre devise |
| Nos missions | Ce que nous visons |
| Nos valeurs | Nos Forces |

Un monstre à vaincre

Si vous avez des questions par rapport à l’utilisation de cette technique, n’hésitez pas à nous contacter : info@competentia.be