

IMAGINONS DES SOLUTIONS ENSEMBLE

1



| LANCER LA RÉUNION |

Lancez votre **réunion hebdomadaire** avec l'équipe projet.

Exemple : les mardis de 12h à 12h45

2



| VISIONNER LA VIDÉO |

Utilisez ce flashcode pour découvrir la **vidéo** de cette étape.



3



| DIFFUSER L'AFFICHE |

Utilisez ce flashcode pour **imprimer l'affiche** à diffuser ces prochains jours.



4



| EXPLORER LES FICHES |

Prenez le temps de **parcourir les fiches avec l'équipe** du projet.

5



| PRIORISER LES OUTILS |

- Reportez-vous aux **fiches 72 à 77 et 88 à 89**.
- **Répartissez-vous les tâches** pour tester ces outils en priorité.
- Ajoutez d'autres outils à tester selon vos envies.

6



| CLÔRE LA RÉUNION |

- Conclure par **vos actions concrètes** pour tester les outils cette semaine dans l'établissement.
- Donnez-vous rendez-vous la semaine suivante pour découvrir la prochaine étape !

7



| TESTER LES OUTILS |

- Utilisez les outils dès cette semaine dans l'établissement.
- **Imprimez les outils** en plusieurs exemplaires si besoin en accédant au kit numérique.



EN PRATIQUE

LA PHASE DE CO-CRÉATION

C'EST

Partager ses envies et imaginer des idées de solutions.

CE N'EST PAS

Aboutir sur une solution finie et réalisable à l'issue de simples ateliers de co-création.

ALLER À L'ESSENTIEL

Commencez par utiliser les outils des fiches [72 à 77](#) et de [88 à 89](#), puis explorez les autres fiches si vous êtes très contraints en temps et en ressources.



IMAGINONS DES SOLUTIONS ENSEMBLE

Commençons la troisième étape de co-création !

L'objectif est d'imaginer ensemble des idées et des débuts de solutions.

Imaginons des solutions ensemble : introduction à la première étape de Diagnostic.

FICHE 71 (LANCEMENT)

Cartes « Et si » : des cartes pour affiner les idées en solutions formelles ou participatives.

FICHES 78-79 (OUTIL À TESTER)

Jouer pour imaginer des idées : Un jeu à tester pour stimuler la créativité et la génération d'idées pour améliorer le quotidien en Ehpad.

FICHES 72-73 (OUTIL À TESTER)

FICHE ESSENTIELLE

Cartes Inspiration : des cartes pour stimuler des idées à partir d'une veille de projets inspirants.

FICHES 80 À 87 (OUTIL À TESTER)

Un jeu participatif à tester : un plateau de jeu à imprimer et à tester ensemble pour générer des idées de solutions.

FICHES 74-75 (OUTIL À TESTER)

FICHE ESSENTIELLE

Cartographier les idées types : une base de données d'idées concrètes et déjà testées pour inspirer de nouvelles solutions.

FICHES 88-89 (OUTIL À TESTER)

FICHE ESSENTIELLE

Animer un atelier d'idéation : un déroulé type d'atelier pour stimuler la créativité collectivement.

FICHES 76-77 (OUTIL À TESTER)

FICHE ESSENTIELLE

Ce qu'il faut retenir : les points clés de chaque fiche, les retours d'expériences importants, les astuces pour mener à bien cette phase.

FICHE 90 (APPRENTISSAGE)

EN PRATIQUE

LES FICHES LANCEMENTS

expliquent de manière claire et détaillée chaque étape à réaliser, afin de guider l'établissement dans la mise en œuvre du projet.

LES FICHES APPRENTISSAGES

partagent des éclairages, des connaissances théoriques et des retours d'expériences, permettant de mieux comprendre les enjeux et les objectifs de chaque étape.

LES FICHES OUTILS

proposent des supports pratiques à tester pendant la semaine dédiée à chaque étape, afin de mettre en action les éléments précédemment abordés.



JOUER POUR IMAGINER DES IDÉES

FICHE ESSENTIELLE

1

| FORMEZ DES GROUPES DE 3 À 7 PARTICIPANTS |

► **À minima** : 3 participants, avec un habitant, un professionnel et un facilitateur.

FACILITATEUR
PROFESSIONNEL
HABITANT

► **Au maximum** : 7 participants, avec un habitant, un professionnel, un facilitateur.
En bonus parmi : Un proche, un acteur de la ville, un gardien du temps et un dessinateur.

FACILITATEUR
GARDIEN DU TEMPS
DESSINATEUR
PROFESSIONNEL
HABITANT
PROCHE
VILLE

2

| FORMEZ 1 À 4 GROUPES |

► **Fonctionnement** : Les groupes joueront en parallèle leur partie sur des tables différentes.

ÉQUIPE 1

ÉQUIPE 2

ÉQUIPE 3

ÉQUIPE 4

3

| ATTRIBUEZ DES RÔLES AUX PARTICIPANTS |

FACILITATEUR
GARDIEN DU TEMPS
DESSINATEUR
ACCOMPAGNATEURS
HABITANTS
PROFESSIONNELS
PARTICIPANTS
PROCHE
VILLE

► **Trois participants clés** : Un habitant, un professionnel et un proche

► **Un participant souhaitable** : Un acteur de la ville (mairie, CCAS, commerçant, école, vie associative...)

► **Jusqu'à trois accompagnateurs** :

Un facilitateur :

- Explique les règles
- Aide à participer
- Garantit un regard interne pour relancer les échanges
- Écrit les idées

Un gardien du temps :

- Régule le temps de jeu et de parole
- Garantit une vision globale pour relancer les échanges
- Relais les fiches "idées" au dessinateur

Un dessinateur : dessine ou schématise les idées générées pour faciliter leur compréhension, mémorisation et visualisation.

EN PRATIQUE

INDISPENSABLE

Mélangez au minimum des habitants et des professionnels dans un même jeu pour enrichir les perspectives.

FACILITÉS

Appuyez-vous sur la participation active de profils qui ont des facilités pour comprendre, générer des idées et s'enthousiasmer. Les profils avec des difficultés peuvent être inclus en plus de ces premiers profils moteurs.

ACCOMPAGNATEURS

Idéalement, répartissez trois rôles entre le facilitateur, le gardien du temps et le dessinateur. Si nécessaire, un seul accompagnateur peut cumuler les rôles de facilitateur et gardien du temps, sans dessin.

PRÉCAUTION

Évitez de réunir systématiquement un habitant et son proche dans le même jeu pour limiter les biais et automatismes.

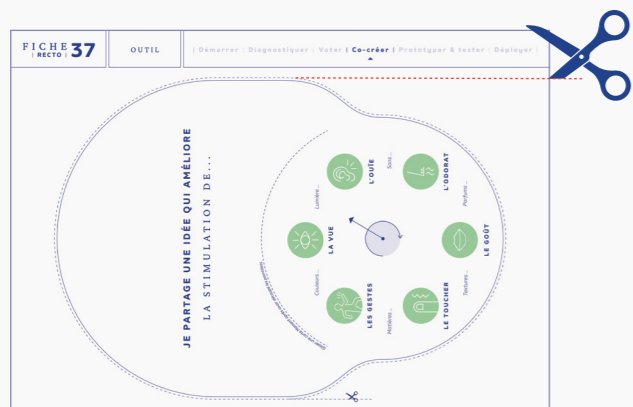


JOUER POUR IMAGINER DES IDÉES

FICHE ESSENTIELLE

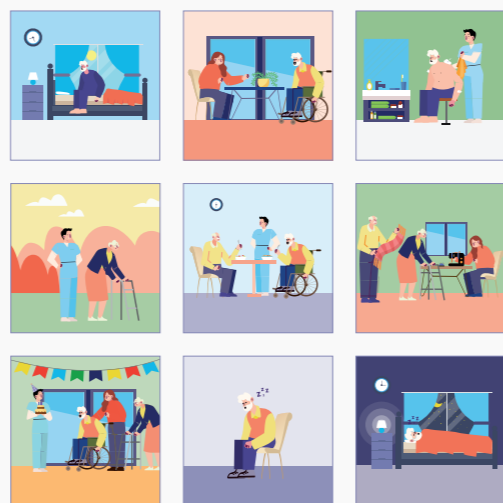
1

| SAISIR LES PLATEAUX DE JEU DE DES FICHES 74-75 |



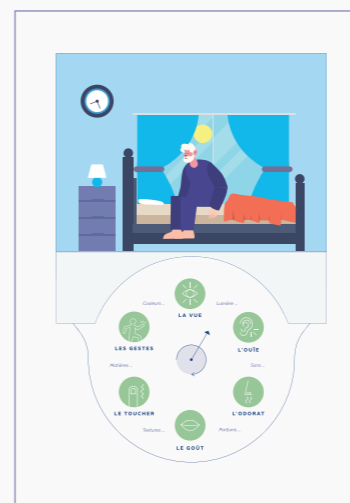
2

| IMPRIMER LES CARTES MOMENTS DU QUOTIDIEN DES FICHES 34 À 42 |



3

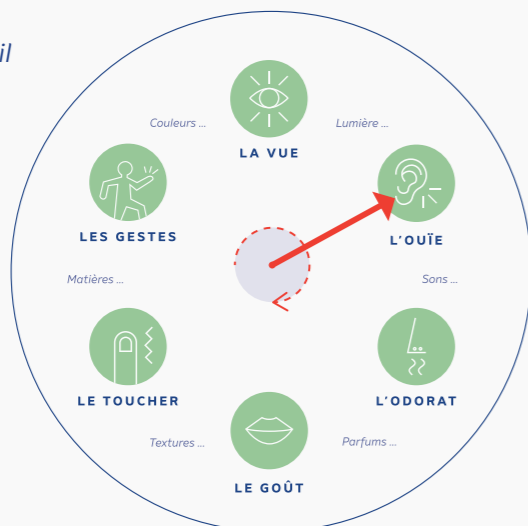
| PLACER UNE CARTE MOMENT SUR UN PLATEAU DE JEU |



4

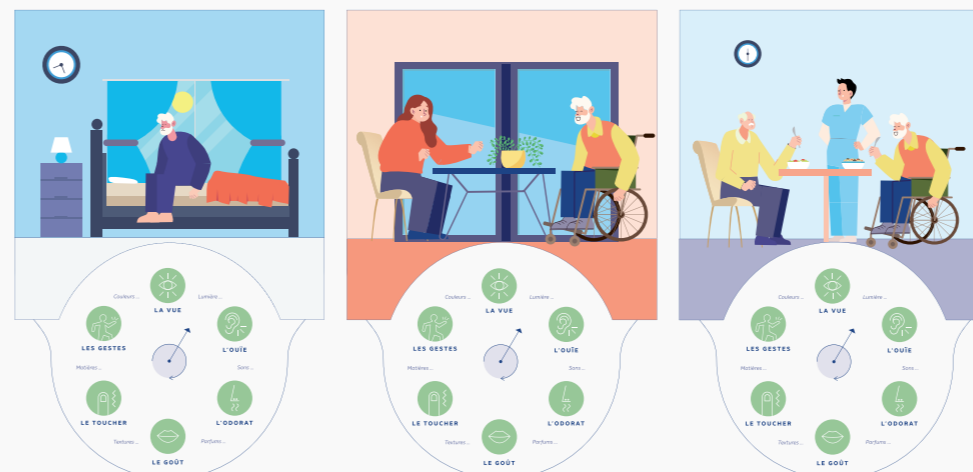
| CIBLER AVEC LE DOIGT OU EN TOURNANT LA FLÈCHE UN PARAMÈTRE À AMÉLIORER POUR STIMULER UNE IDÉE DE SOLUTIONS |

Exemple :
Améliorer le réveil



5

| CHANGER DE CARTE MOMENT OU DE PLATEAU DE JEU POUR GÉNÉRER DE NOUVELLES IDÉES |



EN PRATIQUE

Une même carte moment peut servir sur plusieurs tours de jeu jusqu'à épuisement des nouvelles idées

Exemple : commencer par imaginer des solutions pour améliorer le réveil en travaillant d'abord sur les sensations sonores, puis par les parfums, puis par le toucher, etc.

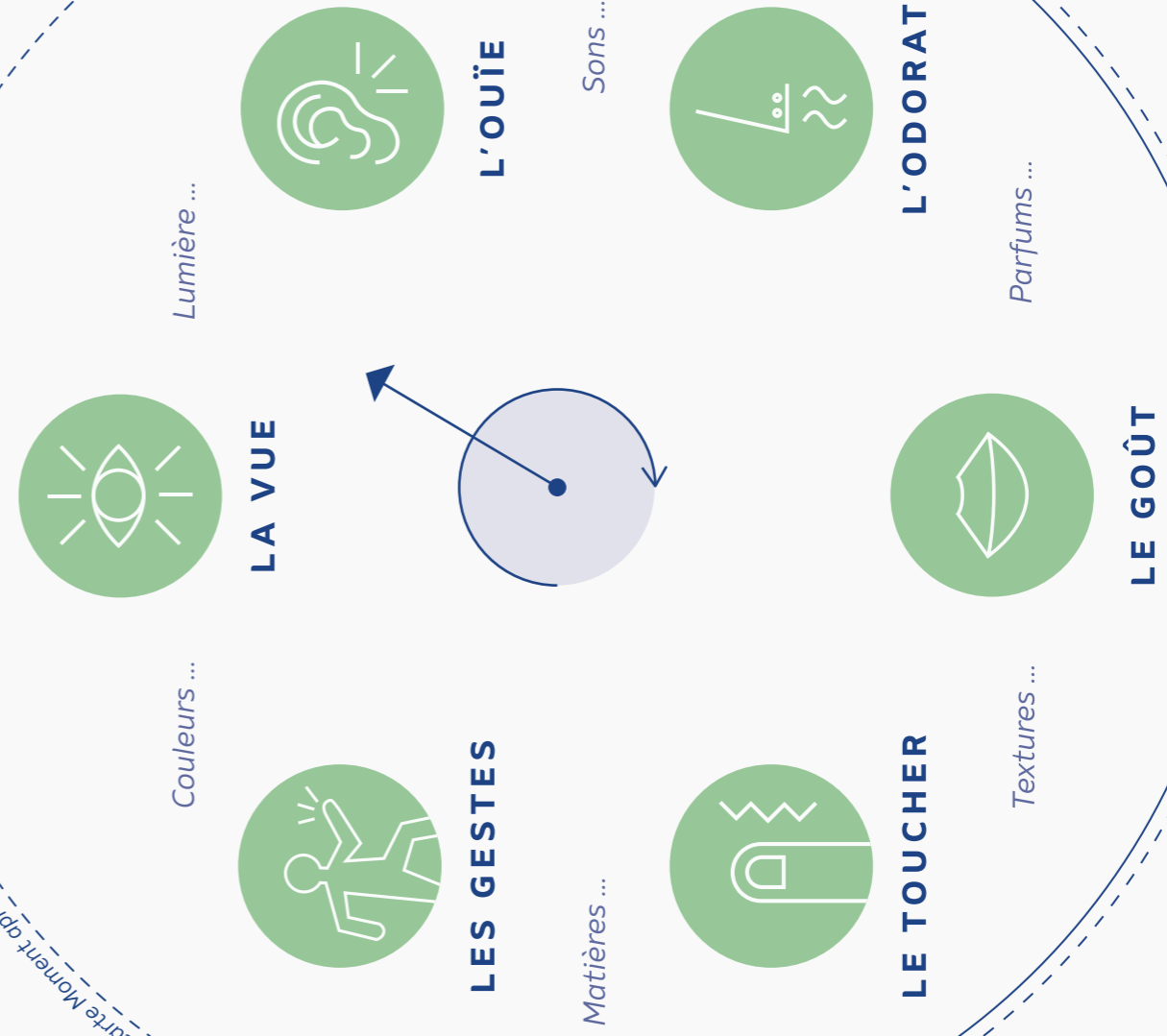
Collez une flèche tournante sur le plateau pour stimuler de manière plus ludique les idées grâce au jeu du hasard.

Des fournisseurs de flèches en ligne sont accessibles sur des sites comme : toutpourlejeu.com ou etsy.com



JE PARTAGE UNE IDÉE QUI AMÉLIORE LA STIMULATION DE...

Glisser une carte Moment après avoir découpé les pointillots



JE PARTAGE UNE IDÉE QUI AMÉLIORE EN AGISSANT SUR...

Glisser une carte Moment après avoir découpé les pointillés

Avant, après ...

Trop tôt ...



L'ATTENTE

SON HORAIRE

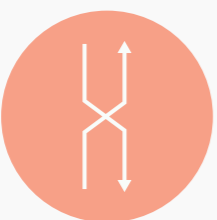
SA VITESSE

Matières ...



L'ENNUI

Pas assez ...



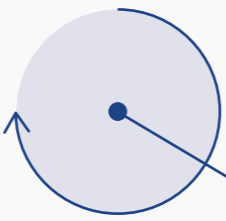
SA MODULARITÉ

Trop peu ...



SA FRÉQUENCE

Trop vite ...



ANIMER UN ATELIER D'IDÉATION

Avant d'animer l'atelier

1

| FORMER DES GROUPES
À L'AIDE DES FICHES 72-73 |

À minima : 3 participants, avec un habitant, un professionnel et un facilitateur.

2



| ORGANISER LES GROUPES |

Horaires :

Prévoir des sessions d'environ 1h30, adaptées aux horaires des habitants et des professionnels en priorité.

Participants :

- Limiter chaque séance à 7 participants par groupes et 4 groupes au maximum.
- Assurer une mixité pour favoriser les échanges.

3



| PRÉPARER DES VISUELS |

- Imprimez les plateaux de jeux des [fiches 74 à 75](#) et les cartes moments des [fiches 34 à 42](#).
- Ajoutez ou modifiez les visuels ou les paramètres à améliorer selon votre sujet prioritaire voté précédemment.

FICHE ESSENTIELLE

EN PRATIQUE

ATTENTION

Rappelez aux participants que les idées générées lors de l'atelier ne mèneront pas directement à des solutions finalisées. Cette séance vise à recueillir leurs aspirations. Les étapes suivantes, impliquant diverses expertises, permettront de transformer ces premières intuitions en solutions concrètes et fonctionnelles.

LE VOTE EN FIN DE SÉANCE

Ce vote n'est pas un processus de sélection des solutions à prototyper, mais un indicateur des envies et des aspirations exprimées.

Pendant l'atelier

1

| PRÉSENTER L'OBJECTIF
DE LA SÉANCE |

- Présenter le projet
- Rappelez les étapes passées, à venir et l'étape actuelle (diagnostic, vote, co-création, prototypage et test)
- Partagez l'objectif de stimuler par le jeu des idées et des débuts de solutions.
- Encouragez le fait de partager toutes les idées qui passent par la tête, surtout les plus fantaisistes !

2



| EN TANT QUE FACILITATEUR |

- Placer un plateau de jeu sur la table de votre groupe
- Placer une carte moment sur le plateau de jeu
- Faites la démonstration de cibler un paramètre à améliorer et de partager une idée. *Par exemple pour améliorer le moment du soin par les sensations sonores, on pourrait proposer une ambiance musicale comme dans les spas.*
- Noter l'idée sur une feuille et cibler un nouveau paramètre à améliorer pour donner la parole aux participants.
- Récapitulez régulièrement les idées.
- Conservez 15 minutes en fin de séance pour faire voter chaque participant sur leurs 3 idées favorites avec des gommettes.

4



| ASTUCES |

- **Priorité aux habitants :** laissez-les s'exprimer en premier.
- **Illustrer :** appuyez-vous sur des exemples ou anecdotes pour clarifier les échanges.
- **Stimuler la créativité :** partagez des idées originales pour inspirer le groupe.
- **Penser au-delà :** Intégrez des idées qui dépassent les limites de l'établissement.
- **Cartes "Et si" et "Inspirations" :** servez-vous-en pour générer de nouvelles pistes.
- **Renouveler la dynamique :** changez de carte ou de plateau dès que l'inspiration faiblit.
- **Mixer les groupes :** si une dynamique de groupe coince, échangez des participants entre les groupes.

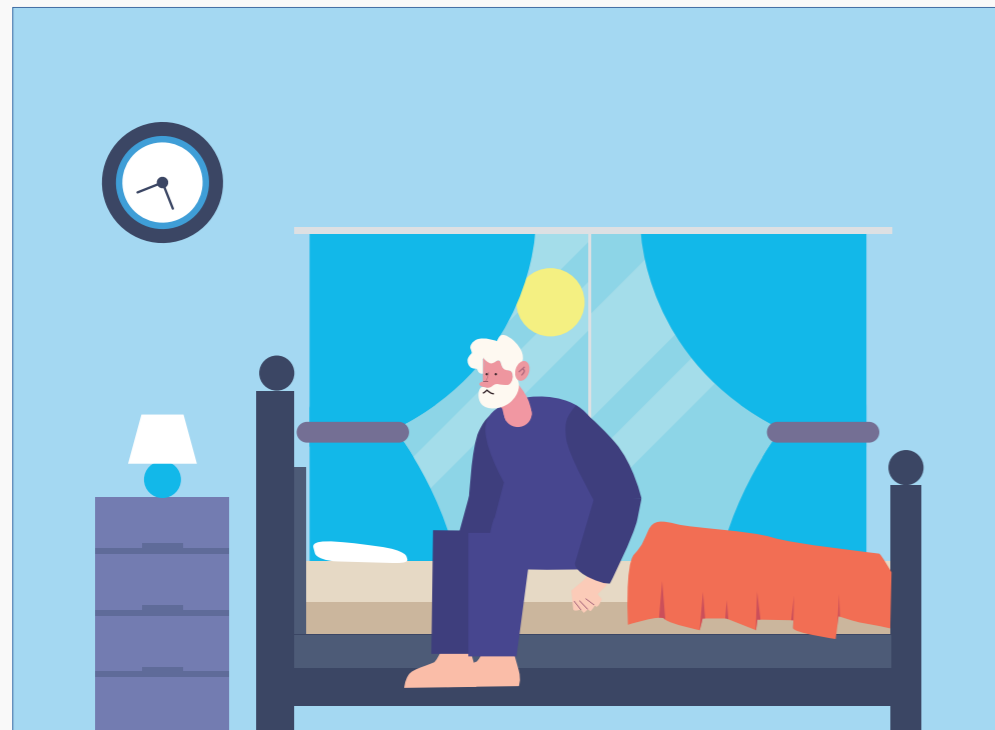


ANIMER UN ATELIER D'IDÉATION

Un exemple de tour de jeu expérimenté

FICHE ESSENTIELLE

SE RÉVEILLER



UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU EXPÉRIMENTÉ

- **Facilitatrice** : nous avons tiré la carte « Réveil ». Madame Chat, voulez-vous tourner la flèche ?
 - **Madame Chat** : (tourne la flèche) « L'ouïe ».
 - **Facilitatrice** : des idées pour améliorer le réveil avec des sons agréables ?
 - **Madame Chat** : la radio.
 - **Facilitatrice** : radio programmable ou mobile ? Et d'autres idées ?
 - **Professionnelle** : une petite enceinte avec liste de musiques apaisantes, comme dans les spas.
 - **Facilitatrice** : noté ! Tirons une carte « Et si » : Et si un espace améliorerait les sons du réveil ?
 - **Proche** : une salle sensorielle pour se réveiller ou s'endormir doucement ?
 - **Facilitatrice** : je note. Nous avons l'idée d'une radio, d'une liste de musiques comme dans les spas, d'une salle sensorielle. Tournons la flèche à nouveau.
 - **Madame Chat** : (tourne la flèche) « Les gestes ».
- (Après quelques idées)
- **Facilitatrice** : piochons une nouvelle carte moment. « Le moment de la toilette ».

EN PRATIQUE

Une même carte moment peut servir sur plusieurs tours de jeu jusqu'à épuisement des nouvelles idées

Exemple : commencer par imaginer des solutions pour améliorer le réveil en en travaillant d'abord sur les sensations sonores, puis par les parfums, puis par le toucher, etc.

Collez une flèche tournante sur le plateau pour stimuler de manière plus ludique les idées grâce au jeu du hasard.

Des fournisseurs de flèches en ligne sont accessibles sur des sites comme : toutpourlejeu.com ou etsy.com



IMPRIMER DES CARTES « ET SI »



EN PRATIQUE

LES CARTES « ET SI, LA SOLUTION ÉTAIT UN OBJET »

Ces cartes sont des supports conçus pour stimuler la créativité et concrétiser les idées générées en solutions concrètes. Elles permettent d'explorer des solutions sous forme d'objets, d'espaces, de services, de mobilier, d'organisations ou même de rôles spécifiques.

Exemple :

- *Idee initiale : Monsieur Olga propose d'apaiser les réveils et les couchers avec des parfums d'ambiance.*
- *Et si c'était un objet ? Une professionnelle suggère un diffuseur mobile intégré à son chariot.*
- *Et si c'était du mobilier ? La lingère imagine une lessive parfumée adaptée aux saisons pour les draps de lit.*



IMPRIMER DES CARTES « ET SI »

EN PRATIQUE

LES CARTES « ET SI, LA SOLUTION VENAIT DE LA PARTICIPATION DE »

Ces cartes sont des supports conçus pour stimuler la créativité et transformer les idées en solutions participatives. Elles permettent d'explorer des approches impliquant la contribution d'habitants, de proches, de professionnels, de l'établissement, de la ville ou du voisinage.

Exemple :

- *Idée initiale : Madame Olga propose d'apaiser les réveils et les couchers avec des parfums d'ambiance.*
- *Et si la solution venait de la participation de proches ? Un proche suggère d'apporter un parfum familial pour le diffuser dans le nouveau logement.*
- *Et si la solution venait de la participation de voisins ? Un commerçant participant imagine une sélection de fleurs, savons et parfums locaux, renouvelée pour l'établissement et le voisinage.*



IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>nous organisons un événement culturel ouvert au grand public à l'EHPAD ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Depuis janvier 2023, trois EHPAD publics de Seine-Saint-Denis mènent une expérimentation de 30 mois sur la participation citoyenne.</p> <p>Parmi les projets en cours, l'un d'eux consiste en un événement culturel ouvert au grand public à l'EHPAD.</p>	<p>Et si,</p> <p>nous stimulons les 5 sens avec un « chariot Montessori » ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>En 2020, le projet CALME (Comme à la Maison en EHPAD) est mené au CHU de Nîmes.</p> <p>Parmi les projets créés, un chariot Montessori circule auprès des habitants pour stimuler les cinq sens avec des formes et des matières agréables.</p>

EN PRATIQUE

LES CARTES « INSPIRATION »

Ces cartes sont des supports conçus pour stimuler la créativité et inspirer des idées à partir de projets existants.

Ces cartes peuvent être sorties au début du jeu pour stimuler l'inspiration ou en cours de jeu pour relancer des idées.

Exemple :

- *Jeu initial : imaginer une idée pour améliorer la sensorialité aux moments de réveil et de coucher*
- *Lire la carte inspiration « Et si, nous stimulons les 5 sens avec un chariot Montessori MOLO » peut inspirer d'autres idées.*

POUR ALLER PLUS LOIN

Une veille de projets inspirants compilée par la sociologue Mélissa-Asli Petit à partir d'interviews auprès des acteurs de ces initiatives.



IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>nous ouvrons les portes de l'EHPAD pour des activités intergénérationnelles avec les habitants du quartier ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Les Jardins d'Haiti à Marseille est une « maison à vivre », ouverte sur l'extérieur. Une crèche y a été prévue, ainsi que des espaces de coworking et un espace musical. Des chambres pour étudiants sont offertes en échange de 7 heures d'aide hebdomadaire pour l'EHPAD.</p>	<p>Et si,</p> <p>des étudiants étaient logés et nourris gratuitement à l'EHPAD en contrepartie de quelques heures hebdomadaires dédiées aux habitants ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Les Jardins d'Haiti à Marseille est une « maison à vivre », ouverte sur l'extérieur. Des chambres sont disponibles pour que des étudiants soient logés et nourris gratuitement en contrepartie de 7h de temps chaque semaine, consacré à du temps relationnel par exemple.</p>



IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>les proches mettaient en place une permanence mensuelle pour répondre aux questions des autres proches et les encourager à participer aux décisions ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>À Lille, un EHPAD organise chaque mois une permanence prise en main par les proches des habitants et destinée aux autres proches, afin d'alléger la charge des professionnels en répondant aux questions fréquemment posées.</p>	<p>Et si,</p> <p>les habitants participaient aux recrutements et aux plannings ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>À Lille, les habitants d'un EHPAD participent au processus de recrutement des professionnels. Il faut tout de même faire attention à ce qu'une personne ne soit pas discriminée à l'embauche, en posant des règles.</p>



IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>nous utilisons la luminothérapie pour apaiser, éveiller ou pallier l'attente et l'ennui ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>La luminothérapie peut aider à améliorer l'humeur en augmentant les niveaux de sérotonine, une hormone associée au bonheur et au bien-être. La luminothérapie facilite l'endormissement et le réveil, avec un effet sur la dépression, la fatigue et l'énergie.</p>	<p>Et si,</p> <p>certains habitants avaient pour mission de prendre soin des plantes d'intérieur ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Les plantes d'intérieur améliorent l'esthétique et le bien-être psychologique. Elles améliorent la qualité de l'air, réduisent le stress et l'anxiété, régulent l'humidité et certaines peuvent avoir des propriétés antibactériennes et antifongiques.</p>



IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>à son arrivée, chaque habitant choisissait un rôle ou une mission pour contribuer dans l'EHPAD ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Lors des enquêtes et des votes effectués à l'EHPAD, il est apparu un désir accru de contribuer davantage au quotidien. Certains habitants expriment le souhait de s'impliquer activement, que ce soit pour eux-mêmes ou pour les autres, plutôt que d'attendre d'être servis.</p>	<p>Et si,</p> <p>les habitants proposaient des activités pour s'occuper entre eux de leurs affaires personnelles ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Le besoin de prendre soin de leurs affaires personnelles a été largement exprimé lors des votes réalisés à l'Ehpad témoin de Seyssins en mai 2024. Les habitants et leurs proches souhaitent davantage d'attention portée à leurs affaires personnelles.</p>



IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>et si les habitants contribuaient à créer des moments conviviaux autour des événements qui leurs sont chers ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Lors des enquêtes et des votes effectués à l'Ehpad témoin de Seyssins en mai 2024, il est apparu un enthousiasme partagé pour les moments conviviaux, ainsi qu'un désir d'en créer davantage à d'autres occasions telles que les anniversaires, les fêtes estivales, Noël, les commémorations et les premières arrivées à l'Ehpad. Ces événements pourraient être plus festifs et personnalisés par et pour les habitants</p>	<p>Et si,</p> <p>certains objets étaient accessibles en libre-service ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Lors des enquêtes et des votes réalisés à l'Ehpad témoin de Seyssins en mai 2024, il est apparu qu'à l'exception des livres de la bibliothèque, peu d'objets étaient partagés librement dans les espaces communs. Les habitants leurs proches et les professionnels ont exprimé le désir d'introduire des éléments de vie supplémentaires tels qu'un juke-box, un baby-foot et d'autres équipements similaires.</p>



IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>les habitants les proches et les professionnels partageaient ensemble des moments conviviaux ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>À Figeac, un EHPAD organise une fois par an un bal pour réunir tous les publics de l'établissement. Lors des enquêtes, des professionnels ont exprimé l'envie de partager davantage de moments conviviaux avec les habitants comme les repas ou les fêtes. Certaines entreprises ouvrent leurs portes aux familles des professionnels et aux voisins du quartier.</p>	<p>Et si,</p> <p>les habitants créaient leur propre Comité (à l'image des CSE en entreprises), avec un budget et un espace dédiés ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Le rôle du Comité Social et Economique (CSE) est de représenter les intérêts des salariés, de gérer les activités sociales et culturelles, de participer aux consultations sur les décisions importantes de l'entreprise, et de faciliter la communication entre l'employeur et les employés.</p>



IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>un espace de l'établissement était régulièrement réaménagé par des habitants, des proches et des professionnels ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>L'observation sur le terrain menée de février à mai 2024 à l'Ehpad témoin de Seyssins a mis en évidence des espaces inoccupés pendant plusieurs heures de la journée. La décoration personnalisée se limite principalement aux chambres des habitants, et il y a peu d'appropriation matérielle des espaces communs.</p>	<p>Et si,</p> <p>les proches et les habitants contribuaient à améliorer l'EHPAD ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>L'observation sur le terrain menée de février à mai 2024 à l'Ehpad Témoin de Seyssins a révélé des pratiques bienveillantes entre proches et habitants qui se connaissent. Par exemple, un proche peut passer du temps avec plusieurs habitants en plus de celui qu'il visite initialement. Certains habitants autonomes prennent soin d'autres habitants plus dépendants. Ces interactions naturelles pourraient être formalisées pour renforcer une communauté de soin.</p>



CARTOGRAPHIER LES IDÉES TYPES »

Par exemple, pendant l'expérimentation, on a eu 70 idées. Elles ont été rangées en 5 groupes.



EN PRATIQUE

DES DISPOSITIFS INTÉGRANT DIVERSES FORMES DE PARTICIPATION

Les nombreuses idées issues des ateliers peuvent être regroupées selon le type de participation encouragé. Par exemple, au cours de l'expérimentation, les 70 idées générées ont été réparties en cinq grandes catégories de participation :

- L'interaction sensorielle
- La personnalisation
- Le libre-service
- La contribution active au quotidien
- La collaboration conviviale

UNE CARTOGRAPHIE DE 70 IDÉES DÉTAILLÉES

Découvrez les idées cachées à travers les témoignages d'habitants, de professionnels et de proches.



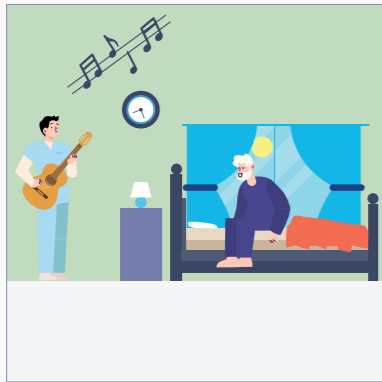
Imprimez cette affiche de 1m x 1m chez un imprimeur pour l'utiliser comme outil d'idéation lors de vos réunions de travail ou dans l'élaboration de votre projet d'établissement.



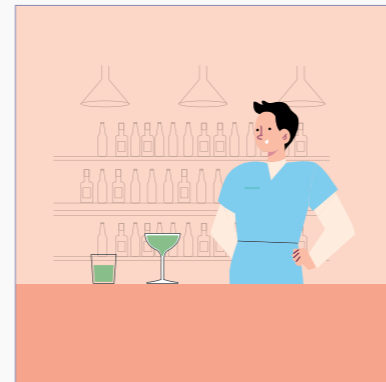
CARTOGRAPHIER LES IDÉES

Exemples d'idées illustrées en séances

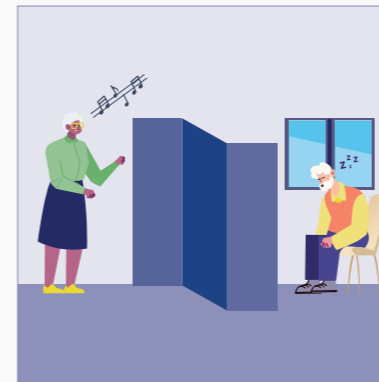
AMBIANCE SONORE ET PARFUMÉE AU RÉVEIL



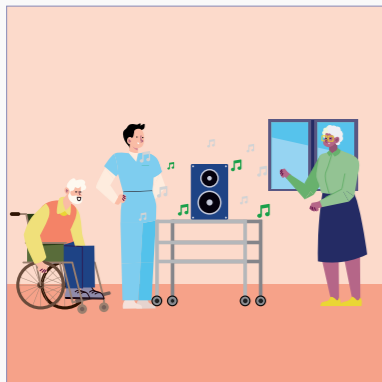
UN BISTROT COLLABORATIF OUVERT AU VOISINAGE



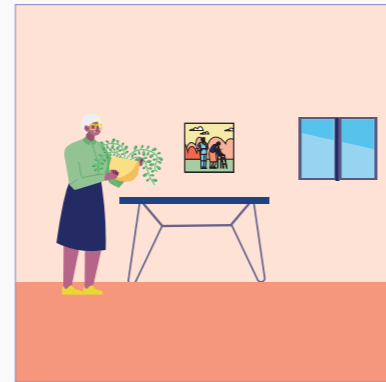
DES CLOISONS AMOVIBLES ET ADAPTABLES



UN CHARIOT MUSICAL



DÉCORER LE LIEU ENSEMBLE



PERSONNALISER L'ASSAISONNEMENT DES REPAS



FICHE ESSENTIELLE

EN PRATIQUE

ILLUSTRER LES IDÉES

Identifiez parmi les usagers de l'établissement une personne capable de réaliser des croquis simples des idées. Sinon, faites appel à un graphiste externe pour représenter visuellement les propositions. Cela permettra de les partager à l'ensemble de l'établissement, de les enrichir collectivement ou de voter pour la meilleure en s'appuyant sur les outils de la phase de vote réalisée précédemment (voir les [fiches 32-33](#)).

CAHIER DES CHARGES

Les idées issues de la co-création peuvent constituer une base pour élaborer un premier cahier des charges de la solution.



CE QU'IL FAUT RETENIR

FICHES 72 - 73

JOUER POUR IMAGINER DES IDÉES

Mixer les profils permet de stimuler la créativité. Des personnes enthousiastes et ayant une facilité pour élaborer des idées est nécessaire pour dynamiser les échanges.

FICHES 74 - 75

UN JEU PARTICIPATIF À TESTER

Cibler des paramètres précis à améliorer (comme chacun des cinq sens ou des paramètres temporels différents) permet d'orienter l'imagination d'idées vers un objectif commun de solutions.

FICHES 76 - 77

ANIMER UN ATELIER DE CO-CRÉATION

La co-création d'idées peut être facilitée par des rôles clés de «facilitateurs» dans l'équipe, pour relancer les échanges, orienter l'élaboration, tenir le temps, faciliter la communication, récapituler les idées.

FICHES 78 - 79

CARTES « ET SI »

Poser des questions sur le contexte ou le format des idées permet d'approfondir la réflexion et de transformer les premières intuitions en solutions de plus en plus concrètes.

FICHES 80 À 87

CARTES INSPIRATION

Partager des projets inspirants d'autres établissements ou d'autres contextes permet de stimuler les envies et les idées d'appropriation.

FICHES 88 - 89

CARTOGRAPHIER LES IDÉES TYPES

5 dispositifs types de participations reviennent souvent : l'interaction sensorielle, la personnalisation, le libre-service, la contribution au quotidien, la collaboration conviviale. Vous pouvez vous appuyer sur ces 5 axes pour ajouter ou détailler vos idées.



LES POINTS CLÉS DE LA PHASE DE CO-CRÉATION

| MÉLANGER LES PARTICIPANTS |

- Les habitants avec les professionnels
- Des habitants de différents profils
- Des professionnels de différents métiers
- Les proches, le voisinage, des acteurs de la ville

| VISUALISER TOUTES LES IDÉES |

- Retranscrire l'ensemble des idées collectées sans exception
- Regrouper les idées détaillées sous des thèmes généraux
- Cartographier ou structurer clairement les thématiques et leurs idées associées afin de visualiser des tendances de solutions

