

- **Catégorie** : Savoir faire
- **Thématique** : Entreprendre dans un projet engagé et s'insérer professionnellement
- **Nom de l'animation** : La créativité dans le cadre de l'entrepreneuriat
- **Objectifs visés** :
 - Les participant.e.s ont compris le concept de créativité et son importance pour un entrepreneur
 - Les participant.e.s ont appris à combiner différents points de vue pour trouver une solution créative.
- **Profil du Participant** : + de 15 ans
- **Nombre de participants** : 25 à 30 participant.e.s
- ☒ **Moyens et ressources** :

Ressources humaines :

 - 1 animateur.trice (ou plusieurs selon le nombre de jeunes participant.e.s)
 - Des personnes ressources avec une connaissance du milieu entrepreneurial et la création d'entreprise

Ressources matérielles :

- Paperboard et feutres
- "L'histoire des chapeaux parapluie" imprimée en autant d'exemplaires qu'il y a de participant.e.s (voir Annexe)
- 5 objets du quotidien dont une fourchette (exemple : *une fourchette ; une ampoule électrique, une assiette, une éponge et une chaise*)
- Feuille de papier et stylos
- 1 ordinateur et 1 vidéoprojecteur (optionnel)
- **Modules ou compétences préalables** : savoir lire
- **Choix pédagogiques** : L'approche pédagogique de cet atelier est interactive et participative, plaçant l'apprenant au cœur du processus éducatif. L'accent est mis sur l'implication active des participants à travers des activités concrètes et des discussions en binômes, favorisant ainsi l'échange d'idées et la compréhension collective. L'animateur assume le rôle de facilitateur, guidant les participants à travers des étapes structurées tout en encourageant la réflexion autonome.
- **Durée** : 1h30min
- **Déroulement** :

Accueillir les participants et les enregistrer sur une feuille de présence.

Préparation de l'atelier

- Collecter 5 objets de tous les jours, dont une fourchette. Choisir des objets que les participants voient couramment et savent utiliser. Ex : une fourchette, une ampoule électrique, une assiette, une éponge et une chaise.
- Faire suffisamment de copies du support " L'histoire des chapeaux parapluie" (voir Annexe).
- Préparer l'exemple de l'entreprise de restauration et les détails de la ville fictive qui sert de cadre à l'entreprise.

Introduction (10 min)

- Se présenter et remercier les participants pour leur présence
- Animer un brise-glace pour faciliter l'interconnaissance et recueillir les attentes des participant.es (*voir des exemples de brise-glace dans la boîte à outils du Guide d'Éducation populaire*)
- Expliquer en quelques mots la thématique du jour et les objectifs de l'activité, et présenter le déroulé.

Déroulé de l'activité

Étape 1 - Introduction à la créativité (15 min)

- Montrer au groupe 5 objets de tous les jours et demander aux participants la fonction traditionnelle de chaque objet.
- Répartir les participant.e.s en sous-groupes, leur distribuer 1 des objets et leur dire qu'ils ont 3 minutes pour réfléchir à 5 autres façons de l'utiliser, non conventionnelles.

NB : Se préparer à partager des idées créatives si les participants n'arrivent pas à trouver de réponses.

Par exemple, une fourchette pourrait être utilisée pour :

- ✓ tenir les cheveux en place,
- ✓ être pliée en forme de bracelet,
- ✓ tracer des lignes parallèles dans le sable,
- ✓ gratter le dos de quelqu'un,
- ✓ retourner la terre.

- Demander à chaque sous-groupe de désigner un rapporteur qui viendra partager à l'ensemble du groupe leurs idées.

Étape 2 - Création et entrepreneuriat : enseignements (20 min)

- Expliquer que :
 - Le fait de voir un objet ou une situation en dehors de sa conception traditionnelle est une compétence importante pour les entrepreneurs. Cette compétence importante est appelée la **créativité**.
 - Considérer un objet, une situation ou un problème de façon créative - particulièrement lorsqu'il s'agit de quelque chose de commun ou de très connu, dans l'optique de créer un nouveau produit ou une solution, est appelé **innovation**. L'innovation et la créativité seront au centre de cette séance.
- Écrire le mot "CRÉATIVITÉ" sur un tableau ou un paperboard.
- Demander aux participants de se tourner vers leur voisin de droite, qui sera leur binôme le temps de la discussion. Les inviter à discuter à deux des questions suivantes :
 - Que signifie pour vous la créativité ?
 - Quels synonymes du mot créativité ?
 - Pourquoi est-il important d'être créatif ?
- Inviter ensuite les participants à se rassembler et demander aux binômes de partager leurs définitions de la créativité et d'écrire leurs réponses en différentes couleurs tout autour du mot "CRÉATIVITÉ", créant ainsi une impression optique appelée « nuage de mots ».

- Proposer au groupe de formaliser collectivement une définition le mot “créativité”, sur la base des suggestions et l’écrire.

NB : Pour plus d’efficacité, l’animateur peut encourager un.e participant.e à faire une 1ère proposition qui sera discutée ensuite par le groupe.

Exemple de définition de la “créativité” : *la créativité c’est l’aptitude à transformer les idées conventionnelles, produits, modèles, etc. en de nouvelles idées, produits, modèles, etc. L’idée de l’utilisation innovante d’un produit est introduite.*

Etape 3 - Discussion de groupe (15 min)

- Engager la discussion avec l’ensemble du groupe autour de la question : pourquoi la créativité est-elle importante dans le cadre d’un projet entrepreneurial ? Noter quelques mots clés.

Orienter les échanges autour de :

- le rôle de la créativité dans la résolution de problèmes ou la création d’entreprise,
- sortir de la pensée conventionnelle et des idées préconçues pour concevoir des solutions, des services, des techs et des produits innovants.

NB : Expliquer que l’innovation et la créativité dans le cadre de l’entrepreneuriat sont possibles grâce à la compréhension et la capacité de voir un problème sous plusieurs angles. Pour ce faire, il faut tenir compte de toutes les personnes touchées par le problème ou la question et se demander ce qu’ils en pensent. Il faut également prendre en compte ce qui se fait déjà ou d’autres facteurs tels que le climat, l’environnement ou la culture locale. Il est également important d’essayer d’ignorer ou de faire abstraction de préjugés et autres idées préconçues qu’on peut avoir en tentant de penser au problème, de façon créative.

- Expliquer aux participants que le reste de la session sera consacré à l’application des mécanismes de créativité et d’innovation à une série de problèmes et de produits.

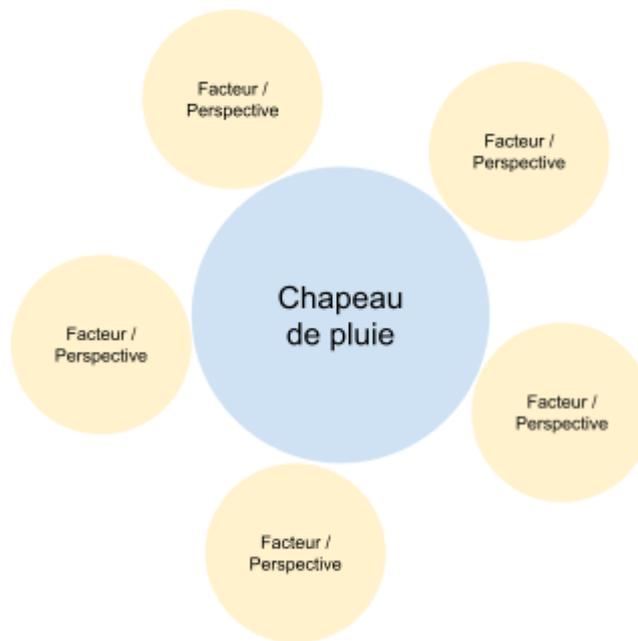
Etape 4 - L’histoire des chapeaux parapluie (20 min)

- Distribuer les imprimés sur “L’histoire des chapeaux parapluie” (voir Annexe). Avant de lire l’histoire, rappeler aux participants d’écouter attentivement les différents points de vue pris en considération dans la création de cette invention.

NB : Prendre le temps pour que les participants puissent identifier tous les éléments clés.

- Dessiner un petit cercle au milieu du tableau, et expliquer que le milieu du cercle représente le “produit innovant” qui est développé et représente le résultat final de la prise en compte des divers facteurs et perspectives. Inscrire “chapeau parapluie” au milieu du cercle.
- Dessiner d’autres cercles autour du cercle et expliquer que chaque cercle supplémentaire représente un facteur ou une perspective qui influence le processus de créativité pour arriver à une solution innovante.

Exemple :



- Demander à chaque participant de se tourner vers un ou deux de ses voisins et de discuter brièvement en groupe de deux ou trois facteurs ou perspectives que Robert a pris en considération lorsqu'il a inventé le concept de chapeau parapluie. Dites aux participants de noter leurs idées. Donner aux participants environ 5 à 6 minutes pour cet exercice.
- Inviter les binômes/trinômes à se rassembler et demander à un volontaire de chaque de venir l'un après l'autre au tableau et d'indiquer dans les cercles, les facteurs/ perspectives qu'ils ont identifiés. Si nécessaire, compléter leurs idées avec les suivantes :
 - ✓ Le climat : Les climats de Mexico et de Seattle sont très pluvieux.
 - ✓ Le point de vue des habitants de Mexico : personne n'aime être piqué par les moustiques.
 - ✓ Le point de vue de Robert : Robert n'a que deux mains et ne peut à la fois tenir un parapluie, porter ses sacs et se défendre des moustiques.
 - ✓ La perspective des habitants de Seattle : il y avait peu de moustiques à Seattle, donc la moustiquaire était inutile et même gênante.
 - ✓ Disponibilité des matières premières : Robert disposait à la fois de filet et de parapluies pour créer son chapeau. Par ailleurs, Robert était capable de fabriquer des parapluies et savait donc comment ils fonctionnaient.
 - ✓ La perspective du marché : au Mexique, il n'existait rien de comparable à un chapeau parapluie. Les marchés étaient donc ouverts et faciles d'accès.
- Rappeler aux participants qu'il n'y a pas de nombre minimum ou maximum de cercles qui peuvent être dessinés, il ne faut surtout pas hésiter à en ajouter au schéma, s'ils perçoivent d'autres éléments en écoutant l'histoire de Robert.

Conclusion (10 min)

- Synthétiser les échanges et les éléments clés qui sont ressortis durant l'atelier, en revenant sur l'importance de la créativité dans le domaine de l'entrepreneuriat.
- Encourager les participant.e.s à appliquer les mécanismes de créativité et d'innovation à leurs projets, à envisager des perspectives variées et à défier les conventions : "chaque problème est une opportunité déguisée et que chaque idée, même la plus audacieuse, peut être la graine d'une entreprise florissante."

- Les inviter à entreprendre un projet utile pour leur communauté grâce à ces processus de créativité par : l'identification d'un besoin / problème, la création d'un carnet d'idées, la co-construction avec d'autres personnes de son entourage, l'organisation d'un remue-méninges, l'expérimentation de leurs idées, etc.

▣ **Evaluation de l'activité**

Penser à évaluer l'activité et à récolter des retours des participants pour l'améliorer et mieux répondre aux besoins et attentes, suivre les changements de comportements chez les jeunes et la mise en pratique de ce qu'ils ont appris.

Voir les bonnes pratiques d'évaluation dans la boîte à outils du Guide d'Éducation populaire.

□ **Pour aller plus loin**

- [Libérez votre créativité avec l'exercice des 30 cercles](#)
- [Techniques de créativité pour trouver une idée de création d'entreprise](#) - BPI France
- [Pourquoi la créativité est-elle le moteur de l'entrepreneuriat ?](#) - Maddyne
- [Développez votre créativité](#) - CCI Entreprendre

➤ **Annexes**

« L'HISTOIRE DES CHAPEAUX PARAPLUIE »

En 1831, à l'âge de 9 ans, Robert W. Patten s'est enfui de la maison familiale à New York et traça sa voie vers l'ouest des Etats-Unis. Il a eu à faire face à quelques péripéties impliquant tantôt des bandits et tantôt des hors-la-loi ou même des cow-boys. Lors d'un des nombreux épisodes de sa vie, il apprit à fabriquer et à réparer des parapluies. Un peu plus tard, le destin conduisit Robert au Mexique pour y chercher de l'or. Cependant, le climat mexicain n'était pas très agréable. Il eut vite constaté que partout où il allait, les gens avaient besoin de parapluies en raison de la pluie. Dans ses discussions avec les habitants et selon sa propre expérience, Robert s'était également rendu compte combien les moustiques étaient nombreux à voler autour des gens. Les moustiques étaient très désagréables. Robert écoutait souvent les gens dire combien ils aimeraient que les moustiques disparaissent et ne les piquent plus.

Alors un jour, alors qu'il avait dû se défendre des moustiques, tout en portant ses sacs et tenant son parapluie pour rester au sec, Robert eut une idée brillante : pourquoi ne pas fabriquer un chapeau parapluie pourvu d'une moustiquaire ? Cette idée lui plaisait beaucoup, mais Robert devait bientôt repartir.

Bien des années plus tard, en 1890, Robert s'est établi à Seattle, une région particulièrement pluvieuse des Etats-Unis, mais c'était beaucoup plus au nord et il y avait donc moins de moustiques. A ce moment pourtant, le chapeau parapluie muni d'une moustiquaire était devenu son signe distinctif quelque peu bizarre qu'il portait un peu partout. Robert réalisa rapidement que pour que son invention rencontre le succès à Seattle, il fallait en éliminer la moustiquaire. Après cette transformation, le chapeau parapluie de Robert fut présenté au monde entier par une série de bandes dessinées dans le quotidien de Seattle. Encore aujourd'hui, ses chapeaux parapluie sont brevetés et vendus dans différentes parties du monde !

NB : l'histoire ci-dessus est basée sur la légende. Personne ne connaît vraiment les détails de la vie de Robert, si ce n'est qu'il arrive à Seattle en 1890 et que ses chapeaux ont acquis une certaine notoriété. Le processus exact de sa créativité a été recréé avec une licence artistique.