

EXPLICATIONS KIT DE CRÉATIVITÉ

LA CASEMATE

La boîte de créativité de La Casemate contient différents objets qui ont pour vocation d'être utilisés lors d'ateliers de créativité animés par La Casemate.
Ce kit a entièrement été réalisé au Fab lab de La Casemate.

Le contenu

Dans cette boîte vous trouverez :

- des objets de différentes couleurs et en différentes matières
 - en plexi noir, les machines et outils
 - en plexi rouge, les moyens de transport
 - en plexi vert, des objets divers
 - en médium peint en jaune, les personnages
 - en médium peint en bleu, les verbes (imaginer, échanger, questionner/s'interroger, former/se former)
 - en médium brut, des objets selon la thématique du moment portée par La Casemate, en 2018-2019 Une Saison dans les étoiles
- des cartes avec de mots : contrainte de contexte
- des lieux décors : contrainte spatial



L'utilisation

Vous pouvez utiliser ce kit de la façon de votre choix selon vos envies et vos besoins ... la seule limite est votre imagination.

A vous d'imaginer toutes utilisations possibles !
Everything is possible !

Exemple d'utilisation - Type Icebreaker

Consigne :

Piochez 6 objets dans la boîte (et/ou une carte et/ou choisissez un lieu)
Avec ces éléments présentez vous en 1 minute

Vous pouvez aussi utiliser cette technique pour répondre ou raconter comment vous gérez un problème, le projet de vos rêves, votre vision du projet, etc.

Exemple d'utilisation - Gestion de projet - Jeu de rôles

Consigne :

Choisissez un lieu, un personnage et un outils (ou machine),
A partir de ces trois contenus mettez vous en binôme (ou groupe de trois)
Mettez en commun vos ressources pour co-crée un projet.
Comment vous y prendriez vous ?



Un lieu



Un porteur de projet



Une ressource

Exemple d'utilisation - Type Icebreaker - Co-création

Consigne :

En groupe de 5 ou 6, piochez successivement un objet
Le premier commence à raconter une histoire avec l'objet qu'il a pioché
Puis son voisin pioche à son tour et doit continuer l'histoire avec l'objet qu'il a pioché.

Bonus :

Pour le contexte, le cadre de l'histoire une carte lieu peut être choisie
Des cartes "mots" peuvent être piochées pour orienter la tournure de l'histoire

Exemple d'utilisation - Phase de divergence

Consigne :

Votre contexte de séance de créativité a été clairement énoncé.
Vous êtes en phase de divergence et recherchez le plus d'idées possibles.
Piochez un objet dans la boîte et mettez le en lien avec votre contexte : à quoi cela vous fait-il penser ? Qu'est-ce que cela évoque pour vous ?

Bonus :

Pour orienter votre idée vous pouvez piocher en complément une carte "mot"

Le fonctionnement par analogie est intéressant en créativité pour faire des connexions surprenantes et originales.