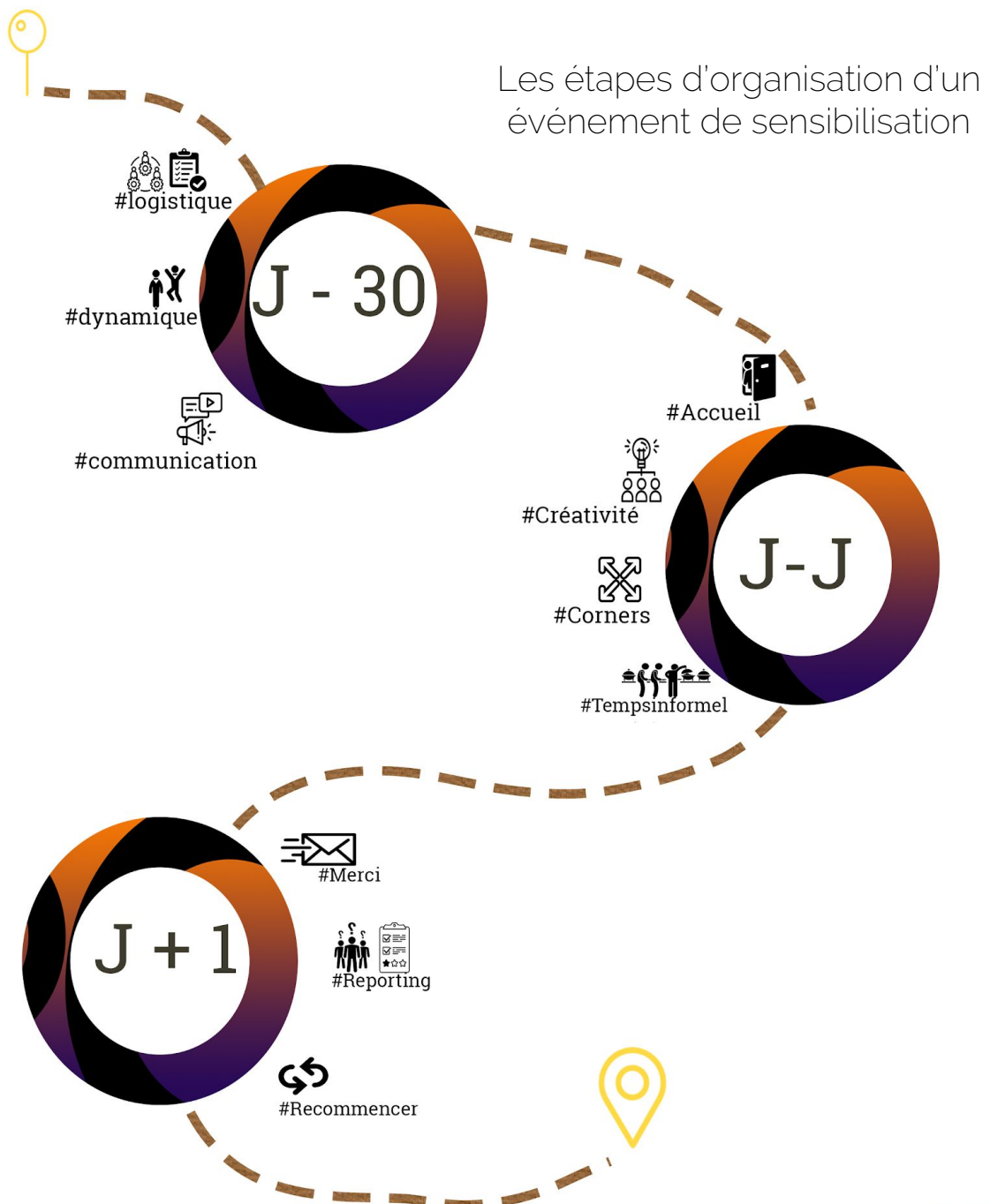


TOUS CREATIFS

Animer moi-même

#Mission : diffuser l'état d'esprit et les outils pour développer sa créativité





Déroulé type

Le jour J

Timing	Séquences	Disposition	Matériel
20 min	Accueil des participants	Table accueil	Listing inscrits Gommettes Droit à l'image
30 min	Introduction aux processus de créativité et d'innovation - Diffuser le documentaire "Tous Créatifs"	Plénière	Vidéo projecteur, Micro
60 min	Les corners : ateliers pratiques pour booster la créativité	Corners	Post-its, Stylos, Feuilles paperboard
20 min	Débriefing de l'expérience	Plénière	Vidéo projecteur, Micro
Libre	Temps d'échanges informel	Libre	Buffet

Accueil des participants - 20 min



Quelques conseils clés :

- // Suivre les arrivées à partir de la liste de participants
- // Distribuer un carnet de note à chacun (selon budget)
- // Distribuer une gommette de couleur à chaque animateur de corner et à chaque participants pour constituer les groupes des ateliers pratiques de façon aléatoire (selon budget)
- // Imprimer et distribuer des feuilles de droit d'image si vous souhaitez prendre des photos ou vidéos de l'événement.
- // Diffusez de la musique pour une ambiance plus conviviale.

Introduction aux processus de créativité et d'innovation - 30 min



- // Commencer par un mot de bienvenue.
- // Partager un # twitter pour l'événement afin que les participants puissent rebondir sur les réseaux.
- // Demander au lieu qui vous accueille de se présenter brièvement.



// Vous pouvez vous inspirer d'une ou plusieurs ressources ci-dessous pour réaliser seul ou à plusieurs un discours d'introduction inspirant qui plongera les participants au coeur des processus de création et d'innovation et du rôle fondamental de la relation humaine.

Votre atout clé sera celui des anecdotes et informations insolites pour captiver l'attention. Voici quelques mines d'or où puiser à la carte votre inspiration pour :

- Raconter une histoire qui illustre qu'être humain, c'est innover : [Documentaire Tous Créatifs](#).
- Raconter ce qu'est la créativité et l'innovation en vous inspirant du [Tuto Créatif #0](#)
- Montrer que la créativité est accessible à tous avec le [TEDx Cyril de Sousa Cardoso "Et si la créativité était une habitude?"](#).
- Raconter un épisode du livre [L'art de l'Innovation](#), co-écrit par Cyril de Sousa Cardoso et Jean-Christophe Messina.

Les corners : ateliers pratiques pour booster sa créativité (en petits groupes) - 1h



La créativité précède souvent l'innovation en cela qu'elle permet de faire émerger des idées nouvelles. L'objectif des corners est de se jeter dans le bain de la créativité collaborative. Les participants vont rejoindre différents "corners" pour expérimenter un ou plusieurs outils.

Concrètement, voici les étapes à suivre :

- // Présenter en quelques mots à l'assemblée les différents "corners"
- // Demander aux animateurs de venir sur scène pour être visibles des participants.
- // Chaque animateur doit arborer une gommette de couleur différente.
- // Les participants ayant une gommette de la même couleur suivent cet animateur jusqu'au corner défini pour démarrer son atelier.
- // Un maximum de 8 à 10 personnes par corner est recommandé pour favoriser la qualité des échanges. Envisagez de dupliquer les ateliers si vous avez un trop grand nombre de participants, il vous faut cependant alors plus d'animateurs.



- // Chaque ateliers dure 15 à 20 min (en fonction du temps disponible).
- // Laisser 5 min de battement pour se rendre d'un atelier à un autre.
- // Compter 1h si vous faites découvrir 3 ateliers par participant.
- // Les participants vont du premier vers un deuxième atelier dans le sens des aiguilles d'une montre et ainsi de suite.

// Il est important qu'une personne joue le rôle de "gardien du temps" qui aura pour mission d'activer son chronomètre pour indiquer à différents moments, avec un post-it ou petit tableau, aux animateurs de "corners" le temps qu'il leur reste : "il reste 5 min avant la fin de l'atelier", "il reste 1 min avant la fin de l'atelier", et annoncer la fin d'un tour pour inviter les participants à se rendre sur leur corner suivant dans l'ordre que vous aurez définis. Soyez attentif de construire un ordre de circulation qui permette facilement aux participants de se repérer.

// Former les animateurs en amont grâce au b.a.-ba de l'animateur détaillant "11 clés pour s'imprégner de la posture d'animateur" et aux fiches pédagogiques "Animer les ateliers pratiques de créativité".

Débrief collectif (en plénière) - 20 min



- // Les participants reviennent en plénière.
- // L'animateur demande à l'assemblée de partager à voix haute spontanément ce qu'ils retiennent, une question, une idée à creuser,...
- // Une photo de groupe viendra clôturer ce moment de partage pour immortaliser l'ambiance de folie créative ! A partager idéalement sur Twitter via le hashtag #TousCréatifs.

Échanges informels (libre)



// Moment de partage entre participants, animateurs et organisateurs pour continuer à faire connaissance et de nouer des contacts. Prévoir éventuellement un buffet. Après avoir noué des liens aléatoires lors des corners, le temps d'échange et de networking qui suit l'événement est toujours très efficace.



Les ingrédients essentiels d'organisation

En amont

La logistique



- // Trouver un lieu avec la possibilité de déplacer les tables et chaises facilement pour passer d'un format en plénière à un format en petits groupes (éviter absolument les formats d'amphi).
- // Si possible, prévoir un micro et un ampli pour une ambiance sonore conviviale et un accès à un écran si vous souhaitez diffuser des ressources.
- // Le matériel d'animation : des posts-it ou feuilles, des stylos, des feuilles de paperboard. Si votre budget le permet, prévoir de fournir à chaque participant un carnet de note qui initiera le principe de [carnet à idées](#).
- // Prévoir de quoi grignoter, car activer les méninges creuse l'estomac. Si vous n'avez pas de budget, proposez un buffet partagé.

La communication



- // Créer un questionnaire, par exemple à partir de google drive ou typeform, en anticipant les informations clés que vous souhaitez connaître (ex: adresse mail, type d'activité, âge, sexe,...).
- // Choisir votre outil de communication, par exemple, eventbrite, meetup, facebook pour diffuser l'événement.
- // Anticiper votre calendrier de diffusion : par exemple, annoncer l'évènement et les inscriptions un mois avant avec si possible un 'save the date" 2 mois avant et des relances chaque semaine.
- // Oser diffuser dans des univers différents pour réunir des personnes venant d'univers variés. Principe créatif de base, la diversité est une clé que les participants apprécient.



L'équipe d'animation



- // Prévoir une personne gardienne du temps.
- // Recruter un animateur par atelier. Il est possible de co-animer en binôme pour être plus confortables, à condition de se répartir les rôles.
- // Former les animateurs grâce au b.a.-ba de l'animation détaillant "11 clés pour s'imprégner de la posture d'animateur" et aux fiches pédagogiques "Animer les ateliers pratiques de créativité".

La dynamique d'animation



- // Bienveillance.
- // Fun & plaisir.
- // Respect des outils : vous pouvez adapter les consignes selon la cible, du moment que vous respectez l'objectif créatif fixé par l'outil.
- // Avoir pour ambition de créer avant tout un moment de partage, d'échange et pédagogique autour des thèmes de la créativité.



L'après

Reporting

Si cela vous semble intéressant, créez un questionnaire de retour d'expérience
Voici quelques exemples:

// Où avez-vous entendu parlé de l'évènement ?

- Sur les réseaux sociaux
- Par mail
- Autres

// Quel atelier vous a le plus stimulé ?

- Et si le monde était à l'envers ?
- Le hasard
- Le rebond créatif
- Hacker ma vie
- Mon pire cauchemar
- La carte empathique

// Pouvez-vous nous dire pourquoi ? Et comment vous envisagez de les utiliser dans votre quotidien ?

// Sur une échelle de 1 à 5, comment évaluez-vous votre capacité à avoir su développer de nouvelles idées lors des différents ateliers ?

// Quel a été votre moment préféré lors de cet événement ?

// Sur une échelle de 1 à 5 l'évènement vous a-t-il paru utile?

Communication

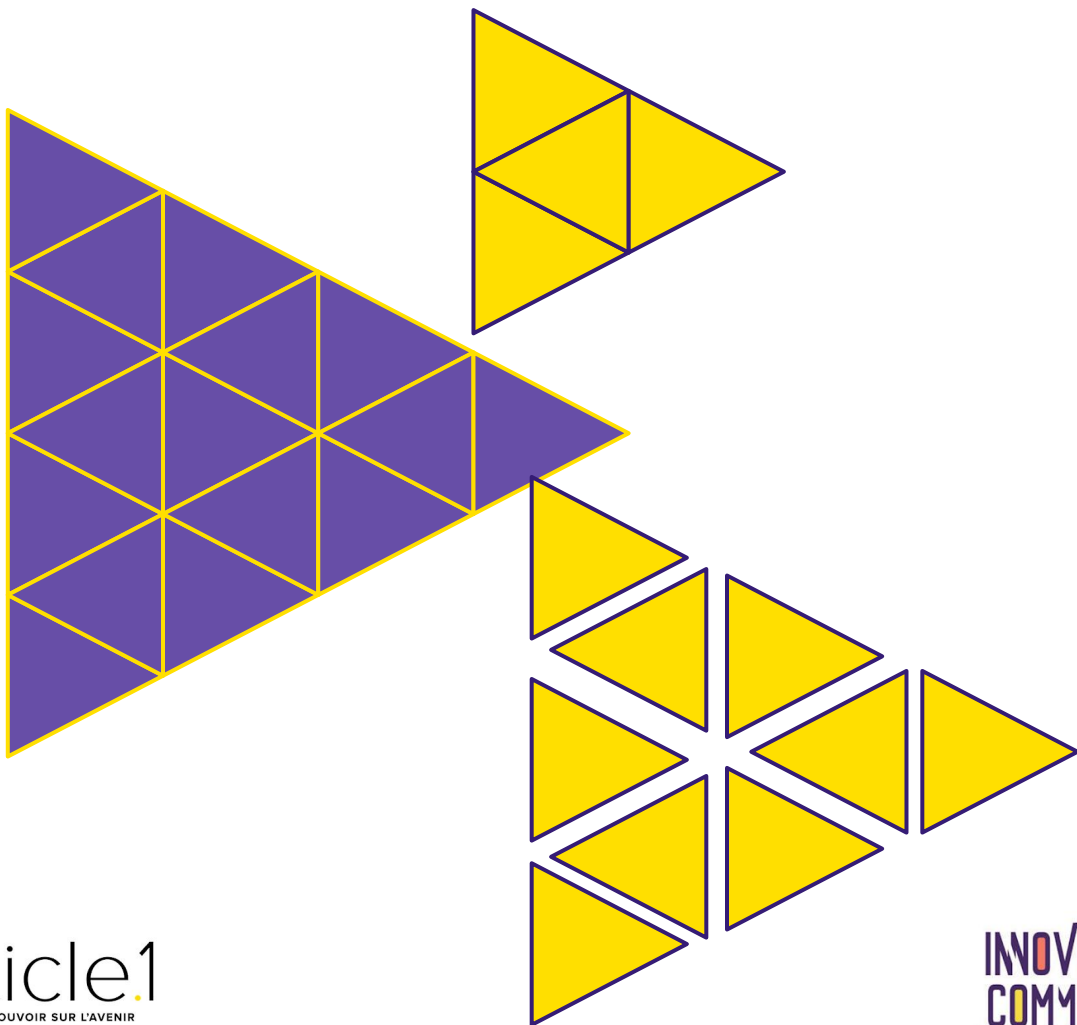
// Envoyer un mail de remerciement aux animateurs et aux participants avec le questionnaire et le lien vers le groupe Facebook [Tous Créatifs](#) pour poursuivre son aventure créative. A partager idéalement sur Twitter via le hashtag #TousCréatifs.



TOUS CREATIFS

B.a.-ba de l'animation

11 clés pour s'imprégner de la posture
d'animateur





Commençons par quelques éléments de contexte.

Animer, c'est faire vivre une rencontre simple, agréable et utile, au service de l'intention posée et des participants.

Les actions :

- // Accueillir les participants (de préférence en cercle pour faire circuler la parole)
- // Etre présent et disponible
- // Donner des consignes simples et claires
- // Répondre aux questions
- // Contenir le timing
- // Etre garant du processus
- // Accueillir l'inattendu

Les résultats : partages, réalisations, apprentissages, expression du potentiel.



1. Poser le cadre

Introduire votre atelier en énonçant l'objectif. Puis poser le cadre propice à la créativité :

- // Proposer aux participants d'expérimenter le rebond d'idées. Chacun va chercher à répondre à une idée énoncée par " oui", " oui et" au lieu de " non" ou " non, mais...".
- // Encourager l'expression de toutes les idées, même les plus farfelues ou absurdes qui ouvrent le champs des possibles.
- //Rappeler l'importance de l'écoute mutuelle pour bénéficier de la richesse des points de vues.



2. Créer l'inclusion

Débutez par un temps court ludique pour que chacun se présente succinctement simplement par son prénom et pour installer une dynamique de groupe, par exemple, demander à chaque participant de partager leur prénom et leur plat ou boisson préférée. Vous pouvez commencer pour faciliter la mise en énergie.



3. Respecter le timing

Pour être efficace un atelier commence et termine à l'heure. Pour cela le processus d'animation doit être rédigé préalablement par le facilitateur et les jalons de chaque séquence posés. Le rôle de gardien du temps peut également être occupé par une ou plusieurs personnes extérieures qui annonceront à l'animateur le temps restant entre chaque séquence définie.



4. Formuler des consignes claires

L'animateur prépare en amont la formulation de consignes: claires et précises. Il les annonce à l'oral et si possible les rend aussi visibles à l'écrit afin de s'assurer de la bonne compréhension de chacun. Si question il y a, elles émergeront naturellement. Répondez-y de manière concise. Gardez à l'esprit la dynamique de l'atelier tournée vers l'action et non le débat, qui peut avoir lieu après la session.



5. Donner du sens

Afin d'ouvrir les participants à toutes les consignes, jeux et exercices auxquels vous allez les soumettre, indiquez-leur dès le début de l'atelier que vous répondrez aux « pourquoi ? » de chaque exercice et consigne à l'issue de l'atelier afin de les rassurer sur le fait que, malgré la forme ludique des ateliers, ceux-ci sont toujours réalisés avec un objectif précis.



6. Etre à l'écoute

Soyez attentifs aux personnes en retrait ou en avant pour répartir la parole de façon à ce que chacun se sente partie prenante. Une personne timide peut avoir besoin que vous l'aidiez à oser partager une idée, en levant ses barrières mentales ("mon idée est pas assez bonne? elle est trop générale ou trop spécifique?"). Montrez lui que ce qui vient spontanément est bon à partager.



7. Ne pas tomber dans le piège de l'induction

Face aux interrogations qu'il pose aux participants, le facilitateur s'interdit de réaliser de « l'induction », c'est-à-dire d'orienter ou de guider la réflexion des participants en donnant des suggestions ou des exemples. Ses questions doivent être ouvertes et il réactive la réflexion des participants par des questions du type « quoi d'autre ? » Par ailleurs, lorsque les idées sont énoncées, veillez à ne pas prendre partie, à rester dans votre posture d'animateur neutre, non participant. Un jugement est plus vite arrivé qu'on ne le croit "super", "on a une bonne idée ici".



8. Faire de la surprise et du plaisir les clés de la concentration

Le facilitateur comprend que l'attention et l'intelligence collective du groupe est favorisée par le jeu et la surprise. Appropriiez-vous ces jeux, comprenez-en les mécaniques sous-jacentes et réinventez-les.



9. Exploiter la puissance des silences

Des individus et un groupe peuvent mettre un certain temps à répondre ou réagir suite à l'énoncé d'une consigne par le facilitateur. Dans le silence qui suit une question ou une instruction, se joue des mécanismes de censure individuels et collectifs. Dans le silence les cerveaux se mettent en action. Le facilitateur n'interrompt pas ces silences, au contraire il les laisse prendre place et jouer pleinement leur rôle au service de la mise en mouvement de l'intelligence collective.

Si des questions émergent sur les consignes elles émergeront naturellement. Dans ce cas le facilitateur y répond de manière claire et précise.



10. Encourager à porter la voix

Encourager les participants à parler un peu plus fort qu'ils ne le feraient lors d'une conversation pour que chacun puisse apprécier les idées partagées.



11. Clôturer

Demander aux participants de partager (en tour de cercle, spontanément et/ou avec un bâton de parole qui symbolise le droit de prendre la parole lorsqu'on le tient) leur ressenti et/ou une idée qu'ils retiennent. Leur demander en quoi cet atelier répond à l'objectif initial selon eux ? s'ils se projettent pour l'utiliser dans leurs contextes professionnels et personnels ?

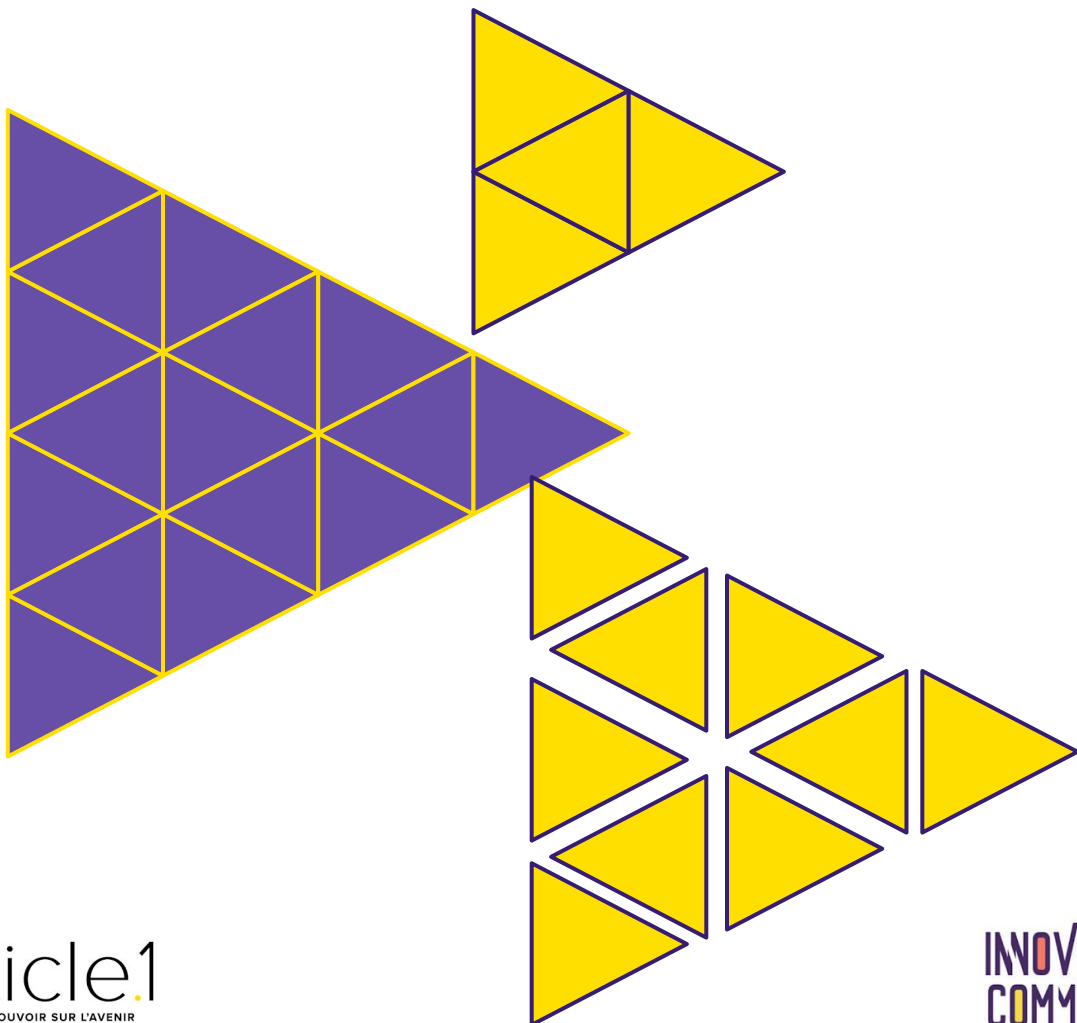
Compléter à la suite en expliquant avec vos mots l'intention de l'atelier. Répondre aux questions qui peuvent intéresser le groupe. Les remercier. Puis rester disponible pour des questions individuelles.



TOUS CREATIFS

Fiches pédagogiques

Animer les ateliers pratiques de créativité





Mon pire cauchemar

Objectif	Imaginer comment améliorer un produit / service / process
Consigne résumé	Décrire le pire concernant l'utilisation d'un produit / service / process
Matériel	<ul style="list-style-type: none">• Feuilles de paper-board• Post-its• Feutres
Nombre de participants	4 à 15 participants
Temps	15 à 40 minutes

L'objectif de Mon pire cauchemar est d'améliorer un produit, un service, un process ou une organisation en prenant le contre-pied de l'appréciative inquiry. Pour cela, les participants sont amenés ensemble, à décrire le pire, à l'aide de post-it et sur un poster accroché au mur. Les questions posées peuvent être :

Mon pire cauchemar de Client / utilisateur

Mon pire cauchemar de Manager

Mon pire cauchemar d'Exploitant

Mon pire cauchemar d'Equipe

La seconde étape peut alors se dérouler de 2 manières différentes suivant les besoins de l'atelier :

// 1ère possibilité Pour chaque cauchemar identifié, répondre aux questions suivantes : Comment éviter ce cauchemar ? Sur quoi s'appuyer pour l'empêcher ? Comment atténuer l'impact des éléments soulevés ? Quelles actions mettre en oeuvre ?

// 2ème possibilité Avec la première étape les participants ont donc décrit des comportements, des traits qui font peur, qui énervent, voire qui répugnent... Que peut-il se cacher de positif derrière chacun de ces cauchemars ? Derrière chacun de ces traits négatifs ? N'avons pas besoin de ces perles cachées ? Comment mobiliser de tels traits ?



Le rebond créatif

Objectif	Idéation par le rebond créatif
Consigne résumée	Inscrivez l'ensemble de vos idées concernant le sujet sur des post-its, puis faites circuler vos post-its dans le sens des aiguilles d'une montre afin de permettre à chacun de rebondir sur vos idées.
Matériel	<ul style="list-style-type: none">• Paper-board• Post-it• Feutres
Nombre de participants	5 à 10 participants
Temps	5 minutes + 5 minutes par participants + 3 minutes de restitution par participant

Posez la question ou le sujet sur lequel vont travailler les participants et identifier des idées. Demandez-leur, en 5 minutes, d'inscrire un maximum d'idées, de manière individuelle, sur leurs post-its, avec la règle 1 idée = 1 post-it. Faire ensuite circuler les post-its par la gauche. Chaque participant faisant passer ses post-its à son voisin de gauche. La consigne est alors de rebondir et d'enrichir tous les post-its que l'on reçoit sans contredire ou nuancer, les idées doivent être prises pour acquises avec l'obligation de les enrichir et de rebondir.

Faire autant d'itération qu'il y a de participants, afin de permettre à chaque candidat de retrouver en fin de séquence ses idées enrichies.

Inviter ensuite les participants à partager leurs idées par ressemblance pour partager ensuite ensemble sur un Paper-board, toutes les idées données, les catégoriser et les nettoyer.

L'objectif de cet exercice est de profiter de l'intelligence collective et d'utiliser le rebond créatif pour produire de nouvelles idées et trouver des solutions.

Le hasard

Objectif	Utiliser le tirage de mots aléatoire, pour provoquer le cerveau et produire des idées nouvelles.
Consigne résumée	Tirez un mot au hasard et voyez comment le lier, en produisant des idées, au sujet, produit, service, process... sur lequel vous travaillez.
Matériel	Un paquet de cartes contenant des mots aléatoire ou un dictionnaire qui sera ouvert au hasard et dont on pointera un mot au hasard.
Nombre de participants	4 à 15 personnes
Temps	15 à 40 minutes

Le cerveau fonctionne comme une carte géographique, par habitude nous avons souvent tendance à emprunter les mêmes chemins. Utiliser le hasard et notamment le tirage d'un mot au hasard (ou d'une image), permet de provoquer le cerveau en le projetant à un autre endroit nouveau sur sa carte mentale.

Pour cela, demandez aux participants de tirer un à un des mots au hasard (dans une liste de cartes ou dans un dictionnaire) et quel que soit le mot tiré, demandez aux participants de le relier obligatoirement par une ou plusieurs associations d'idées, au sujet, produit, service, process... traité pour produire des idées nouvelles.

Cet exercice doit interdire tout jugement ou nuance des idées données. Que des "oui et...", jamais de "non" ou de "oui mais..." Invitez ensuite les participants à réunir leur idées par ressemblance pour trier les idées et identifier avec les participants les pistes à approfondir.



Hacker / Disrupter sa vie (1/2)

Objectif	Faire de l'étrange un familier en prenant conscience de ses habitudes pour mieux les transformer.
Consigne résumée	Listez vos habitudes du quotidien et imaginez pour chacune comment vous pourriez faire différemment.
Matériel	Un feuille et un stylo par personne.
Nombre de participants	1 personne minimum
Temps	15 à 30 minutes

Divisez une feuille blanche en deux colonnes. Dans la colonne de droite, notez quelles sont vos habitudes sur une journée ou, mieux, sur une semaine. A quelle heure vous levez-vous ? Que mangez-vous ? Quelles sont vos habitudes matinales ? Par quelle route vous rendez-vous à l'école, au travail, au bureau ? Où allez-vous déjeuner ? Que mangez-vous ? Que faites-vous en général en fin d'après-midi ? Où dînez-vous ? Que mangez-vous ? Comment occupez-vous vos soirées ? Que faites-vous avant de vous coucher ? Que faites-vous le samedi ? Que faites-vous le dimanche ?

Dans la colonne de gauche, face à chaque habitude, imaginez comment la remplacer par quelque chose d'inédit pour vous, et imaginez le déroulement d'une journée, ou d'une semaine, totalement en rupture avec vos habitudes. Puis décidez de vivre réellement la différence et cette disruption.

Une fois que vous aurez vécu cette journée ou cette semaine différente, prenez le temps de noter dans votre carnet ce qui vous a plus ou moins plu. Mais aussi quelles sont les choses nouvelles que vous avez découvertes.



Hacker / Disrupter sa vie (2/2)

Changer nos habitudes c'est s'ouvrir à la nouveauté et à la découverte de nouvelles idées, objets, formes, couleurs, odeurs, impressions... Saisissez-les en enrichissant votre carnet à idées. Plus d'idées, c'est plus de possibilités d'associations et de combinaison, et donc plus de créativité.

Développez l'habitude de faire de l'étranger un familier

“Rendre romantique le monde, c'est nous faire prendre conscience de sa magie, de son mystère et de sa merveille. C'est éduquer les sens pour voir l'ordinaire comme extraordinaire, le familier comme étrange, le mondain comme sacré, le fini comme infini”. (Novalis)

Côtoyez des environnements et des personnes créatives vous rendra vous-même plus créatif. Faites de la nouveauté une habitude. Ouvrez-vous en permanence à la rencontre de personnes issues d'univers et de parcours de vie différents du vôtre. Ouvrez-vous à de nouveaux champs en sachant découvrir et apprendre, tel un enfant curieux, des livres, des musiques, des films ou des arts qui sont éloignés de vos champs de prédilection.

La carte empathique (1/2)

Objectif	Se mettre dans l'esprit d'une personne ou type de personne dont on souhaite mieux comprendre la psychologie.
Consigne résumée	Remplir la carte empathique
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Une carte empathique par groupe • Post-it • Feutres
Nombre de participants	Des groupes de 4 à 7 personnes
Temps	30 minutes pour remplir la carte + 3 minutes de restitution par groupe

En utilisant la carte ci-dessous (et par groupe de 7 personnes maximum), l'objectif de l'atelier consiste à identifier les éléments extérieurs et intérieurs qui influencent la pensée et les actions d'un Persona sur lequel on se penche (en imaginer un prénom et un nom et l'inscrire dans la case vierge en haut de la carte empathique afin de personnifier et de faciliter le processus d'empathie) et vis-à-vis du sujet que l'on traite, comprendre ce qui influence son comportement, en résumant de manière visuelle les réflexions de l'ensemble des participants.

La carte empathique repose sur les réponses apportées, successivement, à 6 questions de base (A adapter en fonction du sujet traité) :

// **Que voit** le Persona ? Quel est son environnement, qui sont ses amis, quelles sont les offres auxquelles il est exposé, quels problèmes rencontre-t-il ?

// **Qu'entend** le Persona ? Que disent ses amis, ses collègues ? Qui l'influence vraiment ? A quels médias fait-il confiance ?

// **Que pense** et que **ressent** le Persona ? Quelles sont ses préoccupations majeures ? Qu'est-ce qui peut l'émouvoir ou le perturber ?

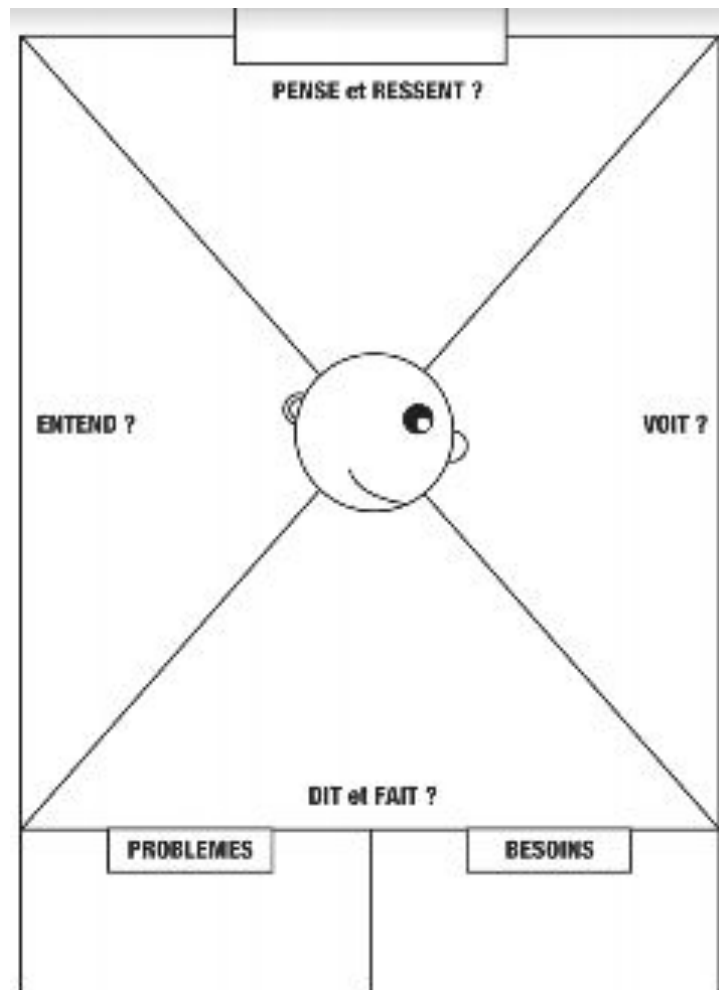
La carte empathique (2/2)

// **Que dit et que fait** le Persona ? Quelle est son attitude en public ? Que dit-il aux autres ? Attention à l'écart possible entre ce que le Persona dit et ce qu'il ressent vraiment.

// **Que craint** le Persona (ou quels sont ses problèmes) ? Quelles sont ses plus grandes frustrations ? Quels sont les obstacles entre lui et ce qu'il souhaite ou veut accomplir ? Quel risque est-il prêt à prendre ?

// **Qu'espère** le Persona (ou quels sont ses besoins) ? Que souhaite-t-il vraiment ? Quels sont ses véritables besoins ? Quels sont ses critères de succès ? Pensez aux solutions qui lui permettraient d'atteindre ses objectifs.

Ce jeu permettra à un groupe de mieux comprendre une cible qu'elle vise dans le cadre de la mise en place d'un nouveau produit, d'un nouveau service, d'un nouveau process ou encore dans le cadre d'une négociation.





Et si le monde était à l'envers ?

Objectif	Idéation par l'inversion des paradigmes
Consigne résumée	Identifier les paradigmes qui composent un produit, un service ou un process, puis les inverser ou les provoquer.
Matériel	<ul style="list-style-type: none">• Paper-board• Post-it• Feutres
Nombre de participants	4 à 15 personnes
Temps	De 15 à 30 minutes

Tout objet, produit, service, process... est constitué de paradigmes (une voiture est constituée d'un volant, de roues, d'un moteur, de sièges, d'une carrosserie...). Les identifier pour ensuite les inverser ou les provoquer est une source puissante pour produire des idées nouvelles et en rupture.

Pour le sujet, le produit, le service, le process, sur lequel vous souhaitez produire des idées nouvelles, invitez les participants, sur une feuille, divisée en 3 colonnes à :

// Lister dans la colonne de droite tous les paradigmes qu'ils peuvent identifier. Récoltez une dizaine de propositions.

// Ecrire dans colonne du milieu le paradigme inversé. Par exemple, pour le paradigme roue il est possible d'écrire "sans roue".

// Demandez ensuite aux participants, cette fois-ci dans la colonne de gauche, d'identifier des idées construites à partir d'une inversion ou provocation du paradigme. Exemple : Comment imaginer une voiture sans roues ? Réponse possible : une voiture qui fonctionnerait à la manière des tanks avec des chaînes.

Les participants ne doivent pas chercher à nuancer ou critiquer les idées produites, mais au contraire tout tourner en positif (pas de "non" et de "oui mais...", uniquement des "oui" et des "oui et...") et chercher à produire des idées nouvelles, même si elles peuvent sembler absurde au premier abord.

Utiliser ensuite un diagramme des affinités (qui consiste simplement à regrouper les idées semblables) et voir avec les participants quels sont les champs du possible ouverts qui mériteraient d'être explorés.



Qui sommes-nous ?

Le projet Tous Créatifs est né de la collaboration des membres des associations Article 1 et Innovation Commando. Ayant en commun la volonté d'insuffler la culture de l'innovation, s'allier pour ne faire qu'un derrière un projet était une évidence.

Article.1
PRENDRE LE POUVOIR SUR L'AVENIR

Article 1 est né de la fusion de Frateli et de Passeport Avenir dans le but d'unir nos forces et de permettre à un maximum de jeunes de prendre le pouvoir sur leur avenir. Guidées par des valeurs communes de justice, d'égalité, de fraternité et de liberté, nos deux associations ont développé des programmes qui font appel aux mêmes leviers : tisser des liens et organiser des rencontres entre ces jeunes et des volontaires issus du monde professionnel, désireux de partager leurs savoirs et leur engagement.

En oeuvrant pour la réussite, l'égalité des chances, Article 1 souhaite également insuffler aux jeunes la culture de l'innovation et de la créativité qui sont, aujourd'hui des compétences pour la pensée créative.

**INNOVATION
COMMANDO**

Le mouvement Innovation Commando est une association loi 1901 dont l'objectif est de diffuser auprès du plus grand nombre les clés de la créativité et de l'innovation, en replaçant au cœur de ces processus l'humain et la relation humaine. Sa mission est de permettre à chacun de s'approprier les concepts et outils lui permettant de créer et faire progresser tous les champs de notre société.

Ce mouvement a été créé par Cyril de Sousa Cardoso et Jean-Christophe Messina, co-auteur de l'ouvrage l'Art de l'Innovation. Dans ce livre, vingt-et-un récits illustrent quels sont les clés et leviers de la créativité et de l'innovation, mais aussi pourquoi nous sommes tous les héritiers et les héros modernes de la grande Histoire de l'Innovation.

 [Article 1.eu](http://Article1.eu)

 [Article 1](https://www.facebook.com/Article1)

 [AssoArticle1](https://twitter.com/AssoArticle1)

 InnovationCommando.org

 [Innovation Commando](https://www.facebook.com/InnovationCommando)

 [InnoCommando](https://twitter.com/InnoCommando)