MÉTHODE · DÉBUTANT

25/10 crowd sourcing

Le 25/10 crowd sourcing fait écrire à chacun une idée audacieuse, puis la fait noter par cinq inconnus : 30 minutes pour trouver les dix meilleures idées.

Durée : 20 min à 30 min

Participants : 15 à 150 personnes

Facilitateurs : 1 pour 20 à 30 personnes : il donne le signal, surveille les échanges et mène le décompte

Niveau : Débutant

Format : présentiel

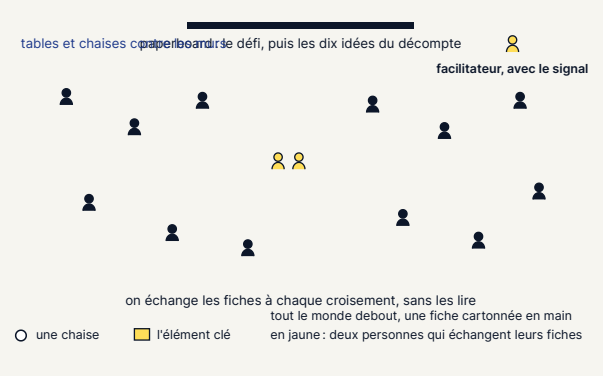
Matériel : une fiche cartonnée par personne, un stylo par personne, une salle dégagée, sans tables ni chaises au milieu, un signal sonore (cloche, carillon), un paperboard pour les dix idées retenues

Origine : Liberating Structures, Henri Lipmanowicz et Keith McCandless · la source

QUAND NE PAS L'UTILISER

- vous êtes moins de 15
- il faut choisir entre des options déjà connues
- le groupe travaille à distance
- personne n'a dit ce qu'on fera des dix idées
- la question invite à viser des personnes

Votre question unique : _____



Comment ça marche · PDF A4 · PNG

Fiche de salle : en bref, déroulé, ce que vous dites, pièges. Préparation, questions fréquentes et adaptations : version complète en ligne, adresse en pied de page.

Le déroulé du 25/10 crowd sourcing, minute par minute

Ce déroulé est calé sur 60 personnes, une salle dégagée, deux facilitateurs, 30 minutes. Les sept premiers temps suivent les durées publiées par les auteurs, le dernier est ajouté pour que les dix idées aient une suite.

TEMPS	CE QUI SE PASSE	CE QUE FAIT LE FACILITATEUR
0 à 3 min	Invitation : le défi commun est posé, puis la question « si vous étiez dix fois plus audacieux, que proposeriez-vous, et quel serait le premier pas ? »	Lit la question deux fois, l'écrit au paperboard, ne donne aucun exemple d'idée
3 à 8 min	Écriture : chacun écrit sur sa fiche son idée la plus audacieuse et le premier pas, lisiblement, sans signer	Tient le silence, rappelle « une idée, un premier pas, pas de nom »
8 à 10 min	Démonstration de l'échange à l'aveugle et de la notation au dos	Mime un tour avec un participant, montre où écrire la note
10 à 16 min	Cinq tours : on circule en échangeant les fiches sans les lire ; au signal, on lit la fiche qu'on tient, on la note de 1 à 5 au dos, on la lève	Donne le signal, attend que toutes les fiches soient levées, relance le tour suivant
16 à 18 min	Addition : chacun additionne les notes de la fiche qu'il tient	Rappelle la règle de la moyenne pour les fiches à quatre ou six notes
18 à 24 min	Décompte : « qui a 25 ? », « qui a 24 ? », chaque porteur lit l'idée à voix haute, jusqu'à la dixième	Descend le décompte, écrit les dix idées au paperboard, ne commente pas
24 à 27 min	Jokers et racines : une idée mal notée mais intrigante, puis « où ces idées peuvent-elles prendre racine ? »	Recueille deux ou trois jokers, les note à part
27 à 30 min	La suite : ce qu'on fait des dix idées, qui tranche, à quelle date	Annonce qui décide et quand, ramasse toutes les fiches

Ce que vous dites en salle, pendant le 25/10 crowd sourcing

Une proposition de consignes, phase par phase. Dites-les avec vos mots : ce qui compte, c'est l'ordre, et ce qu'elles interdisent.

À l'invitation. « Voici le défi qu'on partage aujourd'hui. Si vous étiez dix fois plus audacieux, que proposeriez-vous ? Et quel serait le tout premier pas pour le lancer ? »

À l'écriture. « Cinq minutes, seul, en silence. Une idée et un premier pas sur votre fiche. Écrivez lisiblement, l'orthographe ne compte pas. Vous ne signez pas. »

À la démonstration. « Regardez. Je croise quelqu'un, on échange nos fiches sans les lire. Je continue à marcher et j'échange encore. Au signal, je m'arrête et je lis la fiche que j'ai en main. »

À la notation. « Vous notez l'idée de 1 à 5, au dos. 1, ce n'est pas pour moi. 5, j'y vais demain. Vous décidez votre note avant de regarder les autres. Quand c'est fait, levez la fiche. »

À l'addition. « Additionnez les notes de la fiche que vous tenez. Si elle en a quatre ou six, faites la moyenne et multipliez par cinq. »

Au décompte. « Qui tient un 25 ? Lisez l'idée à voix haute. Qui a 24 ? On descend jusqu'à dix idées. Personne ne commente. »

Aux jokers. « Quelqu'un tient-il une idée mal notée qui l'intrigue quand même ? Lisez-la. Elle part à côté de la liste, pas à la poubelle. »

À la clôture. « Ces dix idées ne sont pas des décisions. Elles partent à celui qui tranche, et vous aurez sa réponse à la date annoncée. Laissez-moi toutes les fiches en sortant. »

Quand ça dérape. Si des fiches sont lues pendant l'échange : « On échange sans lire. Vous lirez au signal, pas avant. » Si les fiches arrivent sans premier pas : « Une idée sans premier pas, c'est un souhait. Ajoutez le premier geste avant de passer la fiche. »

Les pièges du 25/10 crowd sourcing, vus en vrai

Les fiches qu'on lit en marchant. Au deuxième tour, certains jettent un œil à la fiche avant de l'échanger, gardent un peu plus longtemps celle qui leur plaît, la passent à un collègue choisi. Le hasard disparaît, et avec lui l'intérêt des cinq notes. Les auteurs insistent sur ce point : on échange sans lire. Dites-le à la démonstration, et regardez les mains au premier tour.

Le coup d'œil au dos. Avant de noter, on retourne la fiche et on voit un 5 et un 4 déjà écrits. On met un 4. Au bout de cinq tours, le décompte ne départage plus rien. La règle est simple : on décide de sa note avant de regarder les autres. Répétez-la à chaque tour, pas seulement au premier.

L'idée sans premier pas. « Mieux communiquer entre services » est une idée que tout le monde note 4, parce que personne n'est contre. Elle finit en haut du classement et n'engage à rien. La moitié de la consigne qui demande un premier pas est celle qu'on oublie de dire. Sans elle, les dix idées du haut sont les plus consensuelles, pas les plus audacieuses.

Le décompte commenté. Le porteur lit l'idée à 23, et le directeur répond « celle-là, on l'a déjà essayée ». La salle a compris : les idées lues servent à être jugées une deuxième fois, par lui. Au décompte, personne ne commente, facilitateur compris. Le tri vient après, et on a dit avant qui le ferait.

L'écriture qu'on reconnaît. Dans une équipe où chacun connaît l'écriture de tous, l'anonymat n'existe pas. La fiche du chef se reconnaît au premier coup d'œil et reçoit des 5 de politesse. Mélangez les équipes quand vous le pouvez.

© 2026 Insuffle