

RÊVE DU DRAGON



WWW.REVEDUDRAGON.FR
REVEDUDRAGONFRANCE@GMAIL.COM



DANS LA JUNGLE DE LA GESTION D'UN PROJET
TROUVER LE BON CHEMIN

RÊVE DU DRAGON

Une approche systémique pour la création d'organisations
et de projets pour le « changement de cap ».

Libérons l'intelligence collective des groupes.

Préparons-nous, nos organisations et nos projets à ce changement.



Qu'est ce qu'un changement de cap «Great Turning» ?

La société actuelle ne prend pas en compte une vision à moyen et long terme. La raréfaction des ressources énergétiques, des matières premières ainsi que les impacts sur le climat et les inégalités sociales, nous dirigent inexorablement vers un changement de cap.

Nous allons devoir passer d'un fonctionnement basé sur le court terme à une approche visionnaire qui nous permettrait de partir sur de nouvelles bases. Les choses s'accélèrent et les changements de cap également. Les 10 ans à venir vont voir plus de changements que les 100 années précédentes.

Les changements de cap dans l'histoire de l'humanité

Naissance de la civilisation

Le premier changement de cap a commencé il y a 10000 ans avec le début de l'agriculture et de la sédentarisation. Il s'est terminé il y a 4 ans lorsque nous avons atteint le cap de 50% de la population mondiale vivant dans les villes.

La révolution industrielle

Le deuxième changement de cap a commencé il y a 500 ans à Sagres, au Portugal, par les premières grandes découvertes (USA, Australie). Il s'en est suivi les germes de la révolution industrielle. Aujourd'hui elle se répand dans toute l'Asie, de la Chine à l'Inde.

La fin de la croissance continue

Aujourd'hui nous comprenons que la croissance permanente est impossible. C'est un véritable cancer qui remet en cause l'équilibre sociétal et environnemental. Nous avons 10 ou 20 ans pour assurer la transition. C'est le moment le plus excitant de l'histoire de l'humanité . Alors comment créer des organisations et des projets pour assurer cette transition ? Ce changement de cap ? Un des objectifs du rêve du dragon est de découvrir l'intelligence collective. Nous sommes trop souvent familiers de la bêtise collective, malgré nos bonnes intentions. Essayons de remédier à ce manque de techniques qui ne nous permet pas de collaborer en groupe.

John Croft

Fait partie de la
« Fondation Gaïa » et
a inventé la méthode
dragon dreaming.
Il nous offre la
diffusion de ses
enseignements.

www.dragondreaming.info

Joanna Macy

A inventé l'expression
« Great Turning »

www.joannamacy.net

David C. Korten

A publié le livre
«The Great Turning
livingeconomiesforum.org

Projet

Le mot provient du
latin qui veut dire
jeter en avant,
projeter dans l'avenir.
Il y a des projets
partout. La vie est un
projet. Il y a même des
projets dans les
projets.

Le changement de cap
est un des plus grands
projets auquel nous
participons.



Linguistique

Selon les travaux de « Benjamin Lee Whorf et Edward Sapir », ce que nous percevons comme réel est conditionné par notre langage. Certains des mots qui sont essentiels à notre culture, n'existent tout simplement pas dans une autre.

Exemple: Le stylo est un objet, je suis plus fort, plus puissant que lui.

Pour les aborigènes australiens, une chose n'est pas une chose. C'est en fait un nœud dans un flux d'énergie. Lorsqu'on pense aux choses comme à des choses on se considère comme supérieur à elles.

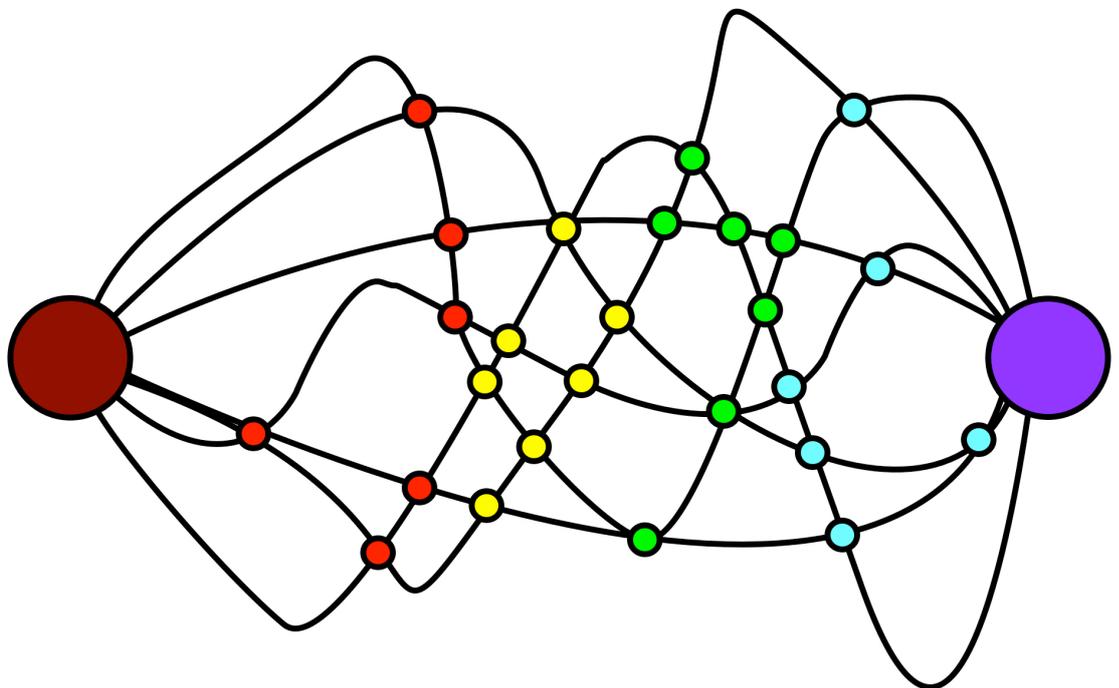
Cette approche peut paraître étrange pour notre culture mais les scientifiques qui travaillent sur la mécanique quantique sont familiers avec cette vision de la réalité.

Dans la culture aborigène, les humains et les objets sont considérés sur le même plan. L'interaction entre « l'Être » et son environnement leur permet d'être plus forts. Ensemble.

Que-est-ce que la réalité ?

La réalité est un réseau de flux, dont nous ne percevons que les nœuds. Des nœuds dans des flux, à un moment donné.

Les personnes, comme toute chose, font partie du grand tout. Du vide nous sommes venus et dans le vide nous repartirons. Le principe qui énonce que « rien ne se perd, tout se transforme » ouvre un large débat sur l'origine et le devenir de l'être humain.



De la naissance à la réalisation d'un projet

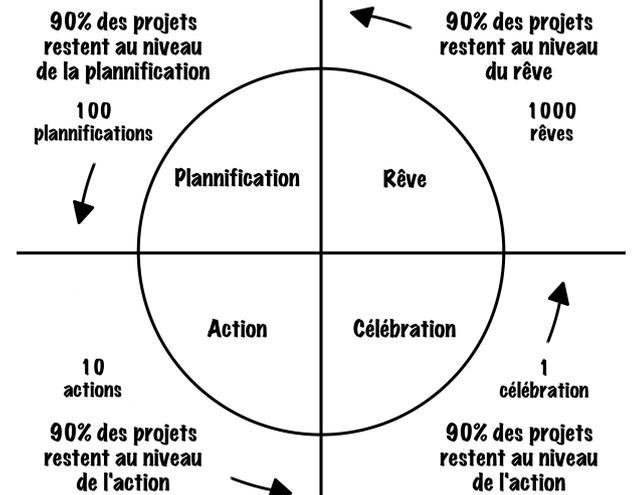
Nous pouvons identifier 4 étapes dans un projet: le rêve, la planification, l'action et la célébration.

- Le rêve peut être vu comme un mélange de prise de conscience, de motivation et d'objectif personnel mais aussi de ces mêmes paramètres chez les autres. C'est le passage d'un projet personnel vers un projet en commun. C'est le moment où le mélange des différentes idées donne naissance à un concept commun clair.
- La planification peut être vue comme un processus créatif où nous pouvons trouver des solutions parmi les alternatives qui s'offrent à nous. Une étape où nous testons la validité de nos choix dans la réalité de notre environnement. C'est le temps du budget et des remises en questions. Le moment où nous transformons le possible en probable.
- L'action peut être vue comme l'étape où nous basculons de la théorie à la pratique dans un mélange d'actes concrets, de gestion, d'organisation et d'évaluation de l'avancement.
- La célébration peut être vue comme le moment où nous faisons l'inventaire de ce que nous avons appris sur nous-mêmes, sur les autres individuellement, sur le groupe et sur la relation entre l'environnement et nous. C'est le moment où nous pouvons honorer notre travail, celui des autres et évaluer avec discernement les différents changements que ce cheminement a produit en nous.

Chaque projet commence par le rêve d'une personne mais sur 1000 rêves il ne s'en réalise quasiment qu'un. Les pertes se font à chacune des 4 étapes :

- Blocage au stade de rêve : nous ne partageons pas, ou plus nos rêves, alors que c'est un processus créateur.
- Blocage au stade de la planification : c'est une étape qui peut paraître compliquée. Elle n'est plus dans la fluidité des rêves et n'est pas encore dans l'action et ses résultats visibles.
- Blocage au stade de l'action : Le moment de quitter la théorie est une étape particulière.
- Blocage au stade de la célébration : c'est une étape que nous avons tendance à négliger et qui peut écourter la durée de vie d'un projet. La célébration est la connexion de l'action qui retourne au rêve.

Pour optimiser les chances de réussite d'un projet nous devrions essayer d'équilibrer ces 4 étapes. Nous devrions prendre soin de ne pas en négliger une, par rapport à une autre. Cela signifie, par exemple, que nous devrions réserver 25% du budget pour l'étape de la célébration.



Rêve, Plan, Action, Célébration, comme cycle d'une journée, d'une vie...

Qu'est ce que célébrer ?

C'est porter un vrai regard d'amour sur soi et sur les autres personnes avec qui le projet à été partagé.

Nous retrouvons un aspect de la célébration dans le film Avatar avec le principe de « je te vois » qui symbolise la reconnaissance et l'amour.



Etes-vous familier avec ces différents aspects qui transforment un concept en réalité ? Croyez-vous encore au rêve ou avez-vous abandonné, de peur de louper une étape et de vous retrouver frustré ?

Einstein a dit : « on ne peut pas résoudre un problème avec la pensée qui l'a créé ». C'est le problème de notre culture de gagnant - perdant, nos systèmes finissent par créer des hiérarchies et aucune n'est soutenable ou durable. Toute hiérarchie finit forcément par s'effondrer. Nous devons donc trouver une manière non hiérarchique de réaliser nos rêves.

Qui et pourquoi ?

Les 4 étapes que nous avons vues peuvent représenter 4 types d'énergies ou encore 4 personnalités. Chacun peut se reconnaître une part plus ou moins marquée de ces différentes énergies mais il est peu probable qu'elles le soient toutes chez une seule personne. Ce peut être problématique si nous voulons faire des projets individuels et sans aide extérieure.

Dans le cas d'un projet à plusieurs il nous suffit de trouver des personnes qui nous complètent. Ce qui met un peu de piment c'est que les énergies de rêve et d'action ainsi que celles de planification et de célébration ont tendance à ne pas faire bon ménage.

AAHHHH ! Du conflit potentiel ! Et voilà le retour à nos «dragons». En effet, nous avons tendance à éviter les situations conflictuelles parce que nous ne savons pas bien les gérer.

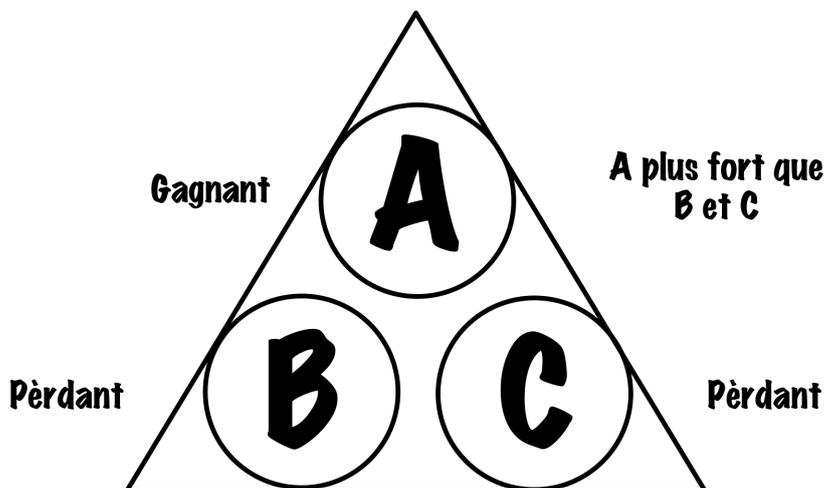
Rapport relationnel.

Lorsqu'on porte un regard sur l'histoire des humains nous nous apercevons que nous avons tout le temps eu des rapports de force. Il y a toujours quelqu'un qui prend le pouvoir sur l'autre ou plus généralement sur les autres.

Ce n'est pas une fatalité, nous sommes capables de mener des projets ensemble sans le système hiérarchique dont nous avons l'habitude. Cela ne se fait pas tout seul, il est important d'en avoir conscience, mais ensemble nous sommes plus forts. Il y a moyen de satisfaire plusieurs parties sans que quelqu'un s'en trouve lésé.

Système pyramidal

Gagnant – Perdant



Aujourd'hui la plupart des organisations sont basées sur un système gagnant - perdant ou pire perdant - perdant. Exemple, le système pyramidal, où nous avons A étant plus fort que B et C. B et C perdent donc inévitablement. Cette culture du gagnant - perdant rend le rêve impossible. Aujourd'hui, ce système n'est plus viable.

Voici quelques exemples gagnant - perdant : Le gouvernement contre l'opposition. Les riches contre les pauvres. Le malade contre le bien-portant, etc. En gros tout le système de notre société actuelle. Il n'y a donc que peu de place pour le rêve dans une société gagnant - perdant, car il y aura toujours un perdant. Ce système conditionne nos échecs, il nous pousse aux mauvais choix.



Gagnant - Gagnant

Le rêve du dragon est un jeu gagnant - gagnant. Son origine nous vient des aborigènes d'Australie. Ces derniers vivent d'une manière gagnant - gagnant. La raison en est très simple: lorsqu'on vit dans le désert, un jeu gagnant - perdant, équivaut à la mort.

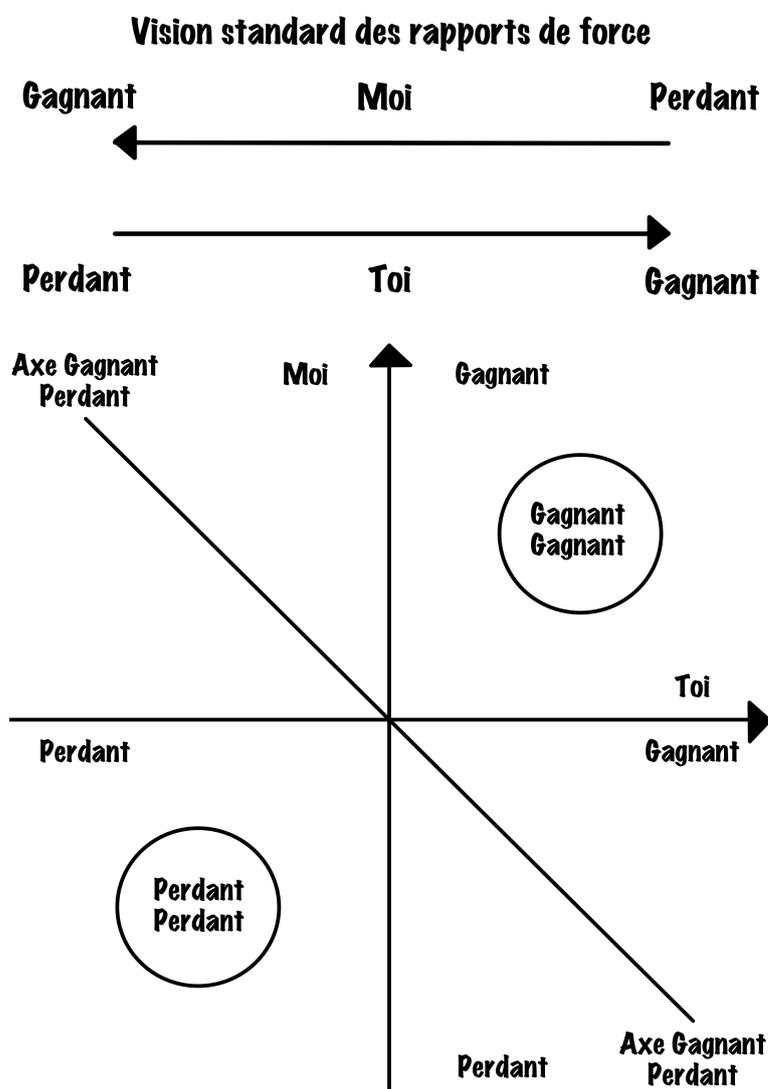
Voici quelques situations perdant - perdant : un système d'éducation qui n'est plus capable d'enseigner, un système de santé qui n'est plus capable de soigner, un système de gouvernement qui n'est plus capable de gouverner. Actuellement, nous utilisons plus de ressources chaque année, plus, que ce que la terre est capable de nous fournir.

Il y a un moyen de savoir si quelqu'un est plus rêveur, planificateur, acteur ou célèbreur.

Il est aussi possible de faire des statistiques à l'échelle d'un pays.

Par exemple en Allemagne il y a peu de célèbres, en Italie peu de planificateurs. Les Australiens blancs sont de bons planificateurs et acteurs et les aborigènes sont rêveurs et célèbres. Pour la France nous nous défions de le découvrir.

Les gens qui sont plutôt des faiseurs ont le plus grand conflit avec les rêveurs et idem entre les planificateurs et les célèbres.

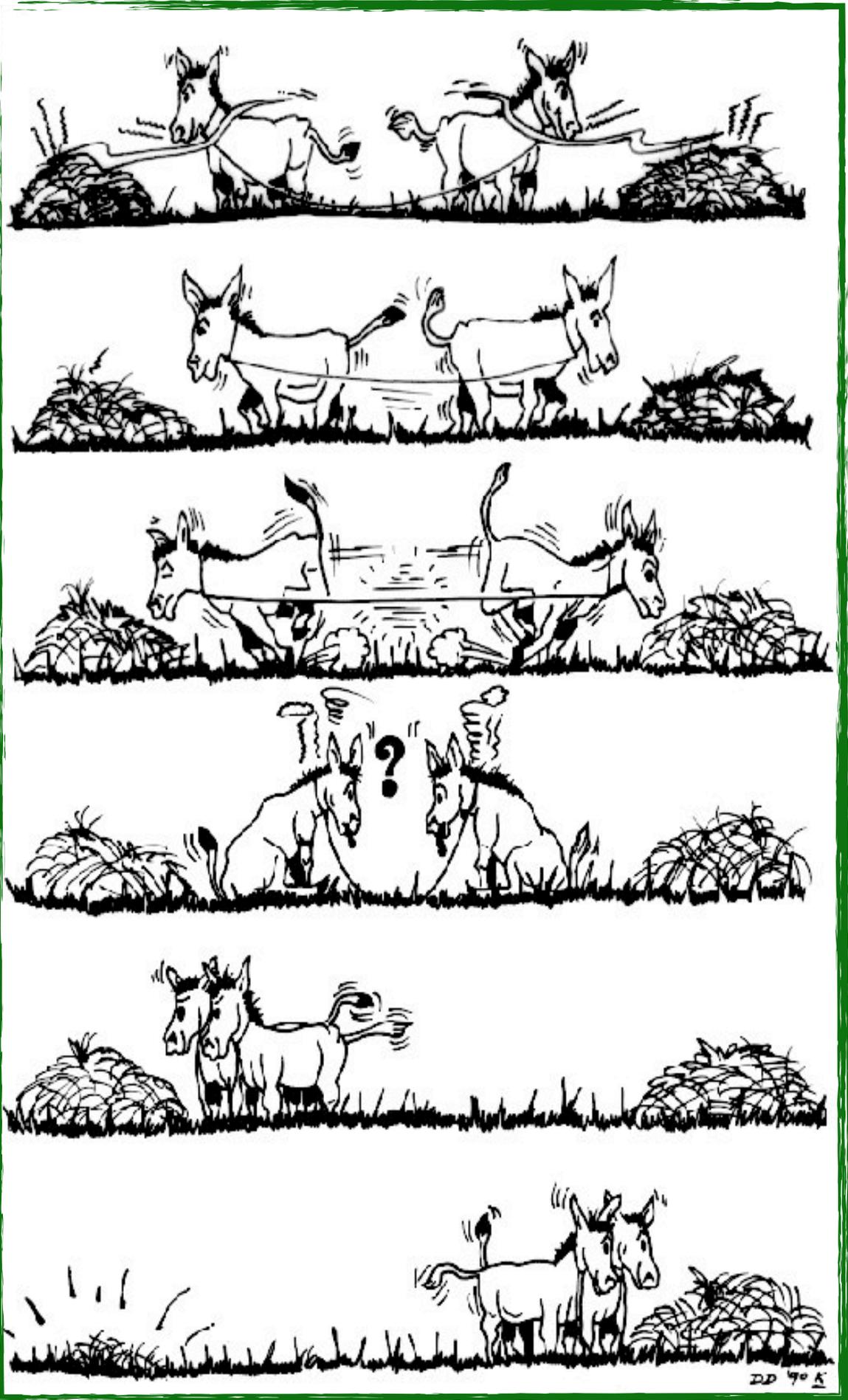


Lorsque deux personnes se battent, nous sommes dans une situation de jeu perdant - perdant. Les jeux gagnant - perdant ne sont possibles que lorsque le perdant a l'occasion de rejouer. S'il perd tout le temps il ne veut plus jouer.

Lors de vos rencontres avec vos collègues de projet, vous devriez rentrer chez vous avec plus d'énergie.

Si ce n'est pas le cas, voire l'inverse, posez-vous la question de ce que vous faites dans cette équipe. Est-ce que la méthode est porteuse? Le cheminement agréable? Aimez-vous ce projet?





Personnalités

Lorsque nous présentons un projet, nous nous retrouvons confrontés à quatre types d'attitudes :

- Les supporters actifs. Lorsque nous leur présentons le projet, ce sont ceux qui disent: votre projet est super, je veux vous aider. Ce sont eux qui vont nous aider.
- Les supporters passifs. Lorsque nous leur présentons le projet, ils disent : votre projet est super et ils s'en vont. Ils ne vous aideront pas.
- Les résistants passifs. Lorsque nous leur présentons le projet, ils disent : votre projet est nul, stupide et inutile. Ils ne vont rien faire.
- Les résistants actifs. Lorsque nous leur présentons le projet, ils disent : votre projet est nul, stupide et inutile. Mais en plus ils feront tout pour empêcher la réalisation du projet.

Parfois la personnalité qui nous aide le plus est le résistant actif et nous pouvons l'en remercier. Lorsque nous lui présentons un projet et qu'il nous dit que ce projet est nul, il nous donne l'occasion de lui demander pourquoi ? Nous retournons cette information à notre groupe de supporters actifs qui y trouve une nouvelle proposition. Nous retournons vers notre résistant actif, plusieurs fois si nécessaire, pour lui présenter nos nouvelles approches. Et ce jusqu'à ce que sa part de vision et ses arguments soient intégrés dans notre projet.

A ce stade, il risque de trouver notre projet sympathique. A terme, une équipe qui est capable d'intégrer des résistants actifs a des chances d'être plus viable et plus efficace.

Qu'est-ce que le rêve du dragon ?

C'est l'amour en action, c'est danser avec nos dragons, avec nos craintes et nos peurs.

Notre pouvoir se trouve dans les choses qui nous effraient le plus, alors sortons de notre zone de confort. Expérimentons. Pour vivre dans un monde durable et viable, nous devons apprivoiser nos peurs et reconquérir notre pouvoir. Chacun de nous doit le faire et nous devons aussi inviter les autres à révéler leurs pouvoirs. Devenir l'esprit gagnant - gagnant.

Si je suis un rêveur, ma zone de confort est dans le rêve et ma zone d'inconfort dans l'action. C'est l'inverse pour les acteurs. On retrouve le même schéma avec les planificateurs et les célébres.

C'est dans nos zones d'inconfort que résident nos dragons et il est important de les contacter.

Il est dit qu'il y a deux types de personnes.

Ceux qui croient qu'il y a deux types de personnes et les autres.

Les diviseurs et les unificateurs.

Proverbe :

Si vous voulez aller vite allez y seul.

Si vous voulez aller loin allez y ensemble

La courbe de l'oubli

Comment ne pas oublier les choses que nous venons d'apprendre ? Il est idéal de relire nos notes avant d'aller nous coucher, puis au bout d'une semaine et encore une fois au bout d'un mois. Il est possible de faire encore mieux, plutôt que de simplement relire, transmettez ce que vous avez appris à quelqu'un d'autre. Vous pourrez ainsi remercier la personne car elle vous permet de réduire votre courbe d'oubli.



**Un jeu
brise glace
(10 min)**

Sur un cercle, chacun se positionne du plus jeune au plus vieux, puis, du plus proche au plus loin du lieu géographique de la rencontre.

En groupe

Nous déterminons un sonneur de cloche.

Quand la cloche sonne nous faisons un Pinakarri.

De manière personnelle

Dès que la petite voix revient c'est le moment de pratiquer Pinakarri.

Cette démarche a un effet d'ancrage qui peut être démontré par un test kinesthésique. Une personne ancrée est beaucoup plus stable sur ces deux jambes.

Certains préféreront parler depuis le cœur, 4ème chakra, cela ne fait pas une grande différence à condition que l'ancrage soit aussi présent. Dans le doute parlez avec le Hara.

Comment avancer vite et loin ?

Nous allons utiliser une technique qui nous vient du grand désert d'Australie occidentale. C'est une façon particulière d'écouter qui s'appelle Pinakarri (écoute profonde). Nous devons rendre silencieuse la petite voix qui parle dans notre tête. Celle qui parle toujours, qui est en train de dire « oui je suis d'accord avec ça » « non ce n'est pas vrai » ou encore « hmmm je ne sais pas ».

Pinakarri

Mettez les pieds au sol et connectez vous à la Terre, reconnaissez la, elle qui est là pour nous, depuis toujours. Ressentez son amour inconditionnel. Nous sommes une expérience individuelle de la terre et nous sommes indissociables d'elle. Respirez profondément et ressentez la différence de température de votre corps entre l'inspire et l'expire (plus chaud à l'expire). Sentez où il y a le plus d'énergie dans votre corps et respirez symboliquement par cet endroit.

Descendre dans le Hara

Le projet naît du rêve d'une personne, et celle-ci présente son projet aux autres pour monter une équipe. Voici à quoi ressemble généralement le raisonnement, conscient ou inconscient, de la personne qui présente son projet. Nous commençons par réfléchir à ce que nous voulons exprimer, nous y mettons des mots, le ton de parole vient de lui-même et la sensation de présence que nous donnons à l'auditoire est une résultante de processus basé sur la pensée. C'est un des aspects communicatifs venant de notre culture basée sur le gagnant - perdant.

En voici une autre basée sur la culture gagnant-gagnant. Nous communiquons ici depuis un espace différent. Pour parler cette autre langue, commençons avec le Pinakarri. Nous cherchons où nous sommes dans notre corps. La plupart du temps nous nous situons dans notre tête, dans nos yeux. Pour pratiquer le langage gagnant - gagnant plaçons notre énergie dans le Hara. C'est le centre d'équilibre du corps et il se situe à deux doigts sous le nombril. Respirons et déplaçons notre énergie de la tête vers le Hara.

Lorsque nous nous plaçons dans le Hara, nous sommes naturellement moins dans les compromis de la culture gagnant - perdant. En faisant des compromis il est difficile de réussir un projet à 100 %. Avec l'expérience du Hara, la parole est authentique, profonde et non polluée par l'égo. En laissant parler la terre au travers de soi, on se « retire » pour laisser ses projets émerger.



Inclure les autres

Tout le monde a une bulle d'espace personnel. Elle varie en taille d'une personne à l'autre. Nous la remarquons à l'espace que chacun garde entre lui et les autres. Chacun a ses propres règles qui autorisent l'accès à cette bulle, ses propres enfants, son compagnon de vie, etc.

Dans la communication gagnant - gagnant, nous devons pouvoir prendre conscience ou voir la bulle de chaque personne, puis agrandir notre propre bulle jusqu'à inclure tout le groupe. Cela va créer un lien, une connexion, une zone de partage plus intense.

Dans un ascenseur les bulles de chacun sont mises à rudes épreuves. Pour palier cette promiscuité, nous compensons en nous tournant tous dans le même sens.

Les agriculteurs australiens ont des grandes bulles d'espaces personnels. Les Indonésiens en ont des petites. Si on met un agriculteur australien avec un indonésien, l'australien fait un pas en arrière, l'Indonésien avance et l'australien recule. Finalement l'Australien a le dos au mur et est très inconfortable.

Le groupe facile

Les séances ne sont pas toujours fluides et il règne parfois un vent chaotique. Voici quelques astuces qui peuvent rendre vos rencontres plus efficaces et plus respectueuses de la place de chacun. Avez-vous expérimenté la cohésion de groupe ? Demandez au groupe qui peut prendre les rôles suivants.

Cercle, bâton de parole et modérateur

Il est parfois bien pratique et bien plus efficace de respecter des tours de table lors des prises de parole. Une autre option consiste à avoir un modérateur qui vérifie que chacun a accès à la parole durant les échanges. Il peut aussi être bien d'essayer d'exprimer les choses en un minimum de mots et aussi d'apprendre à laisser passer son tour.

Maître du temps

Le temps est une matière étrange et volatile. Vous pourriez être surpris de l'efficacité de votre gardien du temps. Avant l'heure, c'est pas l'heure. Après l'heure c'est plus l'heure. C'est aussi une marque de respect, les emplois du temps sont souvent interdépendants et un petit dépassement ici produit des conséquences par là.

Maître du texte

Un petit scribe peut faire une nette différence, surtout s'il scribe en numérique. Il est parfois bien difficile de reprendre les notes quand la rencontre est terminée.

Travail en petit groupe

Une partie des tâches se font avec l'équipe complète, mais il est parfois beaucoup plus facile et efficace de se répartir le travail en petits sous-groupes de 2 à 4 personnes. Cela implique de faire confiance à ses partenaires de projet, mais si la mission, la vision et les objectifs sont clairs tout devrait bien se passer.

Une équipe participative (10 min)

Invitez les participants à intégrer un des 4 groupes suivants:

- *Drala: pour l'ambiance, la propreté, préparer la salle, les tables, faire du rangement...*
- *Condition physique: pour préparer les repas, les boissons, les pauses, des exercices physiques...*
- *Maximiser l'apprentissage: pour collecter les notes pour le groupe, faire du soutien si besoin, transmettre des infos, des photos de la rencontre par eMail...*
- *Célébration: pour animer la soirée...*



Exercice par deux (20 min)

Chacun explique à tour de rôle pourquoi il est venu, une première fois simplement et une deuxième fois en langage gagnant - gagnant.

Lors de la deuxième explication, la personne qui écoute écrit ce qu'il comprend sur un papier.

On partage ensuite sur les différentes sensations que provoque l'écoute d'un langage ou de l'autre.

La parole profonde

En langage gagnant - gagnant le schéma de prise de parole est différent de ce que nous faisons habituellement. Nous visualisons en premier la sensation de présence que nous souhaitons partager, nous pensons ensuite à notre tonalité de voix qui va pouvoir porter cette sensation de présence.

Une fois que nous sommes en accord avec cette présence et ce ton, nous pensons aux mots qui vont porter notre message. Et finalement, nous parlons.

De l'écoute à la parole

Commencer par un Pinakarri:

- Connectez-vous à la terre.
- Détendez les zones d'énergie suractivées.
- Descendez dans le Hara, laissez parler la terre à travers vous.
- Ouvrez vous jusqu'à inclure les autres dans votre propre bulle.

Prenez la parole avec le schéma: présence, ton, mots, parole.

Les moments de connexion ou AHA.

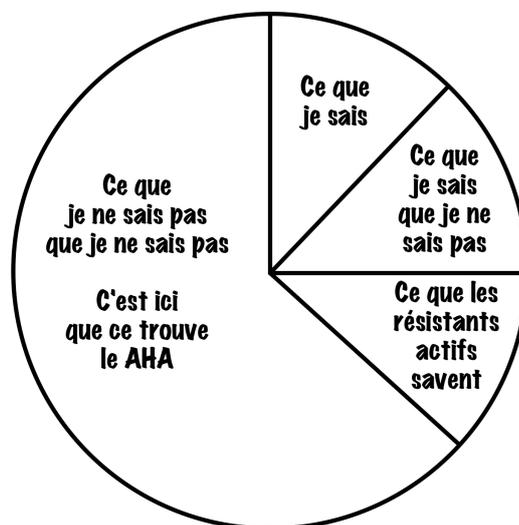
Imaginez une pizza. C'est une pizza très spéciale car elle contient tous les ingrédients pour réaliser 100% de notre rêve (sagesse, intelligence, outils). Une première tranche de la pizza est tout ce que je sais, tout ce que je peux apporter au projet. Une seconde tranche est tout ce que je sais que je ne sais pas (par exemple je ne sais pas réparer une

voiture) et pour lequel je dois trouver de l'aide. Une troisième tranche est tout ce que je ne sais pas que je ne sais pas.....

Pour réussir 100 % de nos rêves nous devons trouver ce qui se trouve dans la troisième tranche. C'est avec elle qu'il y a le plus de jeu et d'enjeu, elle va être déterminante.

Comment découvrir ce que l'on ne sait pas que l'on ne sait pas ?

Une des solutions est de parler de votre projet aux autres. Normalement vous ne devriez pas avoir trop de peine à trouver quelqu'un qui va éclairer votre projet sous un nouvel angle. Ceux qui s'opposent à votre projet sont aussi susceptibles de vous fournir beaucoup des informations qui vous manquent. Attention à votre ego, cet exercice de style n'est pas tous les jours facile. Il arrive aussi que la réponse à une question vienne en faisant quelque chose de complètement différent. C'est parfois lorsqu'on arrête de s'obstiner à vouloir quelque chose qu'elle se décide à venir, comme par magie...



Les AHA de la science

Essayez de lire la biographie des scientifiques connus, comment décrivent-ils le moment où ils ont vécu leur découverte ?

Un des moments de AHA le plus connu nous vient de l'antiquité grecque.

Archimède

Dans la ville de Syracuse le peuple a offert au roi une couronne en or et le roi voulait savoir si ce gage était digne de son rang. Est-ce que la couronne était bien en or massif ? Plaquée or ? en cuivre ? Il a posé le problème à son meilleur scientifique. Archimède connaissait la densité de l'or et celle des autres métaux. Il connaissait le poids de la couronne mais pas son volume.

La solution était de faire fondre la couronne et de la couler dans un volume plus simple, il n'en était évidemment pas question. Il a tourné le problème dans tout les sens mais il ne parvenait pas à trouver comment faire. Dans un moment de dépit, il prit un bain et lorsqu'il est rentré dedans il a remarqué que le niveau d'eau changeait dans la baignoire. Eureka, voilà la solution. Il suffit de prendre un récipient d'un volume simple à calculer et de le remplir d'eau. En mettant la couronne dans ce récipient l'eau va déborder de son volume précis. Il ne reste plus qu'à l'enlever et faire la différence entre le volume d'eau avant et celui qui reste après et le tour est joué. Il était obsédé par le problème et c'est en faisant quelque chose de différent que la solution lui est venue. Une fenêtre s'est ouverte un instant et il y a vu la perfection. Puis la fenêtre s'est refermée mais il avait la réponse.

Wolfgang Pauli, prix Nobel de physique

Il se demandait pourquoi nous ne trouvons jamais deux électrons qui ont la même énergie. Il a essayé et essayé mais il ne trouvait rien. Il avait des amis qui lui ont proposé d'aller à l'opéra. Wolfgang refusa, il voulait vraiment étudier. Ses amis lui ont dit « ton problème sera toujours là demain matin mais le ballet n'est donné qu'une seule fois ». Il finit par accepter de s'y rendre. Il a eu une place parmi les moins chères et a été situé sur le plus haut balcon. Il ne voyait pas bien le spectacle mais en regardant deux danseurs ensemble dans un pas-de-deux, il eu un déclic. Pour lui c'était deux électrons. AhA. Il avait l'impression de tout savoir sur l'univers entier et savait qu'il avait eu la réponse à sa question.

Einstein, noble relativiste de physique

Les parents d'Albert l'ont emmené à Padoue en Italie pour les vacances quand il avait 16 ans. Il se promenait à vélo et eut cette pensée : "Je me demande ce que je pourrais voir si je pouvais conduire mon vélo à la vitesse de la lumière". 10 ans plus tard il travaillait sur un brevet à Berne et il s'ennuyait. Une découverte venait d'être faite : quelle que soit ta vitesse, la vitesse de la lumière est constante. Il a pensé à cela pendant un moment. Un ami qu'il n'avait pas vu depuis longtemps est venu lui rendre visite, ils se sont remémorés des souvenirs et il s'est souvenu de son tour de vélo. Il a trouvé la réponse : $E=mc^2$

Fais le

Essayer de se mettre debout est un conflit. Essayer n'est pas le faire, nous nous retrouvons entre deux états, sans passer ni à l'un ni à l'autre.

Ce message nous est offert à travers différents médium, pour des exemples modernes prenons Star-Wars ou Matrix, dans ces deux films nous retrouvons ce concept: n'essaye pas de le faire, fais le.



Comment maximiser cette sensation ?

C'est en arrivant à maximiser cette sensation que nous arriverons à découvrir plus de choses que l'on ne savait pas que l'on ne savait pas, ce qui aura le plus grand impact sur la réalisation à 100 % de nos rêves.

Réfléchissez à un moment personnel où vous avez eu cette sensation de AHA, quels sont les éléments qui ont fait qu'il ait pu se réaliser ? Quel était l'état d'esprit, les conditions personnelles, les conditions environnementales ? Chacun possède une sensibilité et une relation différente à ces moments et vous devez identifier votre processus personnel et vous ouvrir à lui pour qu'il vous accompagne durant les étapes du projet.

Dans ces moments de AHA, le cerveau réagit de la même manière que lorsque l'on rêve. Les rêves sont pleins de contradictions, ni logiques ni rationnels ; si nous arrivons à retrouver cet état de rêve, on peut tenir deux idées contradictoires en même temps sans jugement. Dans cet état de subconscient, nous traitons 40 millions d'informations par seconde contre 40 lorsque nous sommes éveillés. C'est pour cela que le rêve est si important, il permet de découvrir les schémas derrière les schémas et c'est quand nous découvrons ceux-ci que nous avons des moments de AHA.

L'intelligence collective

D'après les travaux de Gregory Bateson (Vers une écologie de l'esprit) , nous avons une mauvaise compréhension de la nature de l'intelligence. Nous pensons que l'intelligence se situe dans la tête, c'est pour ça que nous parlons de la tête d'une organisation. Nous pensons que l'intelligence est hiérarchique alors qu'elle ne l'est pas.

Il montre que l'intelligence est le processus qui nous relie au monde et qui relie le monde à nous en retour. Cela se passe de deux façons: à travers nos concepts (théorie) et à travers la façon dont nous sommes reliés au monde et celui-ci à nous, notre perception.

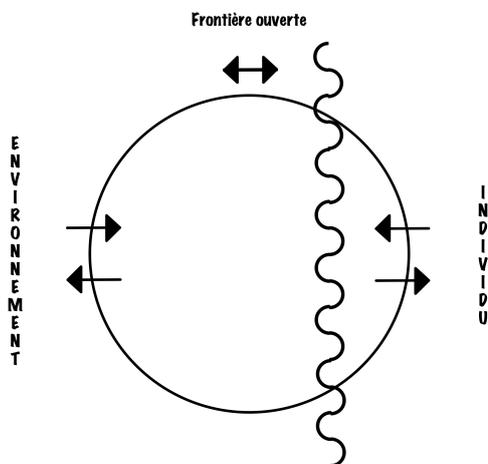
Ce processus circulaire détermine 4 cadrans qui sont la base de la théorie des systèmes vivants.



Le schéma sous le schéma

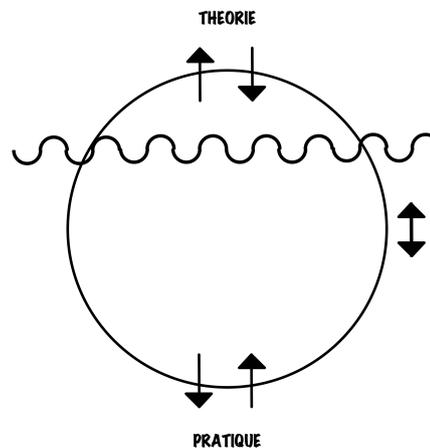
Une rencontre entre un individu et un environnement.

Au début d'un projet le gros de l'énergie à fournir vient de l'individu, il y contribue avec du temps, ses capacités, son argent. L'individu doit trouver des façons de mobiliser les ressources de l'environnement au travers de stimulations. Dès lors que l'approche vise juste l'environnement, il nous le confirme par des réponses plus ou moins subtiles. Dans la vie d'un projet, cette frontière fait des va-et-vient. Si le projet se déroule bien, la frontière se déplace jusqu'à l'individu qui n'aura alors plus beaucoup d'énergie à fournir, le gros de l'énergie devrait venir de l'environnement.



Une rencontre entre théorie et pratique.

Face aux interactions complexes de l'environnement, aucune théorie n'est suffisamment large. Le projet va potentiellement changer la théorie de l'individu mais aussi sa pratique. Il y a une autre membrane entre la théorie et la pratique, au fur et à mesure que le projet avance, la membrane se déplace et elle le fait d'une manière proportionnelle à l'avancement du projet.



Stimuli, seuil, action et réponse sont dans chaque cellule de notre corps, dans notre pensée, dans tous les écosystèmes, dans Gaïa, dans la naissance et la mort d'étoiles, dans l'organisation de la voie lactée.

Exemples :

Je veux perdre du poids mais pour que ça devienne réel je dois traverser le seuil traduisant mon intention en réelle possibilité. L'action est un changement de comportement. Ce changement, s'il est approprié, se traduira par la perte de poids et la satisfaction d'y être arrivé.

Mon stylo tombe à terre. Mon rêve est de le récupérer. Je planifie de marcher pour aller le chercher. J'y vais. Je l'ai et j'en suis satisfait...

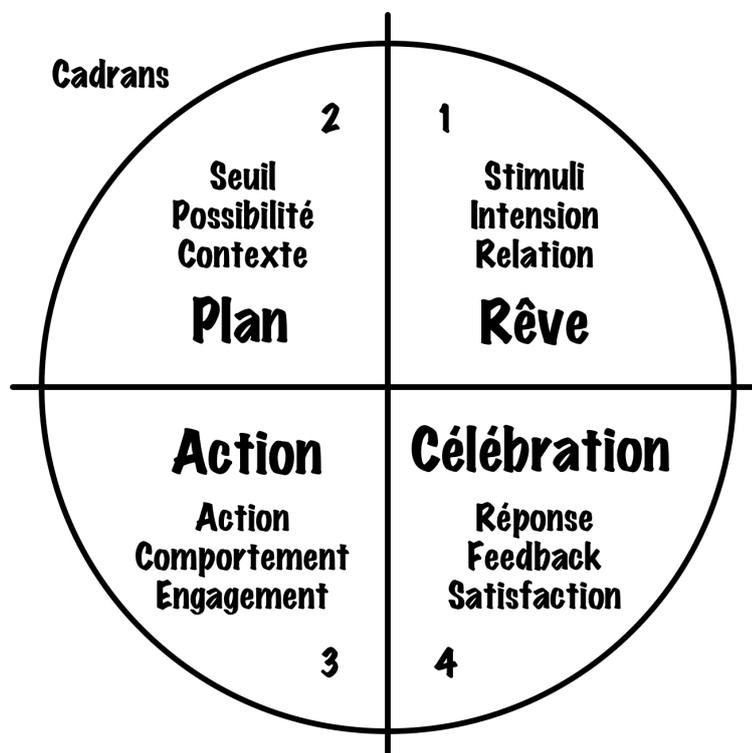
Le schéma sous le schéma

La plupart des changements surviennent suite à un stimulus, une différence. Mais un stimulus ne suffit pas en soi parce que nous en ignorons la plupart. Afin de le percevoir, le stimulus doit franchir un seuil. Il faut qu'il soit une différence qui fasse la différence. Lorsqu'il traverse le seuil il y a une action qui se produit et cette dernière produit une réponse en retour.

Cette réponse est une rétroaction positive ou négative au stimulus. Si elle est positive, cela accélère et renforce le processus. En cas de réponse négative, cela produit de l'homéostasie. Nous avons donc un système circulaire en 4 étapes que nous représentons sur 4 cadrans.

Selon ces mêmes cadrans nous pouvons décrire un deuxième cycle. L'intention est au commencement mais même avec les meilleures intentions du monde cela ne suffira pas. Elle doit transformer l'intention (rêve) en possibilités (plan), les possibilités en comportement (action), le comportement en feedback (célébration) et enfin le feedback ré-alimente l'intention.

Nous finirons avec un troisième cycle. La relation est le point de départ, elle s'expose dans un contexte. Celui-ci alimente notre niveau d'engagement, cet engagement définit le niveau de satisfaction et la satisfaction ré-alimente la relation.



Un système fractal

Nous comprenons mieux un motif fractal lorsque nous le fractionnons en plus petits fragments, dans chaque fragment nous retrouvons le même motif que dans le motif entier. Le chou romanesco en est un bon exemple, un autre est une image

holographique. Lorsque l'on coupe une image holographique en deux ou plus, chaque morceau contient l'image entière mais en plus petit. Dans le cadre du rêve du dragon, on retrouve une approche fractale dans le schéma rêve, plan, action, célébration. Dans chacun de ces quatre aspects on retrouve les quatre.



Le cadran du rêve :

Le stimulus est la prise de conscience, mais elle ne suffit pas. Il faut qu'elle génère de la motivation, le seuil. Ces deux éléments entraînent l'action qui consiste à chercher, collecter, récolter et rassembler de l'information. Au fur et à mesure que nous récoltons de l'information nous nous rapprochons de l'environnement ce qui construit une relation avec les autres. Lorsque nous cherchons des informations, nous recevons des réponses qui reviennent à la conscience, le feedback, la célébration.

C'est dans ce cadran que nous constituons notre équipe de rêve et que le projet personnel se transforme en projet collectif. Nous sommes souvent appelés à faire le tour de ces 4 étapes plusieurs fois jusqu'à ce que l'intention devienne juste. Finalement nous sommes prêts à passer au stade de la planification.

Le cadran de la planification :

Le stimulus est de prendre conscience des alternatives. Il faut que ces alternatives génèrent une stratégie, le seuil. A ce stade, l'action est de tester la stratégie avec l'environnement. Certains prétendent qu'il n'y a pas d'alternative, c'est une forme de vol du pouvoir personnel, nous avons toujours une alternative. Il y a aussi des personnes qui restent bloquées dans le fait de toujours trouver des alternatives sans pouvoir aller plus loin. Nous devons nous arrêter et concevoir une stratégie, c'est la planification de la planification. Une des façons de tester votre stratégie est de voir si vous pouvez collecter l'argent dont vous avez besoin pour le projet. Sinon il vous faut reconsidérer les possibilités et élaborer une nouvelle stratégie. La réponse à cette étape est de reconsidérer

les alternatives, la stratégie, ou la célébration.

Comme pour le cadran du rêve, nous pouvons être appelés à faire le tour de ces 4 étapes plusieurs fois jusqu'à ce que les alternatives et la stratégie soient les bonnes. Lorsque la réponse de l'environnement est bonne, nous sommes prêts à passer au stade de l'action.

Le cadran de l'action :

Le stimulus est la mise en œuvre, le passage à l'acte. Il faut que ces actes soient administrés et gérés, le seuil. Au fur et à mesure de l'avancement de la mise en œuvre, l'action est d'évaluer les progrès. La réponse est d'intégrer les progrès et d'ajuster la mise en œuvre.

Comme pour les cadrans précédents, cette étape peut prendre plusieurs cycles. Lorsque la réponse des actes est bonne, nous sommes prêts à passer au stade de la célébration.

Le cadran de la célébration :

Le stimulus est l'acquisition de nouvelles capacités, de nouvelles compétences. Il faut que le résultat nous transforme nous-mêmes mais aussi l'environnement, le seuil. L'action est le discernement, la sagesse, le regard que nous portons sur nous-mêmes et sur les autres. La réponse est d'intégrer les changements que le projet a amené en nous, d'avoir un regard constructif sur ce que le processus a changé.

Encore une fois, cela peut prendre plusieurs cycles. Lorsque la réponse de la célébration est bonne, nous retournons à la conscience, au stade du rêve mais c'est une nouvelle histoire qui commence.

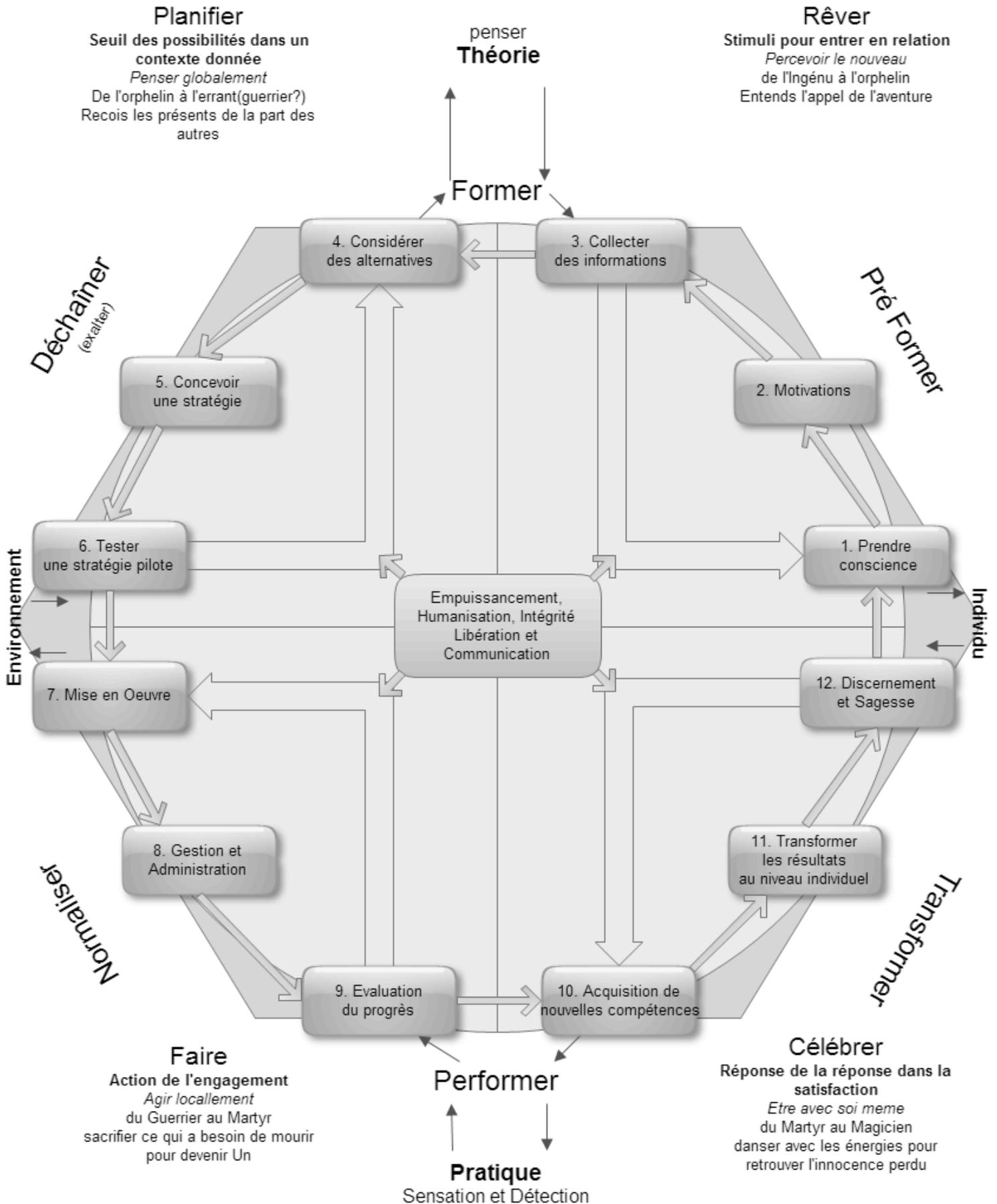
Feedback

Un feedback positif se passe quand chaque changement sur le chemin améliore ou augmente le changement suivant dans la même direction.

Un feedback négatif se passe quand chaque changement réduit ou stoppe les changements qui devraient suivre.



Systeme en 12 étapes



Symptômes dans les 12 étapes

Étape du projet	Renforcement	Affaiblissement
Prise de conscience	Renforcement de votre prise de conscience et de celle des autres. Meilleure acceptation et estime de soi.	Manque de prise de conscience de soi ou des autres. Prise de conscience erronée. Méconnaissance ou incompréhension de soi.
Motivation	Envie de relever le défi. Motivé et enthousiaste.	Pas de motivation. Les possibilités sont trop grandes ou trop floues pour en faire quelque chose.
Collecter les informations	Recherche active de nouvelles perspectives et d'informations pertinentes.	Pas d'accès aux informations pertinentes. Pas de théorie sur laquelle structurer son action.
Considérer les alternatives	Pensé latéral, mise en parallèle de nouvelles alternatives et solutions.	Pas d'alternative perçue. Il n'y a pas de vrai choix possible.
Concevoir la stratégie	Des propositions concrètes sont faites qui peuvent transformer le possible en probable.	Une attitude fataliste prévaut. Les personnes tendent à accepter apathiquement le statu quo. Aucun changement ne paraît possible.
Test ou épreuve	Les personnes acceptent les risques. Compréhension et envie d'essayer.	Les personnes évitent la situation pour tenter de minimiser les risques.
Mise en œuvre	Engagement avec l'entourage. Concentration sur le travail qui doit être fait.	Des activités distrayantes apparaissent qui éloignent du contact avec la situation.
Gestion et administration	La créativité est canalisée et focalisée, minimisant le stress par une vision claire de l'objectif.	Il n'y a pas de vision à moyen terme. Les personnes minimisent le stress en vivant au jour le jour.
Evaluation des progrès	La résultante de l'engagement est claire. Les actions sont modifiées rapidement et de manière appropriées au fur et à mesure que la connaissance augmente.	Les solutions impossibles sont tentées. Les actions ne sont pas changées, confirmant la sensation d'affaiblissement.
Acquisition de nouvelles compétences	Les compétences personnelles sont renforcées. La maîtrise est atteinte. De nouvelles compétences sont obtenues.	L'incompétence est flagrante. Les personnes impliquées ont une mauvaise image d'eux-mêmes.
Résultat transformatif individuel	Un résultat positif contribue à une meilleure qualité de vie.	Perte progressive de contrôle avec une baisse de l'estime de soi.
Sagesse de discernement	Augmente la validité et la justesse du discernement. Renforcement de la sagesse.	Acceptation des limites déterminées par les autres. Imitation de sagesse.



Le burn-out arrive bien souvent au stade entre l'action et la célébration.

Compassion

Com veut dire « avec ».

La compassion est la base de la célébration, c'est être « avec » les gens, « avec » la situation...

C'est de se voir avec sa magnificence, ses faiblesses, de s'accepter, de s'aimer dans toutes les conditions.

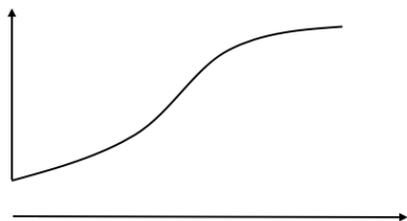
Les différentes courbes de projets

Au début d'un projet, nous avons la sensation qu'il ne se passe pas grand-chose, mais après tout s'accélère. Nous ne pouvons pas être en pic de motivation tout le temps. La demande en énergie est parfois plus importante que ce qu'il était prévu, bien souvent suivi d'un effondrement (collapse).

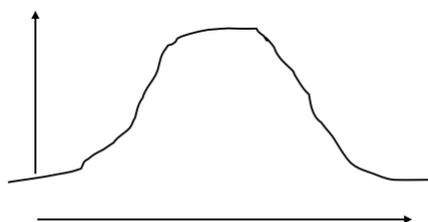
La première phase est la lune de miel mais dès que nous attaquons la phase de la planification, l'enthousiasme diminue. Nous risquons de commencer à faire des compromis et à passer prématurément dans la phase d'action.

Si nous voulons construire un projet durable, il faut une façon différente de procéder.

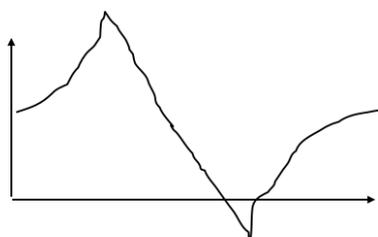
La courbe d'un projet durable



La courbe du travail



La courbe de la Motivation



Après la lune de Miel

C'est souvent une étape de déni. Vous pensez que vous êtes toujours dans le stade de la lune de miel mais il se passe quelque chose que vous ne savez pas identifier. C'est une étape de compromis, de négociation, de marchandage. Cette négociation engendre une baisse de la motivation. On vient de passer de la planification à l'action.

Les «3 F»

- - Freeze : se refroidir, se figer... Je ne le sens pas, je ne comprends pas.
- - Flight : la fuite ... , merci mais je dois partir, je ne me sens pas bien.
- - Fight : Le combat... , tu n'as pas tenu tes engagements, si tu avais fait les choses que tu avais dites, nous n'en serions pas là.

Ce sont pour ces raisons que les gens ne s'engagent plus dans des projets et pourquoi la célébration est si importante. Dans tous les projets, il y aura de toute façon toutes ces étapes, mais dès que vous les sentez arriver, il faut immédiatement les célébrer. En célébrant à ce stade, on peut construire un moment de motivation stable. On célèbre le fait que la motivation a chuté.

Qu'est ce qui manque dans ce groupe qui pourrait remonter la motivation ou faire que ce projet puisse être le plus beau des projets que nous pourrions réaliser ?

L'observateur est la personne qui pourra noter et remarquer la première phase de déni et de baisse de motivation. C'est pour cela qu'il faut être un observateur et un participant.



Rêve chamanique

Lorsque vous avez un rêve troublant, vous pouvez considérer votre rêve comme une pièce de théâtre en lui donnant un titre, ça va vous aider à clarifier le message de votre rêve. Si vous voulez en savoir plus sur ce rêve vous pouvez essayer de retourner dedans au moment où vous vous couchez la nuit suivante. Posez-vous la question puis laissez l'inconscient faire ses connections.

Il arrive que nous ayons conscience d'être dans un rêve, il est aussi possible de développer la capacité de les diriger, on devient alors un façonneur de rêve. C'est un outil que les chamans utilisent et un des aspect du rêve du dragon est de s'entraîner à être chaman.

Rêve scientifique

Beaucoup de recherches sont faites sur les NDE (Near Death Experience - expérience de mort imminente) et les sorties du corps. Les scientifiques ont découvert qu'elles étaient vraiment proches des rêves lucides.

Les neurologues ont trouvé que la partie au-dessus du lobe occipital stocke nos modèles du monde et nous permet de créer nos modèles d'espace et de temps nous permettant notre propre compréhension du monde. Lorsque nous rêvons, le lobe de l'occiput est totalement silencieux mais la partie des modèles est très active et ce sont ces modèles que l'on rêve.

Il est médicalement prouvé que lorsqu'une personne n'est plus capable de rêver, son système vital est affecté et la mort survient rapidement.

Du Rêve

Lorsque l'univers et ses lois nous aident

Dans l'univers des tas de flux différents sont omniprésents. Nous n'en percevons qu'une infime partie. A un endroit et un temps donné, deux flux se croisent et donnent naissance à une réalité palpable sur notre plan matériel (voir physique quantique)

Nous pouvons voyager d'un état de réalité à un autre en nous laissant porter par ces flux. Chaque nœud peut être vu comme une tâche de notre projet. Sur le chemin entre la réalité actuelle et la nouvelle réalité, nous transitons par les 4 aspects du projet (rêve, plan, action, célébration).

Pour qu'un projet fonctionne il faut un nombre équilibré de tâches sur les quatre différentes étapes. L'objectif de ce jeu, est de réaliser toutes les tâches afin de concrétiser le rêve initial.

Qui sommes-nous ?

Nous sommes la terre avec une expérience individuelle d'elle même.

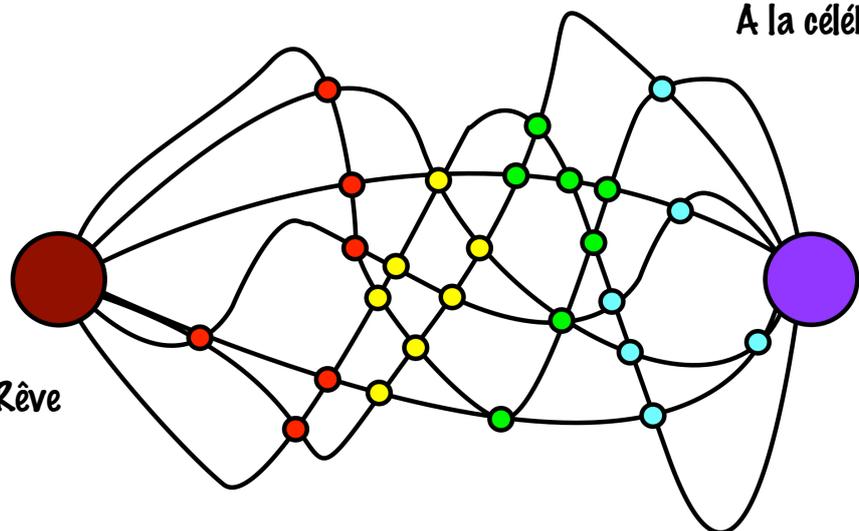
Nous sommes un nœud dans une rencontre de flux.

Nous sommes un pont entre d'où nous venons et où nous allons.

Notre destinée est de mourir mais le pont que nous construisons entre la vie et la mort est un pont que nous construisons en voyageant.

Chaque pas que nous faisons dans notre vie construit ce pont que nous traversons.

C'est la même chose avec nos projets : nous construisons nos projets tout en les faisant.

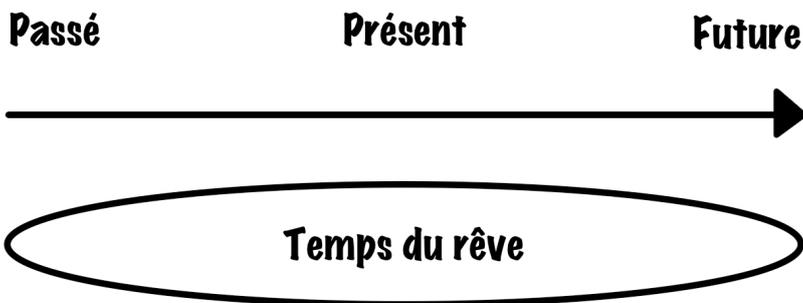


A la célébration



Comment percevons-nous le temps ?

Dans notre culture, nous pensons que le temps est linéaire et en trois parties : passé, présent et futur. Cette façon de voir nous semble juste, objective et collective. Il y a un quatrième temps, celui du rêve. Nous le considérons comme subjectif et individuel.



Les aborigènes font la même séparation mais leur concept est différent. Ils pensent que le temps linéaire est subjectif et individuel et que le rêve est objectif et collectif. Ils appellent le temps du rêve le « everywhen », tout instant dans chaque instant ou tout les temps dans le même temps. C'est un concept que nous n'avons pas en Europe, nous avons le partout mais pas le « partemps », le temps unifié. Ironiquement, le concept des aborigènes leur permet de très bien comprendre la relativité d'Einstein, ce qui n'est pas tant notre cas.

Le plus vieux souvenir que nous avons, marque le début de notre perception du temps linéaire. Avant, nous vivions dans le rêve. Cette première expérience crée une séparation entre le monde extérieur et le soi. Le rêve se situe au format unifié, où tout ne fait qu' UN.

Qu'est ce que la réalité ?

Ce que nous considérons comme réel est une sorte d'illusion collective. Il y a d'autres réalités qui sont aussi proches de nous que notre prochaine respiration. Les chamans peuvent basculer très rapidement d'un plan de réalité à un autre. Pour être efficaces dans nos projets nous devons développer la compétence de passer d'un niveau de réalité à un autre.

Nous nous créons des modèles de réalité et nous avons la fâcheuse tendance à les confondre avec la réalité elle-même. Un modèle de réalité n'est qu'un modèle, pas la réalité elle-même et nous en tant qu'êtres humains nous avons le pouvoir de le changer. Nous le construisons entre le temps linéaire et le temps du rêve, par petites couches successives.

En fin de vie, nous nous déplaçons pour la dernière fois du temps linéaire au temps du rêve.



Le temps du rêve

Il nous permet de capter des informations, notre créativité, nos innovations ainsi que nos expériences de AHA. Dans le rêve, tous les temps sont au présent, ce qui permet de voyager dans le temps.

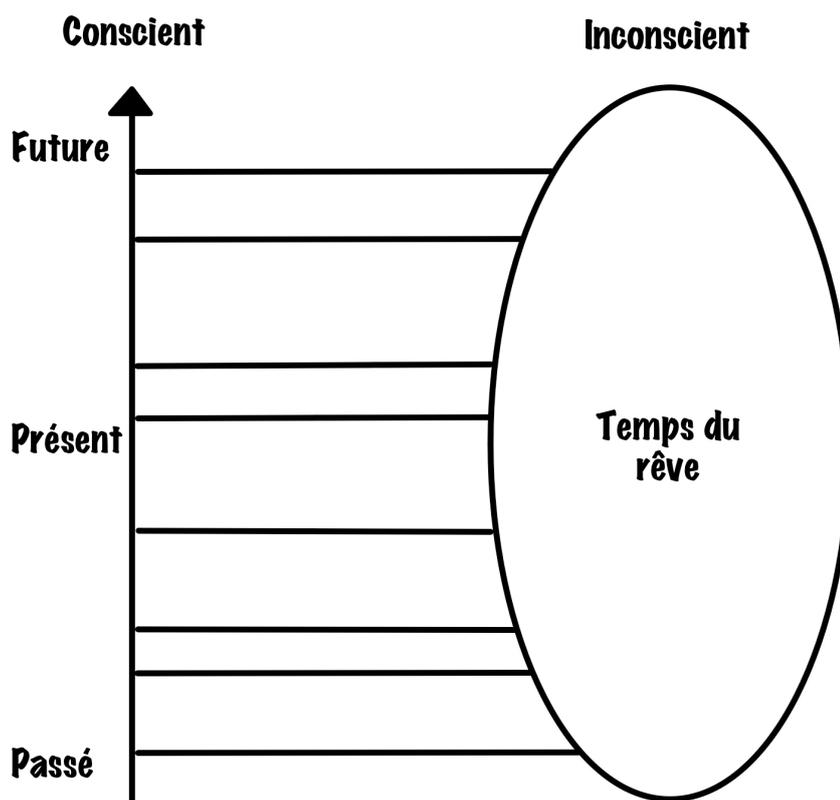
Proverbe taoïste :

« la dernière nuit j'ai rêvé que j'étais un papillon mais aujourd'hui peut être que je suis un papillon qui rêve qu'il est un homme ».

D'après Jung, le rêve est la conscience collective. Dans nos rêves nous traitons 40 millions d'informations simultanément. Dans le temps linéaire nous n'en traitons que 40 (voir le livre «Blink» de Malcom Gladwell).

Nous créons notre réalité du temps linéaire à chaque instant mais lorsque nous l'observons de plus près il n'est pas exactement linéaire. Si nous attendons quelqu'un 5 minutes, elles peuvent durer comme une demi-heure. Inversement, si nous nous amusons pendant 1 heure, elle semble durer 20 minutes. Le temps linéaire est extensible et compressible, il a des propriétés étranges.

Le monde est plus étrange que ce que nous croyons ou que nous sommes capables de conceptualiser. Les limites de la réalité sont tellement larges que lorsque nous nous ouvrons à elles, elles nous offrent des expériences de AHA. Nous devons être ouverts à recevoir ces expériences. Un des dangers de notre culture est qu'elle a tendance à nous renfermer et quand nous sommes renfermés nous ne pouvons pas recevoir ces cadeaux. Contactez vos rêves...



Naissance

Le rêve commence 4 mois après la conception.

Le réveil commence quand la mère sent le bébé bouger pour la première fois.

Il a été confirmé scientifiquement qu'à ce moment là, le cerveau du bébé se met à rêver et à faire des connexions. Ce processus existe aussi chez les animaux. Au premier rêve, un message hormonal est transmis de la mère à l'enfant via le placenta.

Les aborigènes appellent cela un message du pays, le moment où l'âme entre dans le corps. Selon eux lors de la mort nous retournons au pays.

Pour nous européens la terre est notre propriété mais chez les aborigènes c'est la terre qui nous possède. C'est elle qui anime le bébé et l'enfant est le gardien de ce morceau de terre.



Un jeu de circulation d'énergie dans un groupe (20 min)

Ce jeu permet de se rendre compte de la cohésion d'un groupe et de la manière dont l'énergie peut circuler, s'effondrer ou s'entretenir.

Comment l'énergie circule

Choisissez deux personnes avec qui vous vous mettez en lien (sans dire qui c'est), une qui vous offre de l'énergie, une à qui vous donnez de l'énergie.

Vous devez vous tenir à égale distance de ces deux personnes sans qu'elles ne le sachent. Les participants se déplacent dans un espace de jeu défini tout en respectant la règle des distances.

Comment l'énergie d'un groupe peut s'effondrer quand un élément du groupe s'effondre

Le jeu commence de la même façon mais intègre cette règle supplémentaire.

Le facilitateur-trice touche l'épaule d'une personne. Cette personne compte jusqu'à 20 et s'assoit sur le sol. Si la personne qui s'est assis est une des personnes que vous aviez choisi, comptez jusqu'à 20 et asseyez-vous aussi. Et ainsi de suite...

Comment peut-on soutenir une énergie de groupe qui connaît des baisses de motivations, d'où le rôle d'observateur et de participant

Même principe, sauf que le facilitateur-trice peut toucher plusieurs personnes et que la personne touchée doit compter jusqu'à 20 à haute voix.

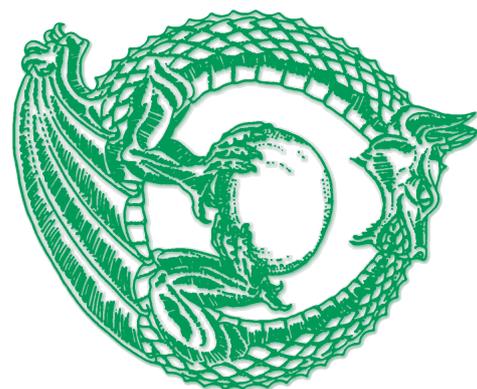
Les personnes proches des personnes touchées peuvent désamorcer le compte à rebours en lui touchant l'épaule.



PLACE AU JEU...

Une canalisation ludique de l'énergie

Une des forces de la méthode de rêve du dragon est de vous permettre d'évoluer dans un projet d'une manière aussi ludique que possible.



QU'EST CE QUE LE RÊVE ?

C'est percevoir les choses d'une façon différente.

QU'EST CE QUE LA PLANIFICATION ?

C'est penser de façon globale et transversale dans le temps.

QU'EST CE QUE L'ACTION ?

C'est agir localement dans le temps.

QU'EST CE QUE LA CÉLÉBRATION ?

C'est la reconnaissance de ce que nous sommes personnellement, c'est quand nous pouvons dire «merci pour ta participation» aux autres et à soi même. «Tu n'as pas idée à quel point tes actes ont contribué au projet», c'est la reconnaissance authentique, la gratitude.

C'est enfin une manière de relever notre niveau d'énergie.

POUR QUE NOS RÊVES DEVIENNENT RÉALITÉ

Nous avons besoin de tous ces éléments.

S'il nous en manque un, nous nous bloquerons sur notre point faible.



ON JOUE LES RÊVEURS ?

Une étape de partage des rêves et de clarification pour

- prendre conscience.
- comprendre et sentir sa motivation.
- collecter des informations.

Une dimension temporelle à l'échelle de notre vie

Si le projet n'est pas faisable en 6 mois, fractionnez le en plusieurs étapes de maximum 6 mois chacune.

L'objectif de la méthode de rêve du dragon est la réussite du projet à 100%.

Les participants au projet s'engagent à se rencontrer une fois par mois pendant 6 mois pour soutenir le projet.

Il se terminera par une grande fête pour célébrer la réalisation de ce qu'il aura été accompli.

Question générative et équipe de rêve

Pour commencer notre projet collectif, nous devrions commencer par le présenter à des personnes susceptibles de s'y être intéresser.

La manière de s'exprimer au moment de la présentation peut avoir un impact non négligeable sur la manière dont les autres vont percevoir le projet. Il est préférable d'être centré, zen avec une respiration profonde. Dans cet état nous créons une meilleure connexion avec nos interlocuteurs.

L'enthousiasme et la profondeur d'implication dans votre projet peuvent être plus porteurs que des mots soigneusement choisis mais sans aucune conviction. Nous pouvons inviter les participants à rejoindre notre projet en utilisant cette préparation.

Il est important d'exprimer clairement aux autres notre conscience dans le fait que nous ne pourrons pas faire ce projet tous seuls, mais que «ensemble» c'est possible.

Ensuite, nous posons une question générative, une question qui a un pouvoir émotionnel dans la vie de la personne à qui vous posez la question.

Par exemple: "Si vous rejoignez l'équipe de ce projet, quels aspects devrait-il inclure pour que dans 6 mois, vous soyez capable de dire: Wow, ce projet a été génial, je suis tellement content d'avoir fait partie de cette équipe.



Personnalités

Lorsque nous présentons un projet, nous nous retrouvons confrontés à quatre types d'attitudes :

- Les supporteurs actifs. Lorsque nous leur présentons le projet, ce sont ceux qui disent: votre projet est super, je veux vous aider. Ce sont eux qui vont nous aider.
- Les supporteurs passifs. Lorsque nous leur présentons le projet, ils disent : votre projet est super et ils s'en vont. Ils ne nous aideront pas.
- Les résistants passifs. Lorsque nous leur présentons le projet, ils disent : votre projet est nul, stupide et inutile. Ils ne vont rien faire.
- Les résistants actifs. Lorsque nous leur présentons le projet, ils disent : votre projet est nul, stupide et inutile. Mais en plus ils feront tout pour empêcher la réalisation du projet.

Changement de regard

Parfois la personnalité qui nous aide le plus est le résistant actif et nous pouvons l'en remercier.

Lorsque nous lui présentons un projet et qu'il nous dit que ce projet est nul, il nous donne l'occasion de lui demander pourquoi ? Nous retournons cette information à notre groupe de supporteurs actifs qui y trouve une nouvelle proposition.

Nous retournons vers notre résistant actif, plusieurs fois si nécessaire, pour lui présenter nos nouvelles approches. Et ce jusqu'à ce que sa part de visions et ses arguments soient intégrés dans notre projet.

A ce stade, il risque de trouver notre projet sympathique. A terme, une équipe qui est capable d'intégrer des résistants actifs a des chances d'être plus viable et plus efficace.

*Lors d'un stage
Définissez 2 - 3 projets
des participants qui
serviront de support
aux exercices
pratiques.*

*Libre à vous d'utiliser
un vote à la gommette
(très rapide), un vote
sans candidat, ou tout
autre processus de
votre choix.*



Dans le cas d'une équipe de projet de plus de 8 personnes, le cercle de rêve se fait en sous groupes.

Puis chacun lit les rêves affichés par les équipes de rêve et choisit les tâches qui lui semblent importantes pour accomplir le projet.

Une personne de chaque groupe doit rester près de son affiche pour pouvoir répondre aux éventuelles questions sur les rêves écrits.

Imaginez-vous dans une galerie d'art et voyez ce qu'il y a de commun entre les différents tableaux.

Les tâches qui sont en commun sont peut-être les plus importantes.

Le cercle de rêve

Ce jeu peu prendre de 45 minutes à 1 heure.

Nous faisons des équipes de 5 à 6 personnes maximum, au delà de 6 personnes il est préférable faire des sous groupes.

Une des personnes présente le projet et pose la question générative.

Par exemple: "Si vous rejoignez l'équipe de ce projet, quels aspects devrait-il inclure pour que dans 6 mois, vous soyez capable de dire: Wow, ce projet a été génial, je suis tellement content d'avoir fait partie de cette équipe.

Ensuite la parole passe de participant en participant en décrivant un cercle. Chaque personne peut répondre à cette question en disant au plus une ou deux choses à chaque tour. Une des personnes prend en charge les notes et écrit l'essence de ce qui est dit. Si une personne trouve que la synthèse de ce qu'elle a dit n'est pas correcte, elle a la possibilité de la corriger.

Vous ne pouvez pas dire non à ce que propose une personne. Le cercle de rêve, comme son nom l'indique, est sur le plan du rêve et sur ce plan les idées peuvent être contradictoires sans que cela ne pose de problème. La présence de rêves contradictoires peut même être génératrice de moment de AHA.

Si vous ne comprenez pas l'idée proposée par une personne, vous pouvez demander une clarification mais sans nier ou renier ce qu'elle a dit. Si l'idée paraît trop conséquente en rapport au temps imparti et à la taille du groupe de projet, vous pouvez poser la question suivante : pouvons nous faire ceci sur un projet de 6 mois ?

Partagez au maximum une ou deux idées à chaque tour, sinon la motivation du groupe risquerait de diminuer. Une personne qui en dit trop à la fois prend le contrôle du processus et bloque les autres. Après avoir fait un tour de cercle il est possible que quelqu'un ait suscité une nouvelle idée qui donne envie de réagir au tour suivant. Si vous n'avez rien à dire, passez votre tour. Vous pouvez continuer jusqu'à ce que tout le monde ait donné toutes ses idées, en général 4 tours devraient suffire.

Si le cercle de rêve fonctionne bien, vous sentirez monter l'énergie du groupe et les participants vont se mettre à dire "notre projet" plutôt que "le projet". En effet pour que le projet, qui est initialement personnel, se transforme en projet collectif, le projet personnel doit mourir. Il se peut aussi que la conjugaison des idées passe du conditionnel au futur. Lorsque ces symptômes apparaissent, c'est que vous êtes sur la bonne voie. De même lorsque quelqu'un dit exactement ce qu'un d'autre voulait dire...

Voici plusieurs choses qui peuvent contrarier le cercle de rêve: vous n'êtes pas zen, vous n'écoutez pas correctement, vous êtes trop dans le jugement, vous faites des compromis ou vous êtes trop rationnel alors que les rêves n'y sont pas contraints. L'énergie d'un cercle de rêve peut être renforcée par la présence d'enfants, car ils sont plus proches de leurs rêves que les adultes.

Petit secret de cuisine

A la fin du processus, lisez toutes les idées comme si elles étaient déjà réalisées.

A ce moment, le niveau d'énergie du groupe augmente considérablement.

Enjoy...



Clarifier la mission

La mission répond à la question «quoi ?». Quel est le projet ?

Clarifier la vision

La vision répond à la question «pourquoi ?».

Quelle est la motivation qui vous pousse à faire ce projet ? Est-ce pour vous ? Pour les autres ? Pour les deux ? La réponse est en vous personnellement mais veillez à clarifier aussi la position du groupe.

Écriture collective de mission et vision

À la suite du cercle de rêve il est intéressant de mettre par écrit la mission et la vision du projet.

Cette définition peut être abordée dans une version courte d'une à quelques lignes et / ou dans une version plus longue comme un petit paragraphe.

Écriture parallèle

Vous pouvez commencer par une séance de remue méninges (brainstorming) en donnant des mots qui caractérisent votre projet.

Ensuite chacun prend un moment pour formuler une définition du projet qui utilise les mots et concepts qui sont ressortis. On partage ensuite la lecture de ses définitions et on en choisit une ou deux.

Elles peuvent servir des besoins différents comme une phrase d'introduction au projet ou un article de presse.

Pour ceux qui aiment les défis, il y a une variante qui consiste à prendre la liste de mots issue du remue méninges et à classer chacun de ces mots dans une catégorie parmi le rêve, le plan, l'action ou la célébration. Il arrive que certains mots touchent plusieurs catégories, faites selon votre inspiration. À partir de ce classement essayez de construire votre texte dans une approche structurée en passant par les 4 étapes successives du projet.

Co-écriture

Une autre approche consiste à ce qu'une première personne écrive une ou plusieurs phrases qui répondent à la question «quoi» et «pourquoi».

Ensuite chacun peut venir transformer une partie du texte en faisant des ajouts ou en barrant une partie du texte.

Ce petit jeu continue jusqu'à ce que le groupe soit satisfait.

N'oubliez pas de piocher dans les informations collectées pendant le cercle de rêve.

«Le mieux est l'ennemi du bien»

Le perfectionnisme peut être une forme de conflit intérieur qui entrave la réalisation.

Analyse des champs de forces

Ce jeu peut prendre de 45 minutes à 1 heure.

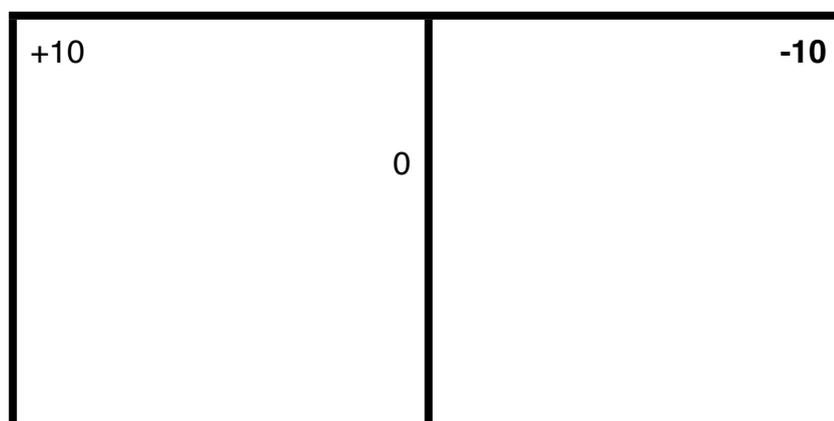
Ce terme un peu pompeux définit pour nous un jeu qui sert à prendre conscience des forces, des faiblesses, des opportunités et des menaces liées au projet.

Les forces et faiblesses sont plutôt un regard interne à l'équipe alors que les opportunités et menaces sont plutôt liées à ce qui est extérieur.

Au travers de ce jeu nous pouvons identifier les paramètres sur lesquels nous pouvons agir et qui auront le plus d'impact pour renforcer le projet, ce processus nous permet aussi de ne pas nous fatiguer avec des paramètres que nous n'avons que peu de chances de faire changer.

Première partie

Ce jeu se passe sur un grand plateau de jeu. Vous devez matérialiser sur le sol des limites qui forment un espace de mini terrain de foot ou un format table de ping-pong si vous n'êtes que 2 ou 3 participants.



Vous pouvez utiliser par exemple du scotch ou de la ficelle.

Le trait central est symboliquement une zone neutre. D'un côté de ce trait nous avons un espace positif (de 0 à +10) et de l'autre son équivalent négatif (de 0 à -10).

Chacun va pouvoir se déplacer sur le plateau et associer des idées et des valeurs (entre -10 et +10) en les inscrivant sur des petits papiers, scotch ou post-it et en les plaçant au niveau de la valeur souhaitée.

Déplacez vous de la zone positive à la zone négative et laissez venir l'inspiration.

Par exemple certains vont se poser la question et ensuite aller chercher l'endroit qui correspond sur le plateau de jeu alors que d'autres se promènent simplement et sentent l'idée surgir à l'endroit qui convient.

Réunissez ensuite les post-it qui traitent des mêmes thèmes et affichez les sur une grande feuille de papier avec les forces et opportunités en haut et les faiblesses et menaces en bas. Pour chaque thème, faites le calcul des valeurs positives et négatives.

Demandez vous si ce résultat vous paraît cohérent. Si ce n'est pas le cas il y a peut être des oublis qu'il faudrait combler.



Deuxième partie

Cette phase se focalise sur notre capacité à faire la différence entre le fait de changer ce qui doit être changé et accepter ou être patient face à ce qui ne peut pas l'être.

Demandez vous quel sont les points sur lesquels vous pourriez agir avec une solution concrète. Inscrivez la et donnez lui une valeur entre 0 et +20. Une fois que toutes les idées sont venues, recalculez les nouveaux scores des thèmes.

Ce processus permet de mettre en évidence des objectifs qui feront une grande différence en vue de la réussite du projet. Soulignez ces facteurs.

Si les personnes ne sont pas contentes du résultat c'est que l'on a oublié quelque chose.

Clarifier les objectifs

Les objectifs répondent à la question «comment ?». Quels moyens allez vous mettre en oeuvre pour que votre projet réussisse ?

Ecriture collective de mission et vision

Piochez dans les informations collectées pendant le cercle de rêve et celles collectées pendant l'analyse des champs de forces.

Nous n'avons jamais dit que ce serait facile

Dans les moments difficiles vous allez remettre cette méthode en question et vous aurez raison. Vous vous direz «Visiblement cela ne fonctionne pas pour moi».

Avec un peu d'expérience vous vous apercevrez que même dans les cas désespérés vous êtes en plein dans le processus.

«CNV» Communication Non Violante

Prenez un peu de recul et posez vous la question « qu'est ce qui ne fonctionne pas et à quelle étape du projet ? » Relisez les symptômes de renforcement et d'affaiblissement, vous reconnaîtrez sûrement ce qui pose problème. Parlez en à votre groupe en expliquant bien les points suivants :

- Qu'est ce qui déclenche votre problème ?
- Qu'est ce que ce problème vous fait ?
- Qu'est ce que vous souhaiteriez ?
- Quelles solutions peut on trouver à mon problème ?

Ne perdez pas de vue que les personnes qui vous poseront le plus de bâtons dans les roues sont les mêmes qui peuvent vous aider en vous donnant des informations sur ce qu'ils trouvent de nul dans votre projet.

Prenez au moins un instant pour y réfléchir car il se pourrait que ces informations soient le secret de votre réussite.



ON JOUE LA PLANIFICATION ?

Une étape de structuration de la stratégie pour

- choisir parmi des alternatives.
- mettre en place une approche stratégique.
- faire valider cette approche par son environnement.
- ajuster la stratégie jusqu'à ce que votre environnement y réponde positivement.

Le Karabirrdt

Une structure de rêve

Nous avons rassemblé beaucoup d'informations et imaginé beaucoup d'alternatives. Nous allons transformer toutes ces alternatives en un jeu de société qui va nous porter à travers le projet.

Prenez une grande feuille de papier, pliez-la en deux verticalement et encore une fois en deux, dépliez. Ce que vous avez maintenant est une feuille de papier avec quatre parties, quatre étapes les unes sous les autres.

Chaque étape peut avoir trois types d'énergie, le yin qui ouvre vers l'intérieur et qui renforce le groupe et le yang qui ouvre vers l'extérieur. Le troisième type d'énergie est celle qui combine les deux simultanément.

Faites trois colonnes verticales et notez de gauche à droite, le yin, le yin-yang et enfin le yang. Il y a finalement 12 cases où on peut mettre les tâches.

Ce qui est en lien avec l'argent est souvent placé au milieu.

	pour l'interne	pour les deux	pour l'externe
Rêve			
Plan			
Action			
Célébration			



Pas assez ou trop

A ce stade, deux types d'énergies des participants vont être à l'œuvre, celle de la division, qui va nous fournir un nombre de tâches trop important et celle de l'unification qui va nous fournir trop peu de tâches, voire une seule qui serait le projet lui-même.

Pour que ce jeu puisse fonctionner, vous devez essayer de ne pas tomber dans un extrême ou dans l'autre. L'idéal est d'avoir un minimum de 24 tâches et un maximum de 48.

Pour remplir le tableau, demandez à chaque participant de choisir les tâches qui selon lui seront les plus importantes à la réussite du projet. Le modérateur de ce jeu inscrit les tâches sur la position qui lui paraît le plus approprié.

Pour savoir combien de tâches chacun peut proposer, faites le calcul suivant : les 48 tâches maximum divisées par le nombre de participants donnent le résultat.

Chacun peut en choisir une supplémentaire en réserve, elle ne servira que si l'une des tâches que vous avez choisies a déjà été signalée. Parfois il est possible d'associer deux tâches en une seule en rendant la formulation plus claire.

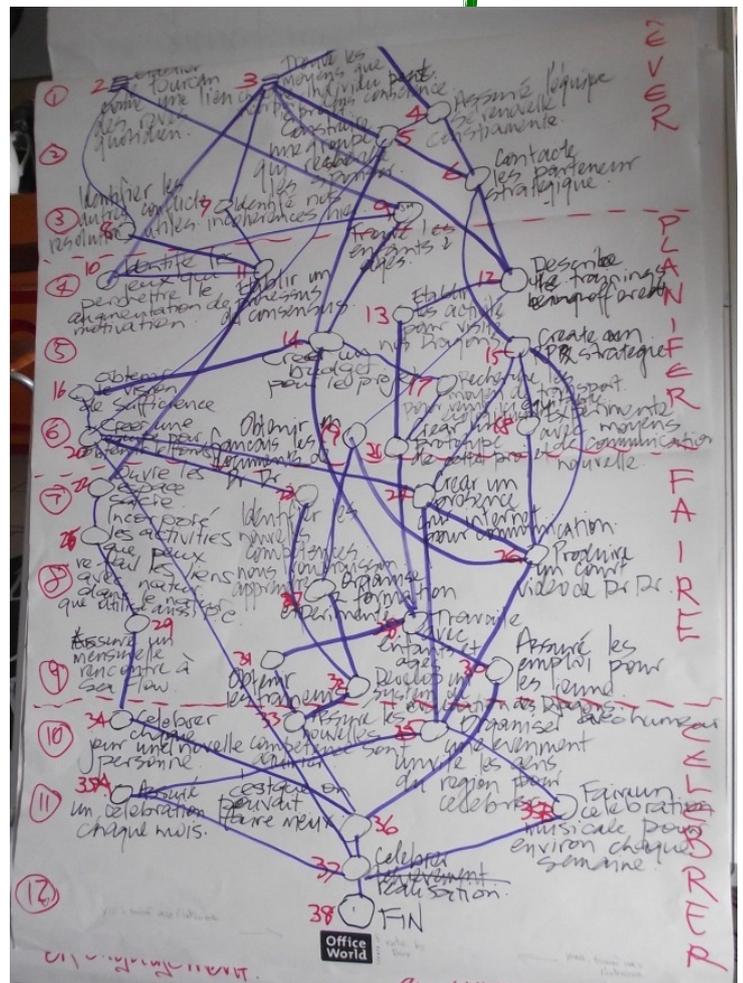
Si vous n'avez pas de modérateur expérimenté

Cette phase de placement est un peu déroutante les premières fois. Si vous manquez d'expérience nous vous conseillons de vous poser la question suivante « Dans quelle catégorie (Rêve 1, Planification 2, Action 3, Célébration 4) placez-vous chaque tâche ? ».

Comme chaque tâche peut être vue selon une approche fractale, elle peut contenir les 4 étapes. Concentrez-vous sur la caractéristique dominante. Chacun donne son avis. Marquez-le sans jugement. S'il y a des différences de classement, demandez aux participants pourquoi ils ont classé cette tâche dans cette catégorie. Il est possible que vous identifiiez de nouvelles tâches à ce moment.

Vous avez maintenant un tableau schématique de votre projet et vous pouvez déjà faire une première évaluation de cette approche stratégique. Il suffit de regarder le nombre de tâches qu'il y a à chacune des quatre étapes.

Si le projet et l'équipe qui souhaite le réaliser sont idéaux, vous aurez un équilibre entre ces quatre étapes. Sinon, vous devrez évaluer ce qu'il est possible de faire pour optimiser le projet.



Surveillez la tendance à se focaliser sur les tâches alors que les lignes qui les relient sont toutes aussi importantes.

Relier les tâches entre elles

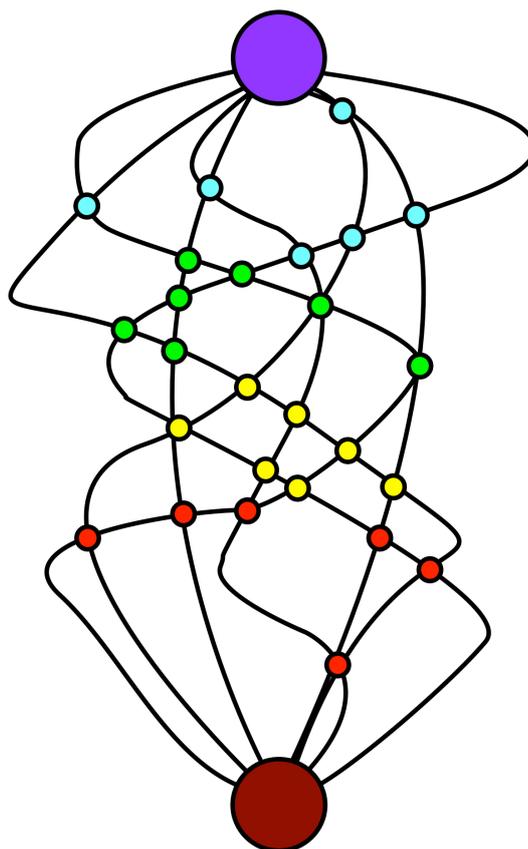
Vous pouvez représenter les tâches par de petits cercles. Puis reliez-les par des lignes qui symbolisent la dépendance des tâches et les liens de progression. Elles vont permettre de structurer et de maintenir la cohérence du jeu.

D'une manière globale, aucune tâche n'est séparée des autres car c'est l'ensemble de celles-ci qui permettra la réalisation du projet.

Ne perdez pas de vue que les lignes sont censées symboliser des liens de cause à effet et qu'une tâche qui part du rêve devrait transiter par le plan, l'action et la célébration avant d'en finir.

Chaque tâche doit avoir au minimum 1 ou plusieurs liens entrants et 1 ou plusieurs sortants. Si ce n'est pas le cas il y a peut-être une tâche manquante. Trouvez-la et inscrivez-la.

Du Rêve



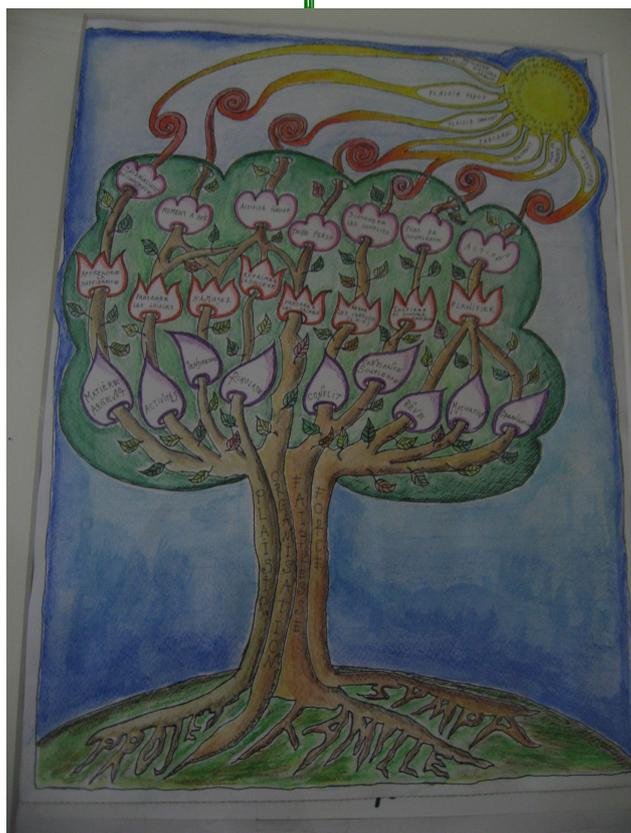
A la célébration

Artistique

Donnez ce schéma à un artiste du groupe pour qu'il en fasse une œuvre d'art. Cela peut être motivant car il y a un temps important entre le rêve et le début des résultats.

Cette œuvre d'art peut aussi servir pour la communication vers l'extérieur.

Par exemple si elle est affichée à l'extérieur avec une petite inscription "Est-ce que vous savez ce que c'est ? Si vous voulez le savoir, venez nous le demander".



Le c'est qui qui ?

La suite du processus va définir où est ce que chacun va intervenir dans le projet. Posez-vous trois questions :

- Parmi ces tâches, laquelle me motive le plus ? Elle se trouve dans votre propre zone de confort et c'est une tâche que vous allez piloter. Ecrivez vos initiales en vert à coté de la tâche.
- Parmi ces tâches, laquelle me fait peur mais avec de l'aide me permettrait de beaucoup apprendre ? Elle se trouve dans votre zone d'inconfort et c'est une tâche pour laquelle quelqu'un va vous aider à apprendre. Ecrivez vos initiales en rouges à coté de la tâche.

Les personnes ressources sont celles qui pourront être de bon conseil à la réalisation de cette tâche.

- Parmi ces tâches, laquelle pourrais-je faire facilement faire mais que j'ai déjà tellement fait qu'elle m'ennuierait profondément. Ecrivez vos initiales en noir à coté de la tâche.

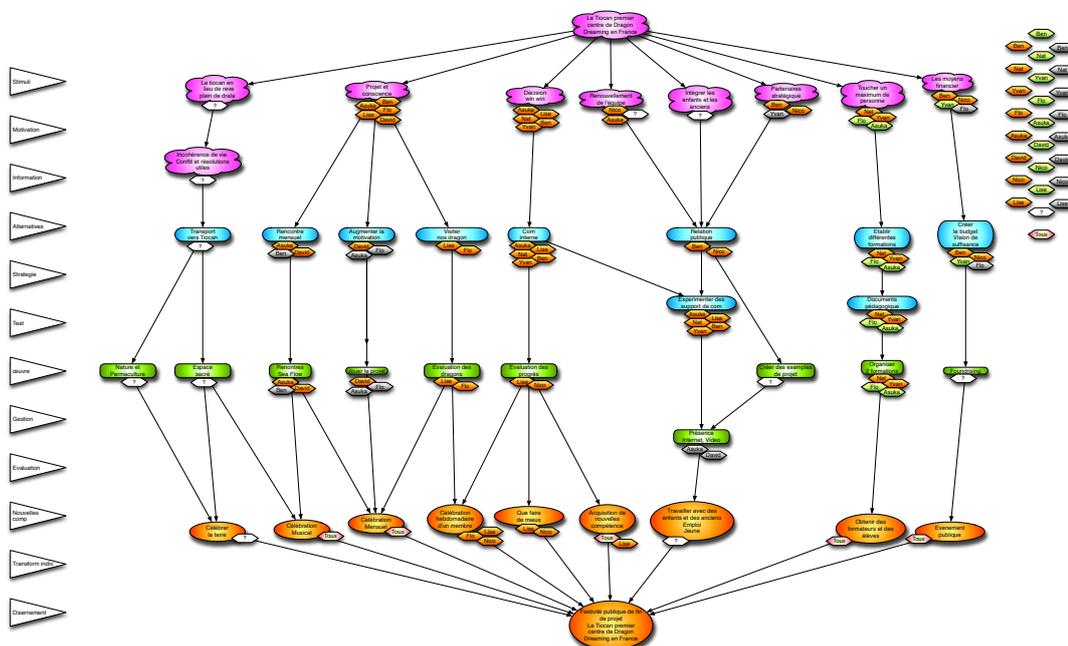
Il serait bien que chacun choisisse au moins une tâche dans chaque catégorie. Il est important que personne ne se retrouve seul sur une tâche. Faites attention aussi à ce que personne ne prenne trop de tâches, c'est la voie royal vers le surmenage.

Si des tâches se retrouvent sans nom il y a plusieurs pistes :

- C'est une tâche dans laquelle tout le monde doit être impliqué. Ecrivez «tous» en vert à coté de la tâche.
- Il n'y a personne dans le groupe qui a les compétences requises pour accomplir cette tâche. Vous devez trouver la personne qui a ces compétences et l'inviter dans l'équipe, partagez les rêves avec elles et invitez la à inclure ses rêves dans ceux du projet.
- Regardez les personnes de la tâche suivante ou précédente pour trouver l'équipe qui va se charger d'une nouvelle tâche.
- C'est peut-être une tâche a enlever.

Symbolique des couleurs :

- les responsables de tâche en vert.
- les apprentis en rouge.
- les personnes ressources en noir.



Colorier les tâches

Quand vous commencez une tâche, hachurez son petit cercle pour signifier qu'elle est commencée. Vous pouvez célébrer ce commencement.

Lorsqu'elle est finie, colorez la complètement et célébrez à nouveau.

Attention à ne pas oublier le budget pour la célébration. Si personne n'y pense, vous risquez de saboter les chances de réussite de votre projet.

Gardez le processus aussi ludique que possible pour maximiser la motivation. Durant cette partie du processus vous êtes sur le plan de la logique concrète et rationnelle et non sur celui des rêves. Si une proposition est trop utopique dans le temps donné, essayez de la ramener à quelque chose de plus raisonnable ou fractionnez le projet en plusieurs étapes.

A ce moment du jeu, le projet paraît très complexe. Il est probable qu'à cette étape la motivation du groupe soit basse. Trouvez les tâches qui ont déjà commencé et sur les 30-40 tâches il y en a sûrement 10 ou 15 qui ont déjà commencé. N'est ce pas mieux maintenant ?

Budget temps et budget argent

Allouez approximativement une durée à chaque tâche. Commencez par faire une liste des tâches et mettez en face le temps que vous pensez qu'elle va prendre. Dans un premier temps allouez des heures (H), des jours (J) ou des semaines (S). Faites ensuite la conversion de toutes ces valeurs pour n'obtenir au final plus que des heures. Faites en la somme et multipliez la par un coût en argent par heure (ex : 10 euros/heure).

Cela permet d'obtenir une valeur en argent de la contribution volontaire du groupe et ce sera plus facile de justifier une demande de participation à l'extérieur de votre groupe.

Dans le même esprit, faites le budget financier avec pour chaque tâche le coût financier estimé et les entrées d'argent estimées.

10 minutes budget

Une personne prépare la liste des tâches sur un tableau en laissant assez de place à droite pour pouvoir inscrire un budget temps et un budget argent.

Le jeu commence par une improvisation musicale collective assez rythmée. Des qu'un participant se sent inspiré par le budget d'une tâche il va l'inscrire en silence sur le tableau et retourne ensuite à sa place.

Ce processus continu pendant 10 minutes.



Participation ou engagement

Tout le monde a un point d'équilibre entre un petit geste financier et un sacrifice. Il est déterminé par la quantité d'argent qui entre dans notre vie et la quantité qui en sort, mais aussi par la croyance que nous mettons dans le projet.

Chacun va être impliqué pour la levée de fonds et il est important de reconnaître son propre point d'équilibre. C'est la première étape d'une levée de fonds renforcée.

« Combien est-ce que tu serais prêt à mettre pour le projet dans les 6 prochains mois ? »

Chaque point d'équilibre est juste quelle que soit la somme donnée.

« Si le projet n'arrive pas à lever les fonds nécessaires, seriez-vous prêt à partager le coût des pertes que le projet pourrait engendrer ? »

C'est une des rares questions génératives à laquelle il n'est possible de répondre que par oui ou par non.

Si au moins 4 personnes répondent oui à la deuxième question, le projet continue. Sinon le projet s'arrête sur le champ.

C'est une vraie invitation et vous devez donner le pouvoir aux gens de dire non. Il ne doit pas y avoir de place pour la manipulation. Si la personne dit non vous devez remercier ce non autant qu'un oui, sans différence aucune. Si vous célébrez le oui plus que le non c'est une tentative de manipulation, c'est prendre le pouvoir sur l'autre, alors qu'une des visions de cette méthodologie est de prendre du pouvoir avec l'autre.

Si la personne dit peut-être ou j'ai besoin de plus d'info, considérez la réponse comme un non. Personne ne doit justifier sa décision, c'est simplement oui ou non. Seules les personnes qui disent oui peuvent participer aux décisions financières.

Il est temps de savoir comment vous êtes prêt à vous impliquer. Dans cette approche de gestion de projet, il y a une subtile différence entre "engagement" et "participation". Le participant donne de son temps, celui qui s'engage peut aussi donner de son temps mais en plus il prend des responsabilités financières vis à vis du projet.

Les personnes engagées sont les seules personnes habilitées et légitimes à prendre des décisions pour tout ce qui touche au budget. En dernier recours ce sont les membres «engagés» de l'équipe qui combleront les pertes.

La blessure de l'argent

Dès que nous parlons d'argent, la plupart d'entre nous ont des réactions étranges. Notre rapport à l'argent est conditionné par des peurs, des blessures. Comment soigner la blessure autour de l'argent ?

Dans l'approche du rêve du dragon, l'aspect financier n'est pas un problème tant que le projet est correctement abordé.

Croyances et société :

*Il n'y a pas assez.
Plus c'est mieux.*

*Avoir assez est-ce
l'abondance ou un
juste équilibre
entre rien et tout ?*



ON JOUE L'ACTION ?

Une étape active pour

- mettre en œuvre.
- gérer et administrer.
- évaluer les progrès.

Passer de la théorie à la pratique

L'objectif de ce jeu, est de réaliser toutes les tâches afin de concrétiser le rêve initial. Normalement à ce stade du jeu vous devriez avoir des sous groupes de projet.

Par exemple un comité finance, un comité communication, un comité logistique, etc...

Il est souvent plus facile et plus rapide de s'organiser au sein de plus petits groupes. C'est une dimension à la fois effrayante et excitante que le passage à l'acte. Vous pouvez aborder chaque tâche ou chaque branche de tâche comme un projet en soi, en suivant les 4 étapes et en commençant par le début SVP...

Garder en vue la mission du projet

Dans une équipe nous pouvons facilement nous disperser, les idées sortent dans tous les sens et parfois c'est l'égaré. N'hésitez pas à afficher en gros la mission de votre projet lors de vos rencontres.

Encore des symptômes

Si le projet se bloque dans l'une des étapes, elles ont chacune leur propre symptôme qui va indiquer la zone qui pose problème. Pour le rêve, c'est la perte de motivation. Pour la planification, c'est le manque de vision des alternatives. Pour l'action, c'est le manque de progrès concret. Pour la célébration, c'est le manque d'ouverture à ce qui a changé.

Grâce à la connaissance des symptômes on peut identifier le blocage et établir une stratégie qui va permettre de le dépasser.

- Symptôme de fonctionnement au stade de l'intention. Lorsque l'intention est bonne, elle renforce la relation individu – environnement, elle renforce la relation individu – intention, elle renforce aussi la relation que nous avons avec nous mêmes. Dans le cas contraire nous devons changer notre intention.
- Symptôme de fonctionnement au stade des possibilités. Lorsque les possibilités sont bonnes nous comprenons mieux le contexte de notre environnement. Dans le cas contraire nous devons changer nos possibilités.
- Symptôme de fonctionnement au stade du comportement. Lorsque les comportements sont bons, nous sentons notre engagement se renforcer. Dans le cas contraire, nous devons changer notre comportement.
- Symptôme de fonctionnement au stade de la réponse. Lorsque la réponse est bonne nous ressentons de la satisfaction. Dans le cas contraire nous devons changer ce qui se passe avant la réponse ou changer notre regard et notre sentiment face à ce qui a été accompli.



Organiser des rencontres efficaces.

Il est possible d'avoir des rencontres, de 2 à 3 heures une fois par mois, qui soient assez efficaces pour soutenir fortement le projet.

Avant

- La première chose est d'avoir une équipe de logistique qui se rend sur le lieu de la réunion et rend cet endroit magique avec de belles affiches, de la décoration, des fleurs, des panneaux qui expliquent tout ce qu'ils font de façon claire.
- Essayez d'inviter quelqu'un de l'extérieur pour intervenir sur un sujet : un conférencier, un spécialiste, un poète, un chanteur, ou autre.

Intro

- Essayez de commencer la réunion par un moment de silence ou de calme.
- Les visiteurs ou les personnes qui viennent pour la première fois sont accueillis et se présentent.
- Faîtes un cercle de « check-in » rapide, en quelques mots. (2 à 3 phrases maximum)

Le cœur de la réunion en 4 parties:

- Présentez ce qui s'est passé depuis la dernière réunion.
- Posez les questions qui doivent être résolues à cette réunion.

- Présentez, exposez et traitez les actions requises. C'est le cœur de la réunion.
- Essayez d'avoir une phase d'action où chacun puisse s'impliquer. Par exemple, donnez à tout le monde du papier, une enveloppe et un timbre et chaque personne écrit une lettre à propos du travail que vous venez de faire en l'adressant à des médias, des élus locaux.

Outro

- Si vos rencontres ne sont pas sur une base de dates régulières, il est temps de poser la suivante.
- Si vous avez un intervenant, introduisez le et donnez lui une demi-heure pour présenter ce qu'il fait, puis 15 minutes pour les questions.
- Si vous en avez besoin, faites passer un bol pour les donations afin de couvrir les frais d'organisation de la rencontre. Prenez une partie de l'argent pour l'organisation et une autre pour l'intervenant.
- Demandez quelques volontaires pour ranger le lieu et pour être le nouveau groupe logistique pour la prochaine rencontre.
- Faîtes un cercle de « check-out ».
- Passez un moment convivial de quelques minutes en faisant un jeu, de la musique ou... Soyez créatif.

Comment s'ouvrir à une séance efficace ?

Essayez de rendre silencieuse la petite voix qui parle dans votre tête.

Vous n'en avez pas ?

Celle qui parle toujours... qui est en train de dire « oui je suis d'accord avec ça » « non ce n'est pas vrai » ou encore « hmmm je ne sais pas ».

Vous pouvez aussi essayer de parler avec votre cœur ou avec votre corps plutôt que par votre cogitation mentale.



Essayez d'agrémenter vos rencontres de petits événements ludiques qui sortent du contexte de travail.

Cela permet de se changer les idées et de remonter le niveau d'énergie des participants.

Par exemple avant un repas faites un petit cercle de parole ou chacun à son tour partage un point qui lui fait particulièrement plaisir dans l'évolution du projet.

Prise de décision au consensus

Certaines décisions, notamment tout ce qui touche au budget, devraient être prises par le groupe au complet et au consensus. Il s'agit de trouver une solution que tout le monde valide, sans oppositions.

Gestion des conflits

La CNV est un outil qui a fait ses preuves, il demande un certain apprentissage mais il vous le rendra bien.

Cette approche permet d'exprimer une idée, une opposition, sans agresser ses partenaires. Un des principes de fond est de parler de notre propre rapport à une situation donnée sans accuser l'autre ni de manière directe, ni indirecte.

Si cela vous semble impossible de prime abord, vous serez surpris de voir la capacité acrobatique de communication dont nous pouvons faire preuve. Vous trouverez tout un tas de livres traitant de ce sujet et qui vous permettront d'approfondir cette approche magnifique. Mais pour commencer, essayez ces quelques questions...

- Qu'est ce qui déclenche votre problème ? (Déclencheur)
- Qu'est ce que ce problème vous fait ? (Emotion)
- Qu'est ce que vous souhaiteriez ? (Souhait)
- Quelles solutions peut on trouver à mon problème ? (Invitation à trouver une solution ensemble)

Travaillez avec vos opposants actifs

Maintenant que vous êtes un pro de la CNV vous n'aurez plus aucun mal à traiter avec vos opposants actifs. C'est un vrai exercice de style, mais vous serez étonné du jeu qui peut se mettre en place entre une personne qui présente un concept, une autre qui contre argumente. Le premier modifie son concept au rythme des contre arguments et il y a moyen de finir par se mettre d'accord.

Pour qu'un opposant actif vous soit utile, il doit être capable de vous donner des explications sur ce qui ne lui va pas. Sans cela, c'est de la critique gratuite et soyez gentil avec vous, déclinez ce lynchage.

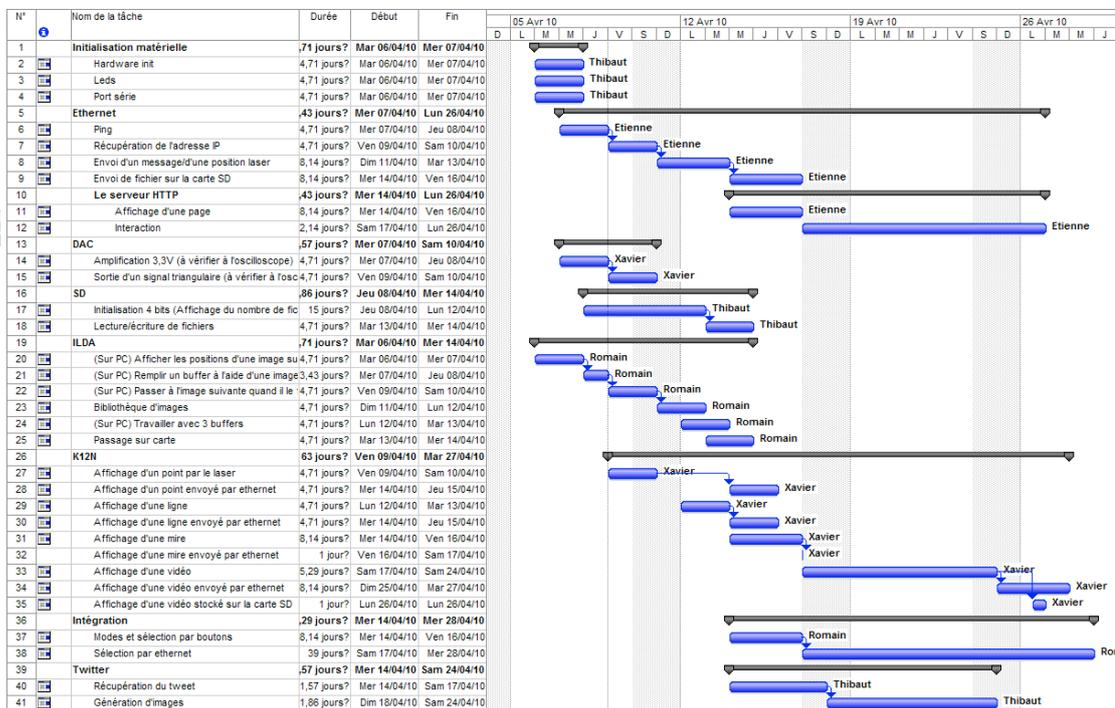


Planification minutée

Le Karrabirrdt peut suffire pour faire le suivi de l'avancement de projets simples et qui n'ont que peu de contraintes de temps ou d'argent. Dans le cas d'un projet plus complexe ou nécessitant une levée de fonds vous augmenterez vos chances de succès à l'aide d'un diagramme de «Gantt»

Du Karrabirrdt au diagramme de «Gantt»

Le diagramme de Gantt est utilisé afin de déterminer le minutage du projet. Ce diagramme est une représentation plus formelle de ce que nous avons fait pendant la phase de planification.



A cette étape vous allez mettre des temps estimatifs de réalisation pour chaque tâche et créer les liens d'enchaînement qui indiquent qu'une tâche ne peut être abordée que lorsque la précédente est terminée. Il existe des logiciels pour faire cette mise en page. Ils vous faciliteront le travail et vous indiqueront automatiquement votre chemin critique.

Vous pouvez utiliser le logiciel open source (Gantt Project).

Le chemin critique est le cheminement le plus long qui passe d'une tâche de commencement à une tâche de fin. Il est très utile pour prioriser l'ordre de réalisation des tâches.

Ce diagramme étant plutôt formel, il permet de présenter le sérieux du projet. Par exemple à des institutions.

Il sert aussi à vérifier la progression du projet et à ce titre vous devriez le surveiller de près.

Jeu distractif Le PILI PILI

Disposer le groupe en cercle et donner à chacun un rôle de Pili-pili, de Monstre ou de Crabe en alternant les rôles à chaque personne.

Le pili-pili avance frontalement et rapidement d'une jambe sur l'autre (en disant pili-pili en continue), le crabe avance latéralement (avec les bras en l'air pour faire le crabe), et le monstre va où il veut mais très lentement (avec une allure de monstre).

Les limites du terrain de jeu sont définies oralement. Lorsque une créature touche une limite du terrain elle repart dans l'autre sens.

Les Monstres transforment les Pili-Pili en monstres, les pili-pili transforment les crabes en pili-pili, et les crabes transforment les monstres en crabes.

La conclusion de ce jeu, vous la constaterez assez rapidement.



Documents de présentation publique

Commencez par le contenu. Essayez de répondre à ces questions :

- Qui sommes nous ? le qui. (un nom, un logo, une histoire, ce que vous faites, un contact...)
- Quel est le sujet du document ? le quoi. (un texte, un plan, un graphique, une image, un budget...)
- Quel est la vision du document ? le pourquoi. (informer, inviter...)
- A qui est destiné ce document ? le pour qui.
- Quel est le type de document que nous réalisons ? le comment. (un compte rendu, un communiqué de presse, une présentation de projet...)
- Y a t-il une date associée ? le quand.
- Y a t-il un lieu associé ? le où.

Organisez, rédigez et mettez en page le document :

Il y a une formule simple pour rendre le document attractif, elle se nomme AIDA.

- A- Attirez l' «Attention»
- I- Fournissez l' «Information»
- D- Donnez des « Détails»
- A- Incitez à l' «Action»

Organisez votre standard de mise en page selon votre besoin.

Exemple : En-tête, date, titre, sous-titre, paragraphe 1 « l'accroche », paragraphes suivants, contacts, informations utiles.

Levée de fonds renforcée

Voici plusieurs suggestions:

- Ne pas demander d'argent mais une participation en invitant les personnes à tenir compte de leur propre point de balance (voir round 6 de la planification).
- Communiquez en parlant avec votre cœur ou votre corps. Votre présentation devrait en être plus puissante, profonde et sincère. La présentation d'un texte récité n'est pas très convaincante.
- Il est plus facile de parler de votre projet de manière puissante si vous êtes personnellement engagé financièrement dans le projet.
- Si une personne ne souhaite pas soutenir le projet, remerciez la comme si elle l'avait fait. Essayez de lui demander quelques adresses de personnes qui pourraient être intéressées.

Si vous trouvez plus d'argent que nécessaire, vous pourriez donner cet argent à un autre projet. Vous n'imaginez pas l'effet que ce geste peut avoir, il y aura peut-être un jour un projet qui recevra une enveloppe qu'il n'aurait jamais pensé avoir. Vous seriez sûrement étonné vous même du bien que cet acte pourrait vous faire.



L'élection sans candidat

Ce processus permet de décider en consentement qui prendra la responsabilité d'un rôle, d'un poste ou d'une fonction. Cette méthode permet également de faire des choix entre plusieurs options possibles concernant une proposition.

Elle fait l'objet d'un processus rigoureux en plusieurs étapes. L'élection sans candidat est aussi une façon de créer du lien, de mettre à jour certains conflits larvés, de soutenir et d'encourager un participant pour prendre sa place au sein du cercle et de nourrir notre besoin de reconnaissance.

Dans une élection sans candidat nous votons « pour » et jamais « contre ».

BULLETIN DE VOTE

Moi :

Je choisis :

Processus

1. Définir le poste ou la fonction

C'est la fiche de poste qu'elles sont les tâches afférentes à cette responsabilité ?

2. Lister les qualités attendues par le cercle

Quelles sont les qualités requises est attendu par le groupe pour la fonction en question ?

3. Définir le mandat

La personne est élu pour combien de temps, dans quelles conditions ?

4. Distribuer les bulletins aux participants

5. Chacun dans son nom et pour qui il vote
La personne peut voter pour elle.

6. Le dépouillement

Le facilitateur-trice récupère les bulletins et lit à haute voix les résultats en demandant à chaque personne les raisons de son choix. Le secrétaire note au tableau les noms sortant et le nombre de voix obtenues par chacun.

7. Le report de voix

Le facilitateur-trice demande si quelqu'un veut faire un report de voix, c'est-à-dire changer son vote pour une autre personne sortante. La personne argumente son réajustement.

8. Le choix

Le facilitateur-trice demande si quelqu'un veut faire une proposition. Stade de choisir un dénombrement est sur le tableau. Ce n'est pas forcément la personne ayant fait le meilleur score qui peut choisir en premier.

9. Les objections

Le facilitateur-trice demande à chacun s'il a une objection pour que la personne choisie occupe la fonction.

10. S'il y a des objections

Le facilitateur-trice demande un autre choix par une autre personne. L'animateur peut aussi faire le choix de demander de dire et d'argumenter les objections. Si c'est le cas, le groupe se mettra à débattre pour lever les objections.

11. Quand un candidat ne fait état d'aucune objection

Le facilitateur-trice interroge l'éventuelle élue pour savoir s'il est d'accord pour occuper le poste. Si la personne est d'accord, elle est élue. Si elle objecte et de façon argumentée, retour au point numéro 10.

12. Célébration

Bravo !

Ce processus peut aussi être utilisé pour faire des choix.

Exemple : choisir la meilleure alternative.



ON JOUE LA CÉLÉBRATION ?

Une étape de
conscientisation
pour

- voir nos nouvelles compétences et celles des autres.
- communiquer ce que le projet nous a fait vivre.
- avoir un regard lucide sur ce que le projet a été.

Cercle de don

Ce jeu permet au groupe de prendre conscience de ses richesses, il donne à chacun la possibilité d'offrir des remerciements, mais aussi de partager des inquiétudes gardées silencieuses, ou d'évoquer une situation à clarifier. Il est préférable que le groupe se connaisse un minimum.

Dans un espace assez grand, le groupe s'assoit en veillant à laisser entre chaque personne un espace assez important afin de permettre une relative intimité. Comme dans beaucoup d'autres jeux il serait bien d'avoir un gardien du temps. Ce jeu peut prendre de 45 minutes à 1 heure et demie.

Chaque personne choisit un petit objet qui aura la fonction symbolique de vous rendre disponibles à un don lorsque l'objet est posé devant vous ou de vous rendre indisponible aux sollicitations extérieures lorsque l'objet est tenu en main contre le cœur. Vous pouvez prendre le temps d'apprécier la saveur d'un compliment, ou d'accueillir une émotion.

Chacun peut se lever et aller faire un don à une personne en veillant bien au respect de sa disponibilité. La personne qui fait le don s'efforce de parler en utilisant le pronom «je», que la situation décrite soit positive ou négative.

Pour ce partage, la «CNV» communication non violente est la bienvenue. Le fait de soulever les inquiétudes ou les problèmes d'une relation est d'autant plus pertinent quand le groupe se fréquente régulièrement.

La personne qui accueille le don reste simplement silencieuse et en écoute.

A la fin de l'échange le donneur peut retourner à sa place ou choisir de continuer à donner.



L'arbre.

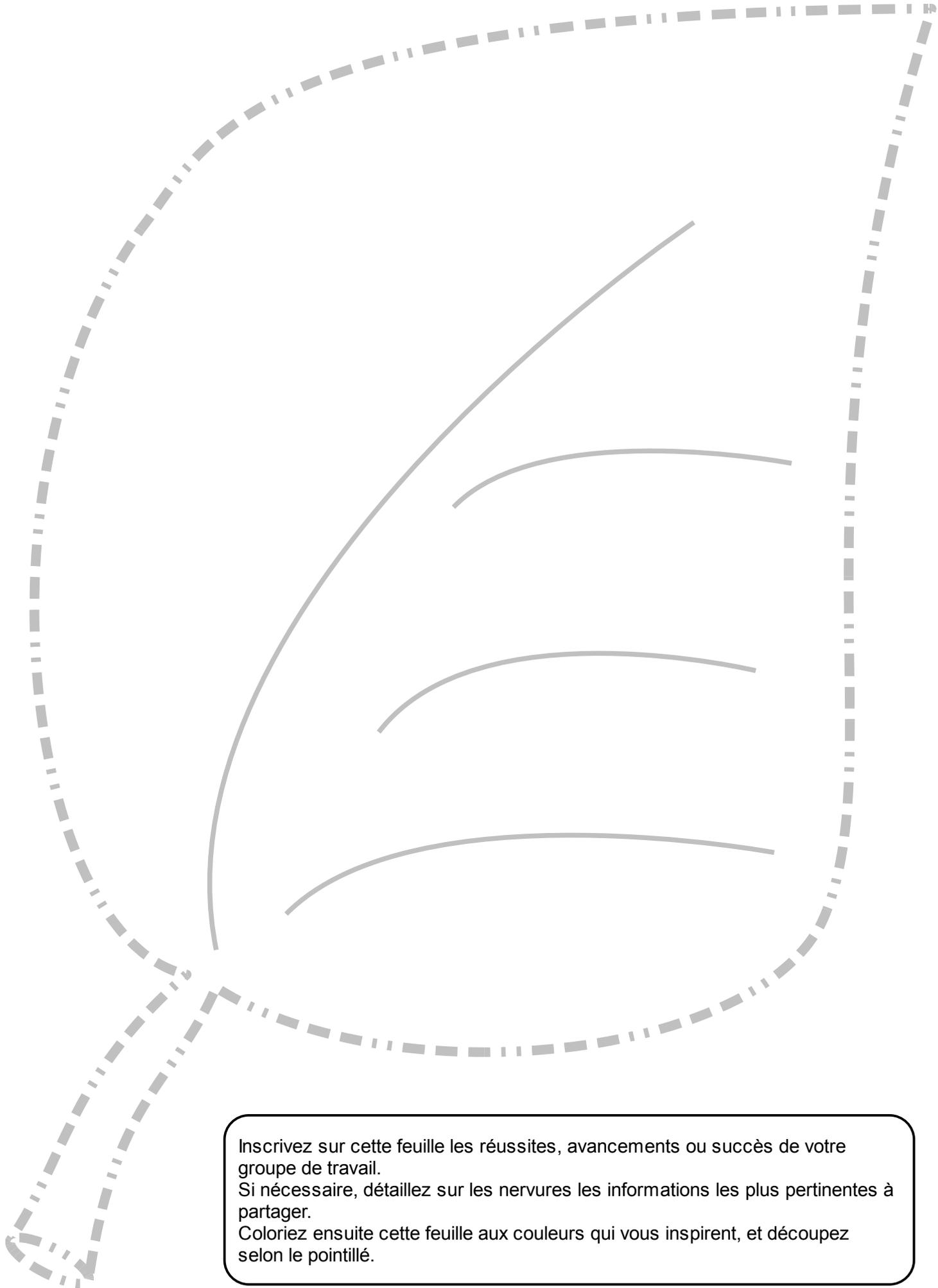
Ce jeu peut être utilisé lors de vos rencontres ou pour finaliser le projet d'une manière artistique.

Lors des rencontres vous pouvez indiquer vos réussites personnelles ou de groupe pour mettre en valeur l'avancement.

Lors de la fin du projet vous pouvez indiquer ce que vous avez appris ou amélioré pendant ce projet : des nouvelles compétences techniques, relationnelles, de gestion...

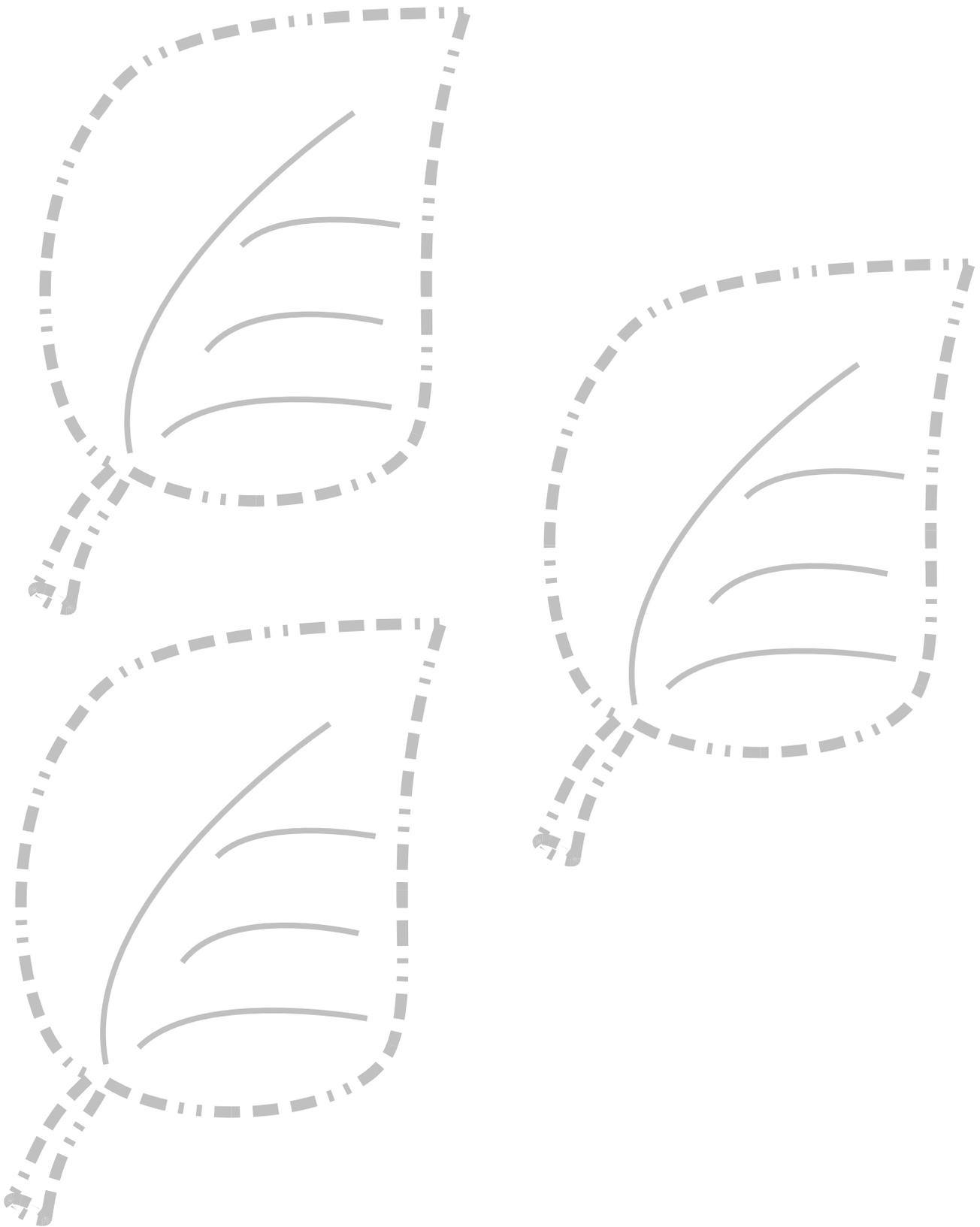
Vous pouvez aussi indiquer les changements que vous avez vus chez les autres. Vous pouvez encore signaler vos changements de regard, sur votre vie, sur vos relations. Où en êtes-vous ?





Inscrivez sur cette feuille les réussites, avancements ou succès de votre groupe de travail.
Si nécessaire, détaillez sur les nervures les informations les plus pertinentes à partager.
Coloriez ensuite cette feuille aux couleurs qui vous inspirent, et découpez selon le pointillé.





Si vous avez d'autres petits succès ou des succès personnels, répétez la même démarche avec les petites feuilles ci-dessus.

RÊVE DU DRAGON



La méthode Rêve du Dragon

Derrière un nom qui ressemble à de l'héroïque fantaisie se cache une approche de gestion de projets qui se veut ludique mais néanmoins structurante. Elle permet d'optimiser les chances de réussite de votre projet au moyen de différents outils.

Voici le constat que nous faisons : le monde actuel évolue en grande partie sur un modèle «gagnant-perdant». Rêver y est synonyme de naïveté et d'utopisme, les différences entre individus sont sources de conflits et la célébration de nos réussites semble accessoire.

Points par points, la méthode Rêve du Dragon propose des solutions

QUI SOMMES NOUS ?

Nous sommes des individus issus d'univers variés qui avons décidé d'unir nos forces et sensibilités complémentaires pour nous engager et faire notre part en cette période que nous considérons comme la plus excitante de notre histoire : le passage d'une société basée sur la croissance industrielle continue à une société consciente soutenant le vivant !

Coordination de la production : Yvan Schallenberger

Participation : Benjamin Zilberman, Nicolas Briet, Nathalie Sintès.

Corrections : Frédérique Jean Denis, Carol Pirotte, Gwenola Gicquel

WWW.REVEDUDRAGON.FR

REVEDUDRAGONFRANCE@GMAIL.COM

