



Fiche technique: Arête de poisson

L'arête de poisson est un outil qui permet d'aborder une problématique en partant d'une vision de la situation idéale et en abordant les freins et les moteurs qui pourraient permettre d'y mener.

QUAND L'UTILISER

Cet outil sert à déterminer les thématiques à travailler pour parvenir à une vision partagée. Il peut être utilisé pour améliorer une situation problématique ou pour aborder un nouveau projet par exemple.

DEROULEMENT

- Le facilitateur dessine la forme d'une arête de poisson (voir ci-dessous).
- Il invite le collectif à imaginer une description imagée de la situation actuelle et une description imagée de la situation désirée. Il est important de passer par des images et de ne pas décrire les 2 situations avec des mots du réel; les images permettent de ne pas passer trop de temps à chicaner sur les mots. Les images parleront d'elles-mêmes. Par exemple, la situation actuelle pourrait être un village dans lequel toutes les portes et les fenêtres sont fermées, personne ne sort dans les rues, l'ambiance est triste et individualiste. La situation rêvée décrit un village où il n'y a ni porte ni fenêtre, tout le monde vit dans la rue et il y a beaucoup d'échanges. L'ambiance y est joyeuse et festive.
- Lorsque les deux situations imagées sont définies, le facilitateur demande au collectif d'identifier les moteurs et les freins qui permettraient de passer de la situation de départ à la situation imagée. L'on revient ici dans le concret, dans le réel. Les moteurs sont les éléments qui vont favoriser le passage de l'actuel à la situation désirée. Les freins sont les éléments qui vont rendre difficile le passage de l'un à l'autre. Chaque élément est inscrit sur une arête du schéma. Noter qu'il est possible qu'un moteur trouve sa contre-partie dans la colonne des freins.
- Eventuellement, un exercice de vote permettra d'identifier les priorités que le collectif attribue à chaque élément. Par exemple, on donne 7 gommettes à chaque participant; chacun doit distribuer ses gommettes sur 3 thématiques en fonction de l'énergie qu'il estime important de mettre dans la thématique. Les thématiques qui recueillent le plus de votes sont celles qui sont à traiter en priorité.

MATERIEL

- Un paperboard ou un tableau
- Des feutres
- Des gommettes

