

<b>Préface</b> .....	<b>IX</b>
<b>Avertissement</b> .....	<b>XIII</b>
<b>Avant-propos</b> .....	<b>XV</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>1</b>

## PARTIE I

### CHIC! UN PROBLÈME...

<b>1. Stimuler l'imagination</b> .....	<b>17</b>
Réaliser un film.....	<b>18</b>
Dresser une liste d'actions.....	<b>19</b>
S'inspirer du texte.....	<b>19</b>
À vous de jouer!.....	<b>21</b>
Pour aller plus loin.....	<b>23</b>
<b>2. Approfondir les idées</b> .....	<b>27</b>
L'Avocat de l'ange.....	<b>28</b>
La Chasse au trésor.....	<b>30</b>
Définir l'objectif à atteindre.....	<b>32</b>
Choisir trois cartes au hasard.....	<b>32</b>
Trouver dix idées par carte.....	<b>33</b>
Sélectionner les idées les plus prometteuses.....	<b>37</b>
Approfondir ces idées avec l'Avocat de l'ange.....	<b>37</b>
À vous de jouer!.....	<b>39</b>
Pour aller plus loin.....	<b>41</b>

<b>3. Ouvrir de nouvelles pistes</b> .....	<b>45</b>
Sortir des sentiers battus avec les « Libres Penseurs » de chaque famille.....	<b>45</b>
Changer de mode avec la styliste.....	<b>47</b>
Inspirer son entourage avec Shéhérazade.....	<b>48</b>
Explorer les territoires interdits avec le Chat.....	<b>49</b>
Prendre des risques avec la Joueuse.....	<b>50</b>
Redécouvrir le sujet avec le Bébé.....	<b>51</b>
Expérimenter des alternatives avec Léonard de Vinci.....	<b>52</b>
Être de tous les combats avec la Battante.....	<b>53</b>
À vous de jouer!.....	<b>54</b>
Pour aller plus loin.....	<b>60</b>

<b>4. Finaliser les solutions</b> .....	<b>63</b>
Organiser les idées.....	<b>64</b>
Synthétiser les solutions.....	<b>68</b>
Choisir un programme.....	<b>75</b>
À vous de jouer!.....	<b>79</b>
Pour aller plus loin.....	<b>85</b>

<b>Interlude. La Respiration créative</b> .....	<b>89</b>
---	-----------

## PARTIE II

### UN PROJET NOMMÉ DÉSIR

<b>5. Comprendre</b> .....	<b>95</b>
Poser des questions de curiosité.....	<b>96</b>
Jouer avec les curieux de chaque famille.....	<b>103</b>
À vous de jouer!.....	<b>108</b>
Pour aller plus loin.....	<b>114</b>

<b>6. Rêver</b> .....	<b>119</b>
L'observation du Pirate.....	<b>120</b>
Le fil des idées de Shéhérazade.....	<b>121</b>
La table rase du Phénix.....	<b>123</b>
Les combinaisons de la Danseuse.....	<b>124</b>
L'empathie de la Mère.....	<b>126</b>
Les voix de Jeanne d'Arc.....	<b>127</b>
La folie douce de l'Idéaliste.....	<b>129</b>
À vous de jouer!.....	<b>130</b>
Pour aller plus loin.....	<b>133</b>

<b>7. Entreprendre</b> .....	<b>139</b>
Les critères d'amélioration.....	<b>140</b>
Construire des prototypes.....	<b>147</b>
À vous de jouer!.....	<b>151</b>
Pour aller plus loin.....	<b>156</b>

<b>8. Évaluer</b> .....	<b>161</b>
Les Évaluateurs.....	<b>162</b>
Les suggestions inversées.....	<b>166</b>
À vous de jouer!.....	<b>168</b>
Pour aller plus loin.....	<b>174</b>

<b>9. Réaliser</b> .....	<b>179</b>
Sens.....	<b>180</b>
Organisation.....	<b>184</b>
Ressources.....	<b>185</b>
Temps.....	<b>187</b>
À vous de jouer!.....	<b>190</b>
Pour aller plus loin.....	<b>197</b>

<b>Épilogue. Créativité et innovation</b> .....	<b>201</b>
---	------------