



## **P.A.M.E.R.**

*(version adaptée, FMM)*

### **Quand l'utiliser ?**

- Pour voir autrement une situation ou un processus en cours.
- Pour modifier une solution existante.
- Pour préparer ou enrichir un projet.

### **Intérêt ?**

- Simple
- Permet de récolter l'avis de chacun rapidement.
- Ludique

### **Méthode de travail**

- S'utilise dans un groupe nominal.
- Bien formuler la question de départ.
- L'animateur explique la signification du terme PAMER
  
- P = permettre
- A = ajouter
- M = modifier
- E = éliminer
- R = renverser
  
- Seuls ou par sous-groupes, les participants regardent la situation et lui appliquent chacune des lettres.
- L'exercice consiste à répondre à cette question, à lui trouver des pistes de solution, en partant de chaque verbe. On peut produire 2-3 idées par verbe par exemple.
- Chaque idée exprimée commence par un des verbes (ex : permettre d'arriver en retard, ajouter un fauteuil, modifier l'horaire, ...)
- L'animateur récolte les différentes idées et en fait une synthèse en regroupant les idées communes.

### **Limites**

- Outil ludique, il suscite parfois des idées farfelues.