

## 1) LES LIMITES DU VOTE PONDÉRÉ

Lors d'une séance de brainstorming ([voir Fiche N°14](#)), la solution la plus rapide, lorsqu'il s'agit de demander aux participants s'ils sont pour ou contre retenir un ou plusieurs sujets parmi une liste proposée, c'est d'utiliser la méthode du vote simple à main levée ou par bulletin secret. Cette méthode permet d'obtenir une réponse rapide, mais le risque d'avoir un classement dénué d'objectivité est élevé parce qu'aucun critère n'est défini et que l'affectif rentre en jeu. De plus le risque d'ex æquo est également plus important. On pourra toutefois faire une présélection de ces sujets par un vote simple et utiliser une autre méthode plus fine pour les hiérarchiser comme le vote pondéré ou la matrice de décision.

## 2) LE VOTE PONDÉRÉ

**1-PREREQUIS :** Le vote pondéré peut être utilisé après un vote simple qui aura réduit le nombre de sujets identifiés ou directement lorsque le nombre de sujets est inférieur à 20.

**2-COMMENT FAIRE ? :** Le principe du vote pondéré est de donner aux votants un nombre de points défini que chacun devra répartir sur les différents sujets retenus en amont par le groupe.

**3-CHOISIR LE BAREME DE NOTATION :** Le groupe doit décider du nombre de points qui servira au vote. C'est ce principe qui va permettre à chacun d'évaluer les sujets. Si l'on décide par exemple d'utiliser 5 points, chaque participant devra alors attribuer 5 points pour le sujet qui lui semble le meilleur, 4 points pour le sujet qui vient en 2<sup>ème</sup> position, et ainsi de suite jusqu'au 5<sup>ème</sup> sujet qui recevra 1 point. (Ce barème est à définir au préalable)

**4-CONDITIONS DE REUSSITE :** Il faut s'assurer que l'objectif du vote et le barème d'attribution des points sont compris par tous les participants.

**5-VOTE ET DEPOUILLEMENT :** Le groupe procède au vote individuel dans le secret afin d'éviter tout risque d'influence. Puis l'animateur demande aux participants de donner le résultat de leur vote à tour de rôle. Ces résultats sont inscrits dans un tableau ❶ vidéoprojeté ou réalisé sur paperboard. Ils sont ensuite additionnés pour faire apparaître le total des points alloués à chaque sujet.

SUJET	PARTICIPANTS						TOTAL	RANG
	PIERRE	ANNE	JEAN	JULIE	JULIEN	MARC		
A	3	2	2		3		10	3
B							0	éliminé
C	5	5	4	4	5	3	26	1
D				1			1	10
E	4	3	1	3			11	2
F				2	4	1	7	7
G		4				5	9	4
H	2			5			7	7
I			5			4	9	4
J					2		2	9
K	1	1	3		1	2	8	6

Tableau ❶ Exemple :

Ensuite, l'animateur déterminera le rang relatif de chaque sujet. Le premier étant celui qui a obtenu le plus de points. Cette technique est rapide mais reste encore subjective.

### 6-VARIANTES :

- 1<sup>ère</sup> variante : Chaque participant dispose de 15 points, qu'il répartit comme bon lui semble, sur une ou plusieurs idées.
- 2<sup>ème</sup> variante : Il existe une variante supplémentaire quand le nombre de problèmes n'excède pas 6 : chaque participant dispose d'autant de points qu'il y a de problème plus 1, et il les attribue à son gré. La matrice à utiliser, quelle que soit la variante, est similaire à celle de l'exemple.

## 2) LE VOTE PONDÉRÉ MULTI CRITÈRES ou LA MATRICE DE DÉCISION

**1-PREREQUIS :** Comme pour le vote pondéré la matrice de décision peut être utilisée après un vote simple qui aura réduit le nombre de sujets identifiés ou directement lorsque le nombre de sujets est inférieur à 20. Le processus étant plus long, il vaut mieux travailler sur des listes réduites.

**2-COMMENT FAIRE ?** : Comme pour le vote pondéré, le groupe doit décider d'un nombre de points qui servira au vote, mais l'objectif est un peu différent. Cette fois, les points seront attribués pour chaque couple <Sujet-Critère.>

**3-DEFINITION DES CRITERES ?** : Le groupe doit choisir les critères qui serviront à évaluer chacune des solutions proposées. Cette étape est très importante, car ces critères sont le point fort de la méthode qui va permettre de lever la subjectivité du vote. Le choix pourra donc se faire soit au cours d'un brainstorming préalable (voir fiche n°14) ou d'un vote pondéré en début de séance.

Ces critères doivent « coller » à la problématique des sujets traités, comme par exemple (Coûts, Efficacité, Délais de mise en place) ou encore (Réaliste, Économique, Écologique, Ergonomique, Innovant) Comme dans l'exemple ci-dessous

Tableau de décision individuel de Julien							PARTICIPANTS							TOTAL	RANG
SUJET	Écologique	Innovant	Ergonomique	Économique	Réaliste	TOTAL	SUJET	PIERRE	ANNE	JEAN	JULIE	JULIEN	MARC	TOTAL	RANG
	5	4	3	2	2										
A	2	3	3	0	2	10	A	8	8	10	8	10	10	54	9
B	4	3	2	0	0	9	B	12	13	10	9	9	11	64	5
C	5	2	3	1	2	13	C	14	15	13	14	13	15	84	2
D	4	4	2	2	2	14	D	12	12	12	11	14	15	76	3
E	3	1	3	1	2	10	E	10	8	8	11	10	11	58	7
F	2	4	2	1	1	10	F	9	8	11	10	10	11	59	6
G	0	3	3	2	2	10	G	8	11	9	8	10	8	54	9
H	5	3	2	1	1	12	H	11	10	12	12	12	11	68	4
I	5	4	3	1	2	15	I	14	15	16	13	15	13	86	1
J	1	2	2	0	0	5	J	5	5	6	4	5	8	33	11
K	3	3	1	1	1	9	K	8	13	10	7	9	11	58	7

Tableau 2 Décision individuelle Julien :

Tableau 3 Synthèse :

**4-UTILISER LE BAREME DE NOTATION** : Les participants recevront une feuille individuelle vierge dans laquelle ils reporteront les critères Tableau 2 (2<sup>ème</sup> ligne), leurs poids (3<sup>ème</sup> ligne) et les sujets retenus (colonne de gauche). Ils évalueront alors secrètement les différents critères pour chacun des sujets. La note ne peut pas dépasser la valeur maximale du critère.

**5-CONDITIONS DE REUSSITE** : Il faut s'assurer que l'objectif du vote et l'attribution des points à chacun des sujets et pour chacun des critères sont bien compris par tous les participants.

**6-VOTE ET DEPOUILLEMENT** : Le groupe procède au vote individuel tableau 2 dans le secret afin d'éviter tout risque d'influence. Puis l'animateur demande aux participants de lui donner leurs résultats de vote à tour de rôle. Ces résultats sont inscrits dans un tableau 3 vidéoprojeté. Ils sont ensuite additionnés pour faire apparaître le total des points alloués à chaque sujet.

**3) LE CUBE DE STERN (Vote pondéré multicritère ou Matrice décision)**

Solutions	Critères				TOTAL
	Priorité	Efficacité	Facilité de mise en place	Acceptabilité par les autres	

Lister les solutions ci-dessous et pour chaque critère, indiquez son degré (0 à 3). 3 = oui / 2 = plutôt oui / 1 = plutôt non / 0 = non. Faites ensuite le total des points

Voici une version de matrice de décision très utile dans le cas d'une résolution de problème en groupe.

Les participants repèrent cinq à huit causes pouvant agir sur l'effet à corriger et notent de 0 à 3 chacune des causes en utilisant les 4 critères de notation.

- 1 Priorité pour l'organisme de mettre effectivement en œuvre cette solution
- 2 Efficacité espérée du résultat
- 3 Facilité de mise en œuvre
- 4 Acceptabilité de la solution par les autres.

Les notes affectées à chaque critère sont additionnées : chaque cause obtenant ainsi une note pouvant aller de 0 à 12. Les participants sélectionnent ensuite les actions ayant obtenu les notes les plus élevées et qui sont bien évidemment les premières auxquelles le groupe devra porter remède.