

Kalliste

«Travaillons ensemble»



Chers lecteurs, facilitateurs en herbe ou simples curieux,

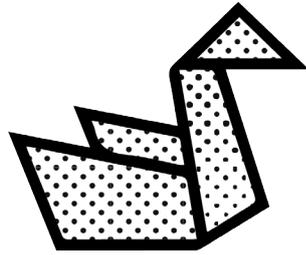
Cet ouvrage en Creative Commons est le fruit d'un travail de plusieurs années durant lesquelles j'ai pris soin de consigner toutes les pratiques que j'ai découvertes, éprouvées et ajustées lors de mes études en design global à la Martinière Diderot, en management de l'innovation à l'IAE de Grenoble puis durant ma pratique professionnelle au sein du Lab innovation d'IT-CE.

Testez-les, modifiez-les, partagez-les !

Son objectif est de vous donner envie d'insuffler du collaboratif dans vos projets, de vous inspirer (entre autres) des outils des designers pour mieux travailler avec eux par la suite.

Pour aller plus loin ou échanger, n'hésitez pas à m'écrire !





Le portrait chinois

Nombre de personnes :



= 4-15

Matériel :



Des cartes (facultatif)

Temps :



= 10- 15 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



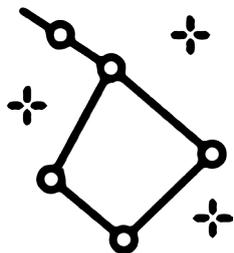
Description :

Demandez aux participants de se mettre en cercle. Chacun choisit une carte sur laquelle est représenté un drapeau, un fruit, un vêtement ou un plat. Chaque participant doit se présenter à travers le thème qu'il a pioché et expliquer son choix : « Si j'étais un fruit, je serais ... un kiwi parce que je suis vitaminé » puis il désigne le joueur suivant.

Cet exercice peut très bien se faire sans carte : l'animateur lance une phrase et tour à tour, le groupe se présente à travers un fruit, un pays, un plat, une couleur.

On débriefe ? Cet exercice est intéressant car il invite les participants à réfléchir par analogie et à sortir d'une logique trop littérale.

De plus, il peut être fait très bref ou plus élaboré selon le temps dont on dispose. Le portrait chinois permet de se présenter d'une manière originale et permettra au groupe et à l'animateur de retenir le prénom des participants.



La constellation

Nombre de personnes :



= 10-100

Matériel :



Aucun

Temps :



= 10-15 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



Description :

La constellation est un icebreaker très facile à mettre en place et sympathique lorsqu'on accueille un grand nombre de participants qui ne se connaissent pas autour d'une journée thématique, d'un atelier ou d'un hackathon. Le principe est simple : on demande au groupe de former un grand cercle. L'animateur se place au centre du cercle. On explique au groupe qu'on va leur poser plusieurs questions et que selon leur réponse, ils doivent s'approcher de l'animateur au centre selon leur degré d'accord avec la question posée. En d'autres termes, plus ils sont en accord ou concernés par la question posée, plus ils s'approchent du centre. Si la réponse est non ou qu'ils ne se sentent

pas d'accord du tout, ils restent sur place. On peut poser des questions simples (« plutôt thé ? / ou café ? » « Du matin ? ou du soir ? » « Vous venez du Sud ? Du Nord », etc.) ou des questions plus engagées (« A quel point vous sentez-vous embarqués dans le projet ? » « Plutôt techniciens ? Ou transverses »)

On débriefe ? L'exercice permet de mobiliser le groupe et d'en savoir plus sur la posture des uns et des autres par une mise en scène dans l'espace. Peu de moyens, de temps pour beaucoup d'effets !



Acheteur, prisonnier, vacancier

Nombre de personnes :



= 10-100

Matériel :



- Une page A3 ou un paper board

Temps :



= 10-15 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



Description :

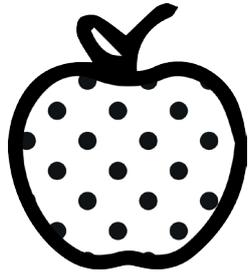
En début de séminaire, d'atelier ou de hackaton, un document en format A3 est affiché à l'entrée du lieu. Il représente une matrice avec 4 catégories :

- explorateur (ont soif de découvrir toutes les informations et idées sur le sujet)
- acheteur (viennent chercher une info clé)
- vacancier (sont moyennement intéressés par l'événement mais sont heureux de pouvoir changer de contexte par rapport à leur quotidien)
- prisonnier (ne souhaitent pas être là)

Chaque participant va venir coller anonymement une gommette dans la case qui lui correspond.

Ce document nous donne une image de la météo globale du groupe.

On débriefe ? Une majorité de prisonniers, ou un grand nombre de vacanciers peut donner des indications précieuses aux animateurs pour ajuster leur posture ou adapter leurs ateliers au groupe. On peut à nouveau proposer cette cartographie en fin d'événement de manière à mesurer une évolution de l'état d'esprit des participants. Ce mode de représentation est très visuel et pratique à partager aux participants ou au service communication.



frangipane – François

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- Aucun

Temps :



= 10-15 min

Réveil énergétique :

Présentons-nous :

Soudons l'équipe :

Réveillons notre créativité :

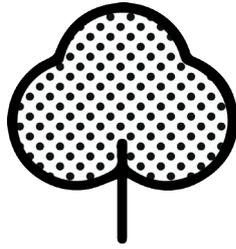


Description :

L'ensemble des participants se met en rond. Un volontaire se présente au groupe en donnant son prénom, son rôle puis une caractéristique qui le décrit commençant par la première lettre de son prénom ; par exemple : Souriant Sylvain, Gentille-Giselle. Il désigne ensuite une autre personne du groupe qui doit faire la même chose à partir de la première lettre de son prénom.

On débriefe ? Cet ice breaker permet de détendre l'atmosphère en présentant une manière un peu décalée de se présenter. En accolant le prénom de chacun à un adjectif ou une spécificité, ce jeu permet de gommer les différences hiérarchiques le temps d'un atelier.

Si le groupe le permet, on peut garder ces surnoms jusqu'à la fin de l'animation.



L'arbre à personnages

Nombre de personnes :



= 5-15 personnes

Matériel :



- Un template « arbre à personnages »
- feutres ou gommettes

Temps :



= 15-20

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



Description :

Après avoir accroché un « arbre à personnages » au mur, vous invitez chaque participant à venir coller une gommette ou faire un point (plus écologique) sur le personnage auquel il s'identifie sur l'arbre. Cela peut être rapporté à une problématique, à l'atelier du jour ou à l'humeur du moment. Une fois que tout le monde s'est positionné, vous invitez les participants à présenter le personnage qu'ils ont choisi et pourquoi.

On débriefe ? L'exercice est intéressant, car il permet au groupe de se présenter d'une manière non-littérale. Il invite les participants les plus terre-à-terre à réfléchir de manière créative en choisissant un personnage qui lui parle en raison de sa hauteur dans l'arbre, de sa posture, de son expression. Un excellent ice breaker pour entrer dans un sujet qui fâche ou pour crever un abcès! Vous pouvez vous procurer un arbre à personnage sur internet ou en redessiner un.



2 vérités, 1 mensonge

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



Aucun

Temps :



= 15-20 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



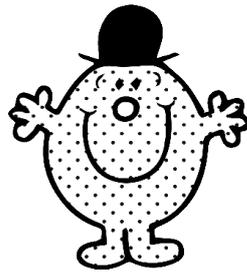
Réveillons notre créativité :



Description :

Le groupe forme un cercle en restant debout. On demande à chaque participant de se présenter, puis de donner deux vérités et un mensonge sur lui. Cela peut concerner sa vie professionnelle, personnelle, un souvenir, un hobby, etc. Les autres participants doivent être attentifs aux 3 déclarations qui viennent d'être exprimées afin d'essayer d'identifier le mensonge parmi les deux vérités.

On débriefe ? Cet atelier a pour vertu de créer un climat de confiance et d'empathie dans le groupe. En effet, il est indispensable d'être attentif aux présentations de chacun pour déceler le mensonge. Il permet aux participants de se présenter avec un angle un peu différent tout en leur laissant choisir les déclarations qu'ils veulent donner. Enfin, il crée des situations cocasses où les collaborateurs se découvrent des points communs. Rires assurés !



Monsieur et madame

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- des cartes Monsieur et madame
- 1 feutre

Temps :



= 10-15 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :

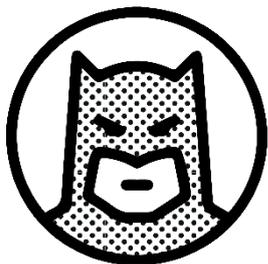


Description :

Le groupe se réunit autour d'une table où sont disposées des petites cartes présentant des Monsieur et Madame. Laissez quelques minutes aux participants pour que chacun choisisse le personnage qui leur correspond. Quand tout le monde a pris sa carte, demandez à chacun de se présenter et d'expliquer pourquoi ils s'identifient au Monsieur ou Madame qu'ils ont décidé de nous montrer.

On débriefe ? Ce petit exercice rapide propose une manière sympathique de se présenter en faisant preuve d'humour et d'auto-dérision. En choisissant ces petits personnages gentils et connus de tous, l'exercice permet aussi de gommer les différences hiérarchiques et de remettre tout le monde au même niveau. Il permet enfin à l'animateur d'avoir l'occasion de retenir les prénoms de l'assemblée.

On peut faire le même exercice avec des Pokemon, des personnages de bd, des célébrités, selon la génération du groupe !



Mon super-pouvoir

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- Aucun

Temps :



= 15-20 min

Réveil énergétique :

Présentons-nous :

Soudons l'équipe :

Réveillons notre créativité :

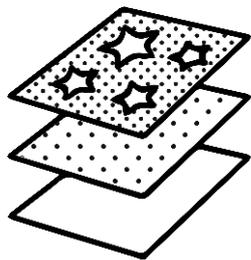


Description :

Le groupe forme un cercle en restant debout. On demande à chaque participant de se présenter, puis de donner son super-pouvoir. Il peut s'agir d'une qualité professionnelle ou personnelle dont il est fier, un savoir-faire, d'une recette de cuisine qu'il maîtrise, d'un instrument dont il sait jouer, bref, de quelque chose qui le rend un peu spécial à ses yeux.

On débriefe ? Le « super-pouvoir » est un bon moyen mnémotechnique de se rappeler le prénom des gens. Il invite ainsi chaque participant à ne pas se prendre au sérieux et à avoir un œil positif sur sa personne et sa contribution.

On peut faire une variante en demandant à chacun de présenter le super-pouvoir dont il va pouvoir faire profiter à ses co-équipiers tout au long de l'atelier.



Le dixit

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- des cartes Dixit

Temps :



= 20-30 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



Description :

Le groupe se réunit autour d'une table où sont disposées des cartes du célèbre jeu Dixit. Demandez aux participants de choisir une carte qui correspond à leur état d'esprit du moment, à leur sentiment par rapport à telle décision, à leur ressenti par rapport à tel projet, etc. Laissez quelques minutes aux participants pour choisir leur carte puis demandez-leur de se présenter et d'expliquer la carte choisie.

On débriefe ? Cet ice breaker invite les participants à faire appel à leur imagination (les cartes du Dixit sont très oniriques) et à une manière de s'exprimer non littérale. Les cartes sont très subjectives et permettent à chacun d'y mettre ce qu'il souhaite. Ce jeu peut donner aux collaborateurs un espace d'expression autour d'un sujet sensible, ou simplement une manière décalée de se présenter.



Secret story

Nombre de personnes :



= 4-10

Matériel :



- des feuilles format A4
- des feutres

Temps :



= 10-15 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



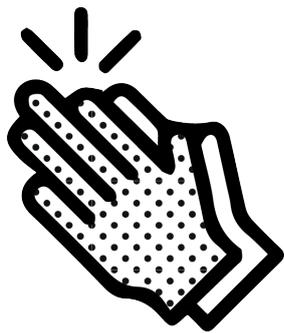
Réveillons notre créativité :



Description :

On demande à chaque participant d'écrire un secret (quelque chose que personne ne sait, une compétence cachée, une anecdote rigolote) sur une feuille A4. Tous les participants doivent ensuite venir remettre leur secret à l'animateur qui vient les afficher sur un panneau. Il les lit à voix haute un par un et les participants doivent deviner à qui appartient chaque secret. Chaque fois qu'une personne voit son secret deviné, elle est éliminée. Celui dont personne n'a dévoilé le secret a gagné !

On débriefe ? Ce petit atelier a pour intérêt principal de détendre l'atmosphère et de permettre au groupe de se rencontrer autrement.



1, 2, Clap

Nombre de personnes :



= 10-100

Matériel :



- Aucun

Temps :



= 5-15 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



Description :

On demande aux participants de se mettre en binôme, si possible avec des gens qu'ils ne connaissent pas. Au départ, la règle est simple. La première personne du binôme doit dire 1, la 2e personne doit dire «2», et la 1re répond «3» :

A : 1

B : 2

A : 3

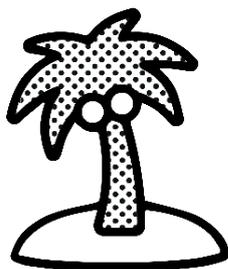
B : 1

A : 2, etc.

Quand vous voyez que les échanges sont fluides, on complique les règles. Dorénavant, au lieu de dire 3, on tapera dans les mains. À nouveau, une fois que l'échange

est fluide, on propose aux participants de remplacer le 1 par un saut sur place, etc.

On débriefe ? Cet icebreaker est très simple à organiser avec un très grand nombre de participants, car il ne nécessite aucun matériel et peut durer 5 min comme 15. La morale ? Pour bien coopérer, il faut s'écouter, anticiper et être bien présent !



L'île déserte

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- Aucun

Temps :



= 10-15 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :

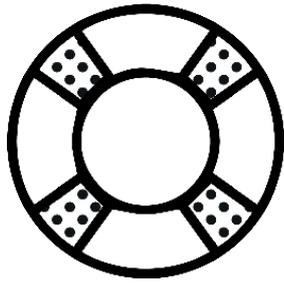


Description :

Les participants se mettent en rond. L'animateur demande à un volontaire de se présenter puis de répondre à la question : «Si vous pouviez emporter 5 objets sur une île déserte, lesquels choisiriez-vous?» Ce dernier doit ensuite désigner la personne suivante pour qu'elle réponde à son tour à la question. On peut faire une variante en divisant le groupe en plusieurs équipes. Les objets ne sont plus à choisir de manière individuelle mais en faisant des consensus pour l'intérêt du groupe.

On débriefe ? Cet icebreaker sympathique permet de s'introduire à partir d'un angle singulier : ses priorités. Il permet au groupe de découvrir ses collègues selon un point de vue que l'on aborde rarement. La variante en équipe permet de définir ce qui est vraiment important pour l'équipe et de faire passer son intérêt propre après celui de la communauté.

On peut bien-sûr réduire le nombre d'objets à emporter si on manque de temps ou qu'on veut augmenter la difficulté de la décision.



Le canot de sauvetage

Nombre de personnes :



= 20-100

Matériel :



- des sacs en plastique noirs

Temps :



= 20-30 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



Description :

On demande aux participants de se répartir en groupes de 5-6 selon le nombre total du groupe. Chaque équipe se met debout sur un sac en plastique noir que l'on a étendu au sol. On explique alors qu'ils sont les heureux rescapés du naufrage d'un paquebot et qu'ils ont par chance été recueillis sur un canot de sauvetage. Seulement tous les canots se sont retournés et ils doivent les remettre dans le bon sens sans qu'aucune personne de l'équipage ne tombe à l'eau où se trouvent de cruels requins. C'est parti ! On arrête le jeu lorsque tous les canaux sont retournés.

On débriefe ? Quelle stratégie le groupe entier a mis en place pour pouvoir retourner tous les canaux ? Cet icebreaker parle d'auto-organisation, d'entraide et de stratégie en environnement contraint. Pour ajouter une touche d'humour, on peut demander à chaque équipe combien de passagers ont-ils perdus au cours de l'opération et leur rappeler que le but était autant de garder tout le monde en vie que de retourner le canot !



Facebook Paper

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :

- fiche identité
- feutres- brown paper
- pelote de laine

- Patafix

Temps :



= 20-30 min

Réveil énergétique :

Présentons-nous :

Soudons l'équipe :

Réveillons notre créativité :

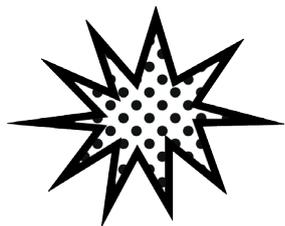


Description :

Chaque participant prend une petite fiche sur laquelle lui est demandé son nom, prénom, rôle, passions, convictions ou tout ce qui vous intéresse. Après quelques minutes laissées au groupe pour remplir leur profil, tour à tour, chaque participant se présente et vient coller sa fiche sur le mur ou un papier brun. On vient ensuite tendre des fils ou tirer des traits entre tous les points communs des participants.

On débriefe ? Cet icebreaker permet de montrer qu'au-delà de nos différences d'âge, de rôle, de direction, nous avons de nombreux points communs qui relient tout le groupe.

Le papier brun sur lequel on est venu matérialiser les liens, constitue un bel objet manifeste qui apporte de la cohésion dans le groupe. Il permet aux participants d'en savoir davantage sur leurs collègues et d'impulser une bonne dynamique pour l'atelier à venir.



La faille

Nombre de personnes :



= 6-20 (nb pair)

Matériel :



- du scotch de tapissier

Temps :



= 10-15 min

Réveil énergétique :

Présentons-nous :

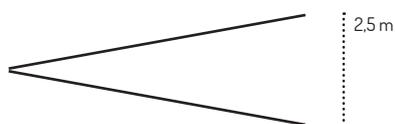
Soudons l'équipe :

Réveillons notre créativité :



Description :

Le facilitateur colle deux bandes de scotch de 3 m au sol de manière à former un angle qui se sépare peu à peu comme dans le schéma ci-dessous :

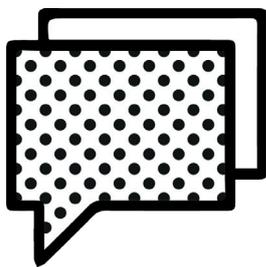


Le groupe se répartit en binômes qui se positionnent face à face les mains à plat et s'alignent du côté le plus resserré de la faille. Chaque binôme doit peu à peu avancer dans le sens où la crevasse s'élargit sans détacher les mains. Les différents binômes passent les uns après les autres et

doivent, autant que faire se peut, poser un regard bienveillant sur les autres groupes.

On débriefe ? Qu'ont ressenti les différents binômes? Sont-ils parvenus jusqu'au bout de la faille ? Sinon pourquoi ?

Cet icebreaker parle de confiance, d'empathie et de communication. Si certains n'y parviennent pas, aucun complexe ! Cette activité est aussi l'occasion de créer du lien et de se payer un bon fou-rire.



Dis-moi qui tu es

Nombre de personnes :



= 4-12 (nb pair)

Matériel :

- Post-it
- Stylos

Temps :



= 20-30 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :

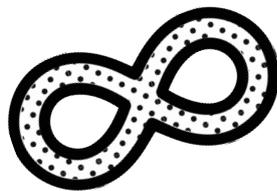


Description :

On demande à chaque personne du groupe de se trouver un co-équipier, si possible qu'il ne connaît pas.

La 1re personne du binôme se présente à son partenaire (prénom, métier, ville, passions, peurs, etc.) qui a peut, s'il le souhaite, noter quelques antisèches. Au bout de 3 minutes, on inverse les rôles. Chaque binôme doit ensuite présenter son partenaire à l'ensemble du groupe.

On débriefe ? Cette présentation croisée a pour bénéfice de donner un prétexte à des gens qui ne se connaissent pas pour échanger en direct. L'étape de la présentation publique est souvent l'occasion de moments rigolos, car il n'est pas aisé de retenir toutes les informations en seulement 3 minutes. Cet exercice diffuse un air de bonne humeur et d'indulgence dans la salle et permet d'en savoir davantage sur son groupe.



Le 8 infini

Nombre de personnes :



= 6-15

Matériel :

- 1 tableau blanc
- 1 feutre

Temps :



= 20 min

Réveil énergétique :

Présentons-nous :

Soudons l'équipe :

Réveillons notre créativité :



Description :

On demande au groupe de se mettre en demi-cercle autour d'un tableau blanc. On invite un volontaire à venir écrire « 8 divisé par 2 » au tableau puis on explique que le but est de se faire passer le feutre pour venir écrire « 8 divisé par 2 » un par un, et d'une manière différente. Au départ, tout le monde « sèche », et c'est tout-à-fait normal. Vous verrez qu'au bout de quelques tours, les idées fusent ! Vous pouvez challenger le groupe en leur disant que le record est de 91 manières diverses d'écrire 8/2 ;)

On débriefe ? Cet exercice, qui ne paie pas de mine, présente des bénéfices incroyables. Il permet d'expliquer que l'innovation se fait par le rebond. C'est en inspirant des idées des autres que notre créativité se libère et que le nombre de manières d'écrire 8/2 (ou tout autre chose) se multiplie.

Ensuite, il permet au groupe de se faire confiance : alors que le 1er tour est désagréable pour tous, les participants se rendent compte qu'ils ont en fait une multitude d'idées pour représenter la formule (le dessin, les chiffres, les rébus, etc!) Enfin, cette activité détend tout le monde.



Chifoumi

Nombre de personnes :



= 10-100

Matériel :

- du papier
- des feutres

- du scotch

Temps :



= 20-30 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



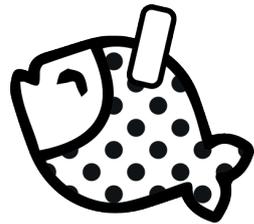
Description :

Comme dans un chifoumi classique, le groupe doit se former en binômes. Chacun réalise une manche: papiers-ciseaux-caillou. Le perdant de la manche se range derrière son binôme et l'encourage en clamant son prénom. Celui-ci affronte alors un autre vainqueur. A nouveau, le perdant se range derrière la file créée derrière le vainqueur et se joint à eux pour répéter son prénom. Rapidement, il ne reste que deux longues files indiennes soutenant 2 vainqueurs.

On débriefe ? Ce jeu très ludique et dynamique a pour intérêt de pouvoir être joué avec un très grand nombre de participants. La plupart d'entre eux se prête rapidement au jeu et se lancent dans une partie de chifoumi géant et endiablé.

L'exercice encourage aussi la cohésion d'équipe et permet à chacun de s'échauffer en engageant son corps et sa voix.

Si cet ice breaker ne permet pas vraiment de se présenter, on peut s'assurer que les prénoms des deux finalistes seront retenus !



Le jeu des compliments

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- du papier
- des feutres

- du scotch

Temps :



= 20-30 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



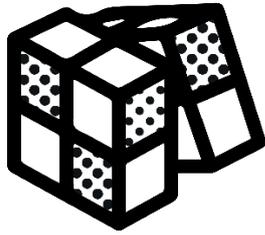
Réveillons notre créativité :



Description :

Tous les participants ont une feuille A4 vierge accrochée sur leur dos par un morceau de scotch à la manière du fameux poisson d'avril. Chacun d'entre eux doit venir écrire une qualité sur le dos de l'ensemble de ses co-équipiers. Une fois que tous les «compliments» sont écrits, chaque participant se présente et complète cette présentation avec les compliments qui ont été inscrits sur leur fiche. Inconvénient : tous les participants doivent se connaître !

On débriefe ? Cet exercice rapide permet d'injecter de la bienveillance et de la bonne humeur dans le groupe. Le fait que les compliments soient anonymes permet d'exprimer des petites choses qu'on a rarement l'occasion de formuler. Et l'air de rien, ce petit coup de pouce permet d'entamer la journée, l'atelier ou le projet d'un bon pied !



Mon objet totem

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- Aucun

Temps :



= 20-30 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :

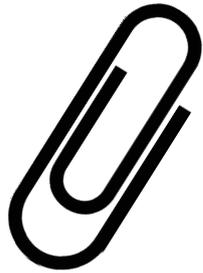


Description :

Plusieurs jours avant l'atelier, on demande à chaque participant de choisir et d'apporter un objet auquel il s'identifie, qui lui ressemble, qui le représente ou avec lequel il est lié par un souvenir particulier. Le jour J, chaque personne se présente à travers l'objet choisi en expliquant en quelques phrases en quoi il s'agit de son objet totem.

On débriefe ? Encore une manière originale de se présenter ! Cette fois-ci, on en passe par quelque chose de sensible, de l'ordre du souvenir ou de l'attachement personnel.

A décliner si cela peut être fait selon votre sujet, le thème de l'atelier, etc.



Le trombone

Nombre de personnes :



= 6-15

Matériel :



- des trombones
- des feutres
- des post-it

Temps :



= 15-20 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



Description :

Distribuez des trombones aux participants et mettez-les au défi d'imaginer un maximum d'usages possibles avec ces trombones. Ils doivent écrire une idée par post-it et ne doivent pas se censurer. Au terme des 5 minutes octroyées, on leur demande de se mettre par petits groupes de refaire l'exercice en réfléchissant à plusieurs et en mutualisant les idées. Qu'est-ce qu'on observe ? Les idées sont plus riches, plus nombreuses, plus élaborées. Pourquoi ? Grâce à l'effet vertueux du rebond qui est à la base de la créativité, grâce à la puissance de l'intelligence collective.

On débriefe ? L'exercice permet de montrer aux participants que le groupe a plus de force que l'individu isolé. Il ne faut pas hésiter à s'entraider, à rebondir sur les idées des autres pour aller plus loin dans son concept.

Cet icebreaker met en confiance le groupe dans sa capacité à produire des idées et illustre de manière très pratique le côté vertueux du collaboratif.



Le bâton d'hélium

Nombre de personnes :



= 10-15

Matériel :



- des « bâtons d'hélium » faits de papier roulé, de baguettes, etc.
- du scotch

Temps :



= 10-15 min

Réveil énergétique :

Présentons-nous :

Soudons l'équipe :

Réveillons notre créativité :



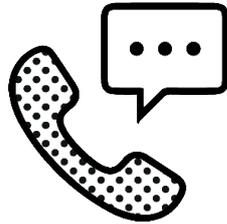
Description :

On constitue des équipes de 5 personnes environ à qui on confie un « bâton » fait de papier roulé. Les participants sont debouts, de part et d'autre du bâton et doivent le soutenir avec 2 index tendus. Au top chrono, chaque groupe doit s'organiser pour faire descendre le bâton jusqu'à le déposer au sol. La 1ère équipe qui arrive en bas a gagné. La consigne semble simple... Mais voilà ce qu'on observe : au lieu de descendre, le bâton a tendance à monter, comme s'il était gonflé à l'hélium !

Lorsque les équipes prennent conscience que l'exercice n'est pas aisé, ils doivent mettre en place une tactique, une stratégie pour parvenir à se baisser tous ensemble.

Selon le temps dont on dispose, on débriefe lorsque le 1er groupe a touché le sol, ou on attend que toutes les équipes y soient parvenu.

On débriefe ? On demande aux équipes ce qu'ils ont observé, les difficultés rencontrées et ce qu'ils ont mis en place pour pallier ces difficultés. On conclue sur le besoin de communiquer et de se faire confiance.



Le téléphone arabe

Nombre de personnes :



= 10-20

Matériel :



- Aucun

Temps :



= 20-30 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



Description :

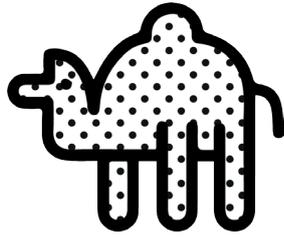
Les participants se mettent en cercle. L'animateur chuchote une phrase à la personne à sa gauche qui va devoir la communiquer à son tour à son voisin de gauche. Pour complexifier la chose, on peut lancer une phrase avec des sons similaires ou deux propositions différentes. Par exemple :

- Sidonie assise ici a du souci pour ces sushi pardi
- Le chef d'orchestre est parti à midi tout de velours vétu, alors que Joséphine en tenue de plongée, partait à la cantine.

La dernière personne du groupe doit déclamer la phrase qui est parvenu à ses oreilles... et qui est souvent très différente

de la proposition initiale.

On débriefe ? La communication dans un groupe de travail est primordiale mais n'est pas chose aisée. Le délai, le nombre d'interlocuteurs, l'imagination, la reformulation, le défaut de mémoire sont autant de facteurs qui peuvent faire perdre le message initial et créer de l'incompréhension dans l'équipe. D'où l'importance de formaliser !



Quel animal es-tu ?

Nombre de personnes :



= 10-100

Matériel :



- des cartes avec 5 ou 6 animaux imprimés

Temps :



= 20-30 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



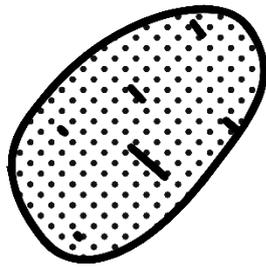
Réveillons notre créativité :



Description :

À leur arrivée, les participants piochent une carte sur laquelle est imprimé ou dessiné un animal. Le but du jeu pour eux va alors être de trouver les personnes de la même famille, et cela, sans prononcer le nom de leur animal. Ils peuvent se poser des questions (qu'est-ce que tu manges, ou tu vis, as-tu des plumes ?) ou encore faire le bruit de l'animal en question. Une fois que toutes les familles sont constituées, on peut lancer une petite activité pour souder les petits groupes ainsi formés.

On débriefe ? Cet icebreaker est idéal lorsqu'on attend des participants qui arrivent au compte-goutte et que l'on doit former des groupes de tailles identiques. Les groupes se forment d'eux-mêmes et commencent à briser la glace en se faisant deviner leurs animaux respectifs.



Monsieur Patate

Nombre de personnes :



= 5-10

Matériel :

- pommes de terre
- cure-dents- images
- feutres- plumes, laine
- pâte à modeler

Temps :



= 45 min

Réveil énergétique :

Présentons-nous :

Soudons l'équipe :

Réveillons notre créativité :



Description :

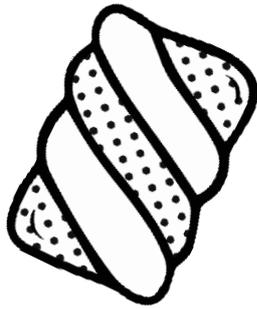
On propose à chaque participant de prendre une pomme de terre, du matériel, des accessoires et de réaliser un M Patate destiné à les représenter.

Une fois chaque M. Patate réalisé, on propose à chacun de se présenter et de montrer son avatar-Patate ainsi que le choix de ses accessoires, attributs ou caractéristiques.

En bonus, on peut même prendre une photo de groupe de l'ensemble des M Patate !

On débriefe ? L'intérêt de cet atelier est de stimuler la créativité de chaque participant à travers un exercice de présentation ludique et décomplexant.

Cet icebreaker peut être une excellente entrée en matière pour expliquer au groupe que le travail collaboratif nécessite de la bienveillance, de l'indulgence et que le jeu peut favoriser l'inventivité !



Marshmallow challenge

Nombre de personnes :



= 10-18

Matériel :



- 1 marshmallow - 1 m de scotch
- 20 spaghettis crus - 1 m de ficelle

Temps :



= 45 min

Réveil énergétique :

Présentons-nous :

Soudons l'équipe :

Réveillons notre créativité :



Description :

Constituez des groupes de 4-6 personnes selon le nombre de participants total. Distribuez à chaque équipe un kit de construction constitué: d'un marshmallow, d'1 m de scotch, d'1 m de ficelle et de 20 spaghettis. Demandez à chaque groupe de définir un nom d'équipe et de construire en la « tour » la plus haute possible à partir d'une table, en n'utilisant que le matériel demandé. Laissez-leur 15 minutes top chrono. Tout est permis !

On débriefe ? Les vertus de cet exercice dynamique sont plurielles :

- **montrer aux participants qu'il existe 100 manières de réaliser une seule chose**

- **découvrir que l'entente dans l'équipe est l'une des composantes essentielles à la réalisation d'une structure qui tienne (les personnes essayant d'imposer leurs idées font souvent capoter la tour de leurs équipes.)**

- **engager corporellement les participants et les mettre dans un état d'esprit favorable à la créativité.**



Jolie prairie

Nombre de personnes :



= 6-15

Matériel :



- des paper boards
- des feutres

Temps :



= 20-30 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



Description :

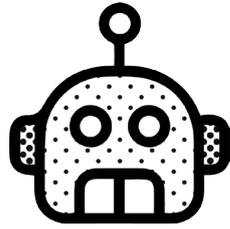
On divise le groupe en deux ou trois équipes que l'on met dans des salles ou des espaces différents.

On demande à deux groupes de dessiner une jolie prairie avec des consignes très précises (4 fleurs jaunes et 2 fleurs rouges, 2 vaches avec 10 tâches, 3 arbres et 5 nuages). On demande à la dernière équipe de dessiner simplement une jolie prairie avec des vaches et des fleurs de couleurs.

On laisse 5min à chaque groupe puis on réunit les dessins et on décide ensemble quelle est la plus belle prairie. C'est souvent (voire toujours) le groupe avec la consigne la plus large qui l'emporte.

On débriefe ? On demande aux participants les difficultés qu'ils ont rencontrées et on leur demande s'ils sont parvenus à garder en tête la consigne principale : dessiner une jolie prairie. Si les contraintes et les spécifications sont importantes, il ne faut pas en perdre de vue l'objectif final.

Les projets rendent un service global, servent un objectif fort et ne sont pas une addition de fonctions isolées. Cet exercice en est un bon exemple. Il gagne à être utilisé avant un hackathon ou une journée de travail pour mettre en garde l'équipe de cet écueil fréquent.



Crazy jobs

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- Des cartes Crazy jobs

Temps :



= 20-30 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



Réveillons notre créativité :



Description :

Le groupe se réunit autour d'une table où sont disposées des cartes du présentant des «Crazy job»s face cachée (on en trouve de très bien faites sur internet ou on peut en inventer). Demandez aux participants de piocher une carte et de prendre connaissance de leur nouveau métier. Chaque participant doit ensuite se présenter à travers son crazy jobs et nous expliquer en quoi ses compétences / qualités lui permettent d'être très bon dans son domaine.

On débriefe ? Cet ice breaker invite les participants à faire un pas de côté pour se glisser dans la peau d'un ramoneur de nuage, d'un coiffeur de girafe ou d'un réparateur d'objets neufs.

Il permet également de se présenter sous ses côtés positifs de manière légère et décomplexée. Cet icebreaker engendre souvent des situations assez cocasses qui détendent l'atmosphère et créent de beaux souvenirs.



Le billet de 500 eur

Nombre de personnes :



= 3- 30

Matériel :



- Aucun

Temps :



= 15 min

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



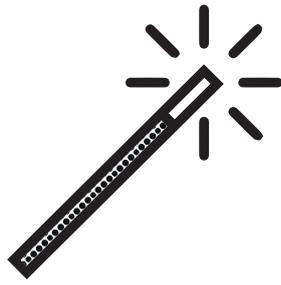
Réveillons notre créativité :



Description :

Si le groupe est nombreux, on peut le séparer en deux ou trois sous-groupe. On demande à chaque groupe d'imaginer ce qu'ils pourraient monter comme projet avec un billet de 500 euros trouvé par terre. Une personne du groupe doit faire une proposition et les autres membres doivent y répondre en commençant systématiquement leurs phrases par : «Non mais ...». On laisse les groupes avancer à partir de ces échanges basés sur la négation, puis on leur donne une deuxième consigne : désormais, ils doivent remplacer le «Non mais ...» par «Oui, et ... ». A nouveau, on laisse le ou les groupes avancer sur leurs idées avec ce nouveau système.

On débriefe ? On demande aux participants comment ils ont ressenti les deux phases du jeu et de quelle manière les idées ont évoluées avec la formule négative puis avec la formule positive. Si tout va bien, les participants se sont sentis quelques peu bloqués, voire agressés lorsque leurs co-équipiers refutaient leurs idées en ne donnant que des objections. En revanche, lorsque nous passons au «Oui et..», les remarques se font constructives, le ton détendu et le cerveau plus créatif. Tiens tiens L'occasion idéale pour rappeler les règles d'or de bienveillance, de non-censure et de divergence où les contraintes techniques ne doivent pas venir bloquer la créativité !



L'objet en papier

Nombre de personnes :



= 5- 30

Matériel :



- une ou deux feuilles de paper board

Temps :



= 15 min

Réveil énergétique :

Présentons-nous :

Soudons l'équipe :

Réveillons notre créativité :

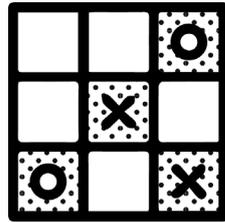


Description :

L'animateur déchire une ou deux feuilles de paper board qu'il roule pour en faire un «bâton». Il demande au groupe de se mettre en rond et leur explique qu'il ne va leur donner aucune consigne ni explications précises. Il commence par taper avec le bâton en papier dans une balle invisible et donne le bâton à son voisin. Au départ, les participants sont interloqués... et c'est normal. Doivent-ils l'imiter ? détourner l'objet ? Peu à peu, le groupe s'échauffe. Le bâton se fait tour à tour brosse-à-dents, batte, peigne puis, par le rebond et les idées du groupe, les participants vont commencer à penser à le dérouler, le froisser, le déchirer et il se fait alors journal, tapis, chapeau, etc.

On débriefe ? Aucune consigne n'est donnée... pourtant, notre habitude de répondre à des règles nous impose des contraintes muettes qui font qu'au départ, nous n'osons pas transformer ce simple rouleau de papier en autre chose que ce qu'a montré l'animateur. Heureusement, petit à petit, la magie du rebond apparaît et les idées des uns commencent à démultiplier les idées des autres. L'imagination opère son charme et le rouleau de papier finit par ne plus avoir aucune limite !

On extrapole l'exercice en rassurant les participants sur la force du groupe, le pouvoir de l'intelligence collective et la confiance au rebond.



Bingo

Nombre de personnes :



= 10-100

Matériel :



- des bingo au format A4 x le nombre de participants
- des feutres

Temps :



= 10-15 min

Réveil énergétique :

Présentons-nous :

Soudons l'équipe :

Réveillons notre créativité :



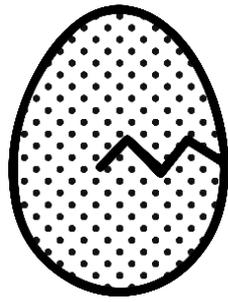
Description :

Une fiche est distribuée à chaque participant avec des cases comportant des phrases telles que «je porte un vêtement rouge», «j'ai un animal de compagnie», «je viens du Sud», etc.

L'objectif est que chaque participant remplisse un maximum de cases en allant poser des questions à l'ensemble du groupe. Chaque fois qu'il remplit une case, il doit écrire le prénom de la personne qui correspond. Le 1er qui a rempli toutes les cases l'emporte. Sinon, on peut aussi écourter le jeu à 15 min maximum.

On débriefe ? Cet icebreaker est un excellent moyen pour qu'un maximum de personnes se rencontrent en un minimum de temps ! Il permet de mobiliser le groupe et de donner un prétexte pour entamer la discussion avec de parfaits inconnus.

Avec peu de moyen, il permet de créer une ambiance propice pour démarrer un atelier ou un séminaire avec de nombreuses personnes qui ne se connaissent pas. Il existe des template à imprimer ou dont on peut s'inspirer sur internet.



Sauvons l'oeuf

Nombre de personnes :



= 6-15

Matériel :



- du ruban adhésif
- de la ficelle (1m)
- des feuilles A4
- 2 pailles par groupe
- des oeufs
- 2 ballons de baudruche

Temps :



= 1 h

Réveil énergétique :

Présentons-nous :

Soudons l'équipe :

Réveillons notre créativité :

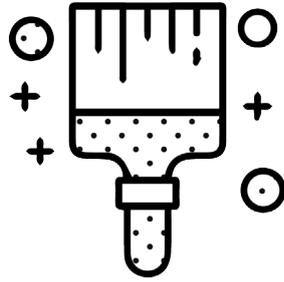


Description :

Les participants sont divisés en petits groupes de 4-6 personnes. On distribue à chaque équipe 1 œuf, 1 mètre de ficelle, des A4, du ruban adhésif et deux ballons. L'objectif ? Construire une structure qui doit permettre de pouvoir faire tomber un œuf de 1 mètre de hauteur sans le briser. (Variante : une des personnes du groupe est « Observateur », ne construit rien et sera chargé de lâcher l'œuf d'un mètre de haut.)

On laisse 30 minutes au groupe pour construire leur structure puis on demande à chaque groupe de venir tester leur construction. Les observateurs lâchent alors le travail du reste du groupe. Quels œufs sont restés entiers ?

On débriefe ? Quel est le ressenti des différents groupes ? Pourquoi leur construction a marché ou n'a pas fonctionné ? Quel est le sentiment des makers et celui des observateurs ? Quels rôles se sont naturellement mis en place dans le groupe. Si vous deviez recommencer, que changeriez-vous ?



Artistes et spécifieurs

Nombre de personnes :



= 12-15

Matériel :



- des feuilles A4, des feutres
- des dessins à retranscrire

Temps :



= 1 h

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



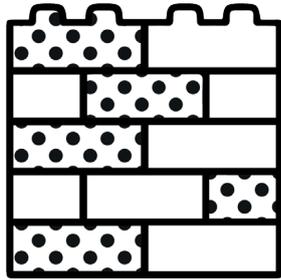
Réveillons notre créativité :



Description :

Des équipes de 4-6 personnes sont formées et divisées à nouveau en 2. Dans chaque équipe, on compte 3 « dessinateurs » et 3 « spécifieurs ». Les Spécifieurs ont accès à un dessin que les dessinateurs doivent imiter. Seulement, les Spécifieurs n'ont le droit de donner que des indications textuelles et linéaires, et les dessinateurs n'ont pas le droit de se déplacer pour venir voir le dessin original. Ces 2 rôles sont situés dans 2 espaces différents. Chaque phase dure 10 minutes. Une fois le temps écoulé, on compare les dessins d'origine et les copies ! Le résultat est souvent étonnant et très loin de l'original. On peut alors faire une 2e voire une 3e édition pour observer la progression des équipes.

On débriefe ? On questionne les équipes sur les problèmes qu'elles ont rencontrés, les rôles qui se sont dessinés naturellement dans le groupe, les difficultés à exprimer les spécifications sous forme d'écrits au groupe des dessinateurs, etc. Comment formuler des demandes pour des personnes qui n'ont pas les mêmes outils ou méthodes de travail que nous ?



Architectes et bâtisseurs

Nombre de personnes :



= 12-15

Matériel :



- des Lego
- des feutres

Temps :



= 1 h

Réveil énergétique :



Présentons-nous :



Soudons l'équipe :



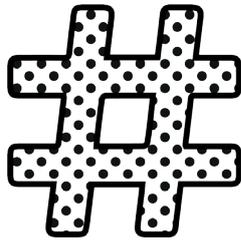
Réveillons notre créativité :



Description :

L'activité Architectes & Bâtisseurs est une variante de l'atelier Dessinateurs et Spécifieurs en 3D.

Le but du jeu est non plus de retranscrire un visuel par l'écrit, mais une construction en Lego. Le principe est le même, mais la mobilisation des participants/constructeurs est accrue en raison du passage au volume. À vous de voir quel atelier convient le mieux à votre déroulé général selon le profil des participants, le temps et le matériel dont vous disposez !



Tweetospective

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- Un brown paper ou tableau blanc
- des post-it
- des feutres

Temps :



= 30 - 45 min

Exprimons-nous :

Identifions les difficultés :

Améliorons nous :

Fédérons l'équipe :



Description :

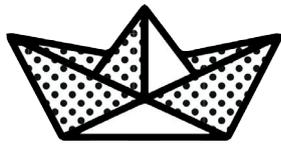
La Tweetospective, comme son nom l'indique est une rétrospective inspirée de Twitter. Sur post-it ou sur lobeja, on laisse 5 minutes aux participants pour noter leur ressenti en 280 caractères maximum à l'image du géant des réseaux sociaux. Une phrase courte et percutante, une formulation parlante et deux ou trois hashtags pour les mots clé.

Au bout de 5 minutes, on propose à chacun de nous lire son post-it, de venir l'ajouter au tableau ou sur le brownpaper et on discute ensemble des différents tweets.

On peut également faire un tweet positif et un tweet négatif pour décortiquer les deux aspects de la rétro ou encore décliner cet exercice lorsqu'il s'agit de présenter son

concept ou son projet de manière brève et efficace.

On débriefe ? Un moyen accessible et décomplexé d'inviter chaque participant à s'exprimer sur les points positifs et négatifs qu'il a rencontrés lors d'un projet ou d'une simple étape. Une manière sympa de récupérer des infos clé, en se concentrant sur l'essentiel.



Speed boat

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- Un brown paper avec un speed boat dessiné
- des post-it
- des feutres

Temps :



= 45-60 min

Exprimons-nous :

Identifions les difficultés :

Améliorons nous :

Fédérons l'équipe :

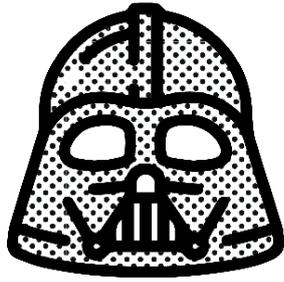


Description :

Le speed boat est un grand classique des rétrospectives. Il représente sous une forme imagée, le projet ou l'équipe (le bateau), les objectifs à atteindre (l'île), les freins et les difficultés rencontrées (les ancres) et les adjuvants, ce qui peut éloigner les freins (le vent). Il existe de nombreux templates ou modèles sur internet. Après avoir expliqué aux participants ce que représente le visuel, on leur demande dans un 1er temps de noter sur des post-it les difficultés qu'ils ont rencontrées dans leur projet (5 min). On partage ensuite en groupe entier les post-it ainsi produits et on échange sur les freins identifiés. On donne ensuite 5 min aux participants pour noter sur des post-it d'une autre

couleur, les adjuvants. Ce sont les moyens ou les personnes sur lesquelles s'appuyer pour dépasser les freins. On partage également en groupe entier.

On débriefe ? Cet atelier, sous ses airs de jeu est en fait un moyen ludique de dégager les thématiques du SWOT Strengths (forces), Weaknesses (faiblesses), Opportunities (opportunités), Threats (menaces).



La retro Star Wars

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- Un brown paper avec une retro Star-wars dessinée
- des post-it
- des feutres

Temps :



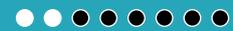
= 45-60 min

Exprimons-nous :

Identifions les difficultés :

Améliorons nous :

Fédérons l'équipe :



Description :

La rétro « Starwars » est une variante originale proposée par un facilitateur-blogueur que je me suis contentée de redessiner. Le principe est simple. Du côté gauche, on retrouve Dark Vador qui représente le côté négatif. De l'autre Luke Skywalker qui représente le côté positif. Dans un 1er temps, on va demander aux participants d'écrire sur des post-it tous les points négatifs et positifs qu'ils relèvent sur tel projet, telle période ou telle problématique (5 min respectivement). Ensuite, on présente et commente les idées produites en groupe entier. On peut limiter à 3 post-it par thème. Une fois cet état des lieux établis et les retours exprimés, on demande au groupe de trouver des solutions

jouant sur 4 thématiques :

- diplomatie/séduction (princesse Leia)
- force/persuasion (Stromtrooper)
- innovation/techno (C3PO)
- sagesse/apprentissage (Yoda)

On débriefe : sous ses airs légers, cet exercice de rétrospective permet de revenir en profondeur sur la période passée et de réfléchir à des solutions concrètes s'appuyant sur des stratégies variées.



On refait le match !

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- un modèle de «tous au vestiaire» (internet ou recopié)

- post-it
- feutres

Temps :



= 45-60 min

Exprimons-nous :

Identifions les difficultés :

Améliorons nous :

Fédérons l'équipe :



Description :

Pour cette rétrospective, on utilisera un template « au vestiaire » représentant un stade de football avec une équipe blanche et une équipe noir , un score et des vestiaires. Le principe ? Nous sommes à la mi-temps et nous faisons le point après cette 1re partie de match. Les buts adverses représentent l'objectif à atteindre, l'équipe blanche représente les forces, les points forts, l'équipe noire, les difficultés rencontrées. Le score représente l'évaluation individuelle de la réussite du sprint. Le vestiaire incarne enfin ce qui peut ou doit être amélioré pour la suite. On laisse 3 minutes à l'équipe pour écrire les points faibles, 3 minutes pour les points forts, puis 5 minutes pour

trouver des axes d'amélioration à partir des points faibles relevés. On va ensuite prioriser (dot voting) ces actions. Ne gardez qu'un nombre limité d'actions concrètes et identifiez un responsable pour chacune d'elles.

On débriefe ? Selon la complexité de la rétrospective, on peut faire varier la durée des étapes, rajouter un temps de réflexion sur l'objectif à atteindre, demander à chaque participant de donner une note, etc.



Embarquement immédiat

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- un modèle de retro plane
(internet ou recopié)

- post-it
- feutres

Temps :



= 45-60 min

Exprimons-nous :

Identifions les difficultés :

Améliorons nous :

Fédérons l'équipe :



Description :

Pour cette rétrospective, on utilisera un template «retro plane» ou on dessinera un avion dans le ciel avec des nuages, des moteurs, une trajectoire et des passagers à bord.

L'avion représente le projet, les passagers, les personnes de l'équipe et les parties prenantes. La trajectoire de l'avion représente le point de départ et le point à atteindre, les réacteurs représentent ce qui nous permet d'avancer, les nuages, les obstacles à éviter. Comme dans les rétrospectives précédentes, on invite les participants à s'exprimer sur les points forts et les points faibles. On peut aussi leur demander quels sont les éléments qu'ils peuvent

évacuer pour délester l'avion et lui permettre d'aller plus vite.

On débriefe ? Cette rétrospective peut amener l'équipe à se penser comme un équipage qui avance tant bien que mal vers un objectif commun. Il permet de faire le point sur les moteurs et les freins et invite à se questionner sur la possibilité d'enlever des éléments superflus pour être plus performants.



Le delegation poker

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- un jeu de carte delegation poker par participant

Temps :



= 30 min

Exprimons-nous :

Identifions les difficultés :

Améliorons nous :

Fédérons l'équipe :



Description :

Le delegation poker est un outil de management participatif qui invite l'équipe à se positionner personnellement sur le degré de délégation souhaité sur telle ou telle tâche. On peut le jouer deux par deux ou en groupe. Le principe est que le manager propose une tâche (ex : le recrutement d'un nouveau collaborateur). Le manager et le(s) collaborateur(s) doivent choisir la carte qui convient le mieux degré de délégation qu'ils sont prêts à laisser et à prendre respectivement. Manager et collaborateurs présentent la carte choisie au même moment. On vérifie l'écart ou la correspondance entre les cartes choisies et on en discute pour tomber sur un chiffre commun.

1. Dire : le manager se contente d'informer l'équipe.

2. Vendre : le manager décide et argumente.

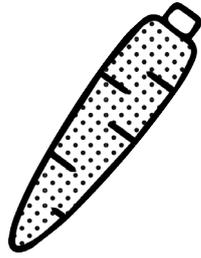
3. Consulter : le manager prend l'avis de l'équipe.

4. S'entendre : le Manager et l'équipe décident 5.

5. Conseiller : le Manager conseille, mais c'est l'équipe qui a le dernier mot.

6. Enquêter : l'équipe décide et informe le manager de leur décision et de leur motivation.

7. Déléguer : le manager n'a plus d'influence, c'est l'équipe qui décide toute seule.



Les moving motivators

Nombre de personnes :



Matériel :



- des cartes moving motivators (sur internet)

Temps :



= 45-60 min

Exprimons-nous :

Identifions les difficultés :

Améliorons nous :

Fédérons l'équipe :



Description :

Ce jeu, inventé par Jurgen Appelo est un jeu d'aide à la décision qui permet de mieux comprendre les leviers de motivation qui nous animent, et la manière dont nos décisions impactent nos motivations. Comment procéder ? Posez-vous (ou posez au groupe) la question : « Quels facteurs de motivation sont importants pour vous ? » Rangez alors les cartes de motivation dans l'ordre d'importance de gauche à droite. Cette étape peut prendre un peu de temps. Demandez-vous ensuite, ou demandez à l'équipe d'imaginer un changement dans leur vie professionnelle, et d'imaginer quel impact, cette décision aurait sur leurs différentes motivations. Aucun impact : la carte reste

immobile. Impact positif: la carte est décalée vers le haut, positif : la carte est décalée vers le bas. Prévoir une quinzaine de minutes pour cette étape puis demandez au groupe d'expliquer leurs résultats. Si les facteurs les plus importants (à droite) sont bas et que les moins importants (à gauche) sont montés, on peut considérer que la motivation n'est pas assez forte pour prendre cette décision. N'hésitez pas à réitérer avec plusieurs choix à prendre et comparer la photo de votre carte des motivations..



Les chapeaux de Bono

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- 6 cartes avec un chapeau
noir, blanc, jaune, rouge,
vert, bleu

- post-it
- feutres

Temps :



= 45-60 min

Un max d'idées !

Divergeons !

Convergeons !

Trouvons des solutions :



Description :

Les chapeaux de Bono est un exercice de créativité inspiré par les travaux d'un psychologue, Edward de Bono et par la pensée socratique. Chaque couleur de chapeau représente une personnalité

Rouge : L'émotif (intuition, sentiments)

Noir : le pessimiste (jugement critique)

Bleu : Le promoteur, le guide (prend du recul)

Jaune : l'optimiste (espoirs, avantages)

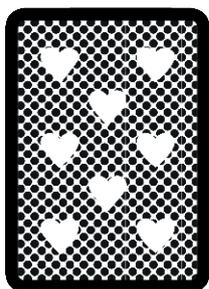
Blanc : le factuel, le neutre (objectivité)

Vert : le créatif (nouvelles idées, pas de limites)

On va inviter chaque personne ou chaque groupe à piocher une carte au hasard et à répondre à une problématique en

se mettant dans l'état d'esprit qui correspond au chapeau choisi.

On débriefe ? Cet exercice peut être réalisé après une première séance d'idéation dite de «purge» afin d'apporter une nouvelle contrainte au groupe et leur permettre ainsi de trouver de nouvelles idées. Une fois la partie idéation individuelle ou en équipe terminée (3-15 min selon la problématique), on partage les idées ainsi mises à jour. On peut très bien faire tourner les personnalités afin d'aller plus loin.



Le crazy eight

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- des feuilles A3

- post-it

- feutres

Temps :



= 45-60 min

Un max d'idées !

Divergeons !

Convergeons !

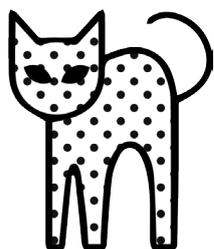
Trouvons des solutions :



Description :

Pour le crazy 8, on sépare une feuille horizontale en 8 cases (ou on télécharge un template sur internet). Dans une phase de divergence, on va demander à chaque participant d'écrire 8 idées (une par case) pour répondre à une question ou à une problématique. Pour ce faire, on laisse 40 sec pour remplir chaque case puis 20 seconde de pause entre chaque idée, ce qui nous amène à 8 min d'idéation. Une fois les 8 cases remplies, chaque participant va venir afficher son crazy 8 au mur en expliquant ses idées. On pourra ensuite procéder à la priorisation des idées produites.

On débriefe ? Cette exercice joue sur l'idée d'«usure». On invite les participants à réfléchir à une problématique et d'y revenir un grand nombre de fois d'affilé avec des délais très courts. On crée donc un grand nombre d'idées en un temps record et on peut espérer que les dernières cases proposent des idées intéressantes. Une variante sympa est de faire tourner les feuilles A3 toutes les 40 secondes de manière à ce que les participants viennent enrichir les idées de leur co-équipier..



Scenario rose/ scénario noir

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- des feuilles A4

- des template scénario

- post-it

- feutres

Temps :



= 2 heures

Un max d'idées !

Divergeons !

Convergeons !

Trouvons des solutions :

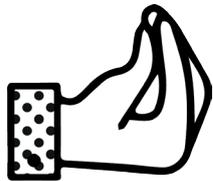


Description :

Dans cet exercice, on sépare le groupe en 2 équipes à qui on propose de se projeter à la fin du projet dans un futur fictif. Après une introduction rappelant le contexte (10 min), on demande au groupe 1 d'imaginer un scénario noir dans lequel le projet a complètement échoué. Le 2e groupe se projette dans un avenir rose où le projet a fonctionné à merveille. On demande alors à chaque groupe d'imaginer les facteurs qui ont contribué à l'échec ou à la réussite du projet (30 min). On veillera à ce que les facteurs ou indicateurs imaginés soit clairement exprimés (dans l'idéal, formalisés) et plausibles au regard du contexte. À la fin de la période de réflexion, chaque groupe présente son

scénario en mettant en évidence les facteurs à l'autre groupe (30 min). S'ensuit alors une dernière étape où les participants vont imaginer des actions concrètes à mettre en place pour éviter l'échec et obtenir le succès (1 h).

On débriefe ? On veillera à ce que les groupes soient composés de personnes positives sur l'avancée du projet et d'autres réfractaires au changement ou ayant un regard pessimiste. Cela enrichira les échanges et permettra de confronter les points de vue et les arguments.



Les 5 «pourquoi»

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- Un papier brun

- post-it
- feutres

Temps :



= 45-60 min

Un max d'idées !

Divergeons !

Convergeons !

Trouvons des solutions :

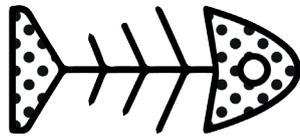


Description :

La méthode des 5 «pourquoi» est un super outil de résolution de problèmes qui invite les participants à identifier la cause fondamentale d'un dysfonctionnement. Comment ? En remontant à la cause initiale par questionnements successifs jusqu'à arriver à la racine du problème et l'évacuer une fois pour toutes. L'animateur introduit la problématique et l'écrit en toutes lettres. Le groupe doit alors répondre une 1re fois à la question «Pourquoi cela arrive ?». Un premier facteur est identifié. On demande alors au groupe pourquoi ce dernier fait est survenu. Et ainsi de suite jusqu'au 5e niveau. Ce n'est qu'à partir du 4ème ou du 5e niveau que les vraies causes du problème vont faire

surface. En remontant ainsi à la vraie cause du problème, on peut imaginer une solution simple qui soigne le problème à la source et l'empêcher de se renouveler.

On débrieife ? Attention, un dysfonctionnement a souvent plusieurs origines. Il faut alors parfois renouveler l'exercice avec plusieurs branches. Il est important de solliciter les personnes directement concernées, de rester factuel et de faire attention aux a priori et de se cantonner aux causes sur lesquelles on peut agir.



Ishikawa

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :

- un modèle d'Ishikawa
ou un dessin sur brown- post-it
- feutres

Temps :



= 60 min

Un max d'idées !

Divergeons !

Convergeons !

Trouvons des solutions :



Description :

Également connu sous le nom de diagramme en arêtes de poisson, cette méthode de résolution de problèmes permet d'identifier les leviers clairs et concrets pour atteindre un objectif identifié. Après avoir clairement défini le problème à étudier, le principe d'Ishikawa est de classer les causes en 5 catégories sur lesquelles agir pour résoudre le problème.

1. On note de manière claire le problème que l'on veut creuser.

2. On demande au groupe de lister les causes identifiées de ce problème par un brainstorming (5min de réflexion / partage des idées)

3. On classe ensuite les causes soulevées selon leur nature :

-> Milieu : lieu inadéquat, espace de travail, etc.

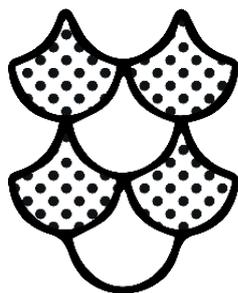
-> Main d'oe : staffing de l'équipe, compétences manquantes, mauvais management

-> Méthode : outil méthodologique choisi, process, étapes

-> Matériel : outils de travail, ordinateurs, matériel manquant

-> Matière : la matière première (l'information, le brief de départ dans les métiers de service)

NB : chaque branche peut faire l'objet d'un exercice des 5 «pourquoi» et il n'est pas nécessaire de remplir les 5M



Chevaliers et dragons

Nombre de personnes :



= 10-20

Matériel :



- Aucun

Temps :



= 45 min

Un max d'idées !

Divergeons !

Convergeons !

Trouvons des solutions :



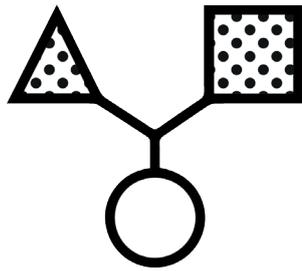
Description :

Lorsqu'on travaille en mode projet avec plusieurs équipes, il est intéressant de créer des moments de plénière afin que les différents groupes se présentent l'avancée de leurs idées. Cela permet de confronter son idée aux autres avant d'aller la tester auprès d'utilisateurs, de prendre du recul ou de s'assurer qu'on la présente de la bonne manière. Si vous avez 3 équipes, l'atelier Chevaliers et Dragons est un exercice très enrichissant.

Le groupe A pitche son idée (5 min). Le groupe B, les « Dragons », vont alors challenger le projet, en relever tous les écueils, et poser les questions pièges (5 min). Jusque-là, tout va bien. Sauf que ce n'est pas le groupe pitcher qui

va répondre à ces « attaques » mais le groupe C, les « Chevaliers » (5 min).

L'intérêt ? Voir son projet sous un autre angle, trouver des réponses auxquelles on n'aurait pas pensé, ne pas être dans le conflit d'intérêts, mais traiter réellement du fond. Ensuite, on tourne. Le groupe pitcher devient Chevaliers, les Chevaliers deviennent Dragons et les Dragons deviennent pitcher à leur tour. On débriefe? Voilà un excellent exercice pour permettre au groupe de faire mûrir son idée. À condition cependant de rester bienveillants et constructifs.



Le mind mapping

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- Brown paper ou paper board
- des fiches A4

- post-it
- feutres

Temps :



= 30-60 min

Donnons à voir :

Valorisons :

Concevons

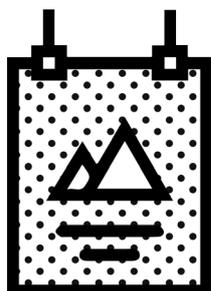
Créons un vision commune :



Description :

Le mind mapping est un mode de représentation non-linéaire qui permet de cartographier notre réflexion sous la forme d'une arborescence. À partir d'un sujet principal (un thème, une problématique) que l'on représente au centre de la page, on crée des lignes qui partent de ce cœur et qui vont symboliser les sous-parties de notre pensée. On recommande de ne pas aller au-delà de 3 ou 4 niveaux de précision dans chacune de ces branches.

On débriefe ? Cet outil simple mais puissant peut être utilisé à titre professionnel, personnel et pédagogique. Il peut permettre de schématiser un cours, une conférence, une formation ou se représenter soi-même (ses passions, ses compétences). Il peut être aussi utilisé pour trouver de nouvelles idées à partir d'un sujet donné. Un peu d'exercice est nécessaire pour prendre l'outil en main et en découvrir les bénéfices.



Le poster flou

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- un paperboard ou des A3
- des magazines, des papiers colorés
- post-it
- feutres de couleurs

Temps :



= 45-60 min

Donnons à voir :

Valorisons :

Concevons

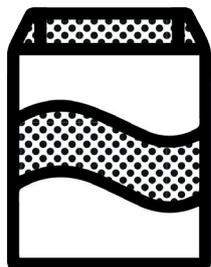
Créons un vision commune :



Description :

Le poster flou est un outil à privilégier lors de la phase de conception d'un projet. Avant de prototyper son idée en 3D ou de scénariser par du dessin, on peut en résumer le concept par un format. Le principe est simple. Chaque groupe ou porteur d'idée se voit remis un format A3 ou un paperboard. Il va devoir découper des images dans un magazine, y ajouter des flèches, des mots (peu) et des dessins de manière à dessiner son concept. Cela permet de revenir au cœur de son concept et de réaliser un support physique simple et efficace à présenter à un groupe, à un jury ou à un utilisateur final.

On débriefe ? L'esthétique de l'affiche ainsi créée importe peu. L'intérêt est d'exprimer le plus simplement possible le service rendu à l'utilisateur. Il permet aussi au groupe de créer une vision commune d'un service qui peut sembler complexe à expliquer par la parole. On laisse 45 min au groupe pour réaliser leur poster avant de le présenter au groupe entier. Toutes les techniques sont autorisées !



La product box

Nombre de personnes :



= 5 (ou 3x5)

Matériel :



- des boîtes de céréales vides

- des magazines

- des ciseaux/ de la colle

- post-it

- feutres de couleurs

- des gommettes

Temps :



= 45-60 min

Donnons à voir :

Valorisons :

Concevons

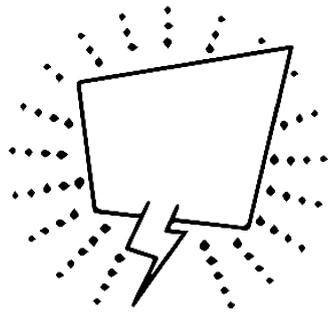
Créons un vision commune :



Description :

Cet outil est une variante 3D du poster flou. La réalisation d'un objet permet à l'équipe de construire un support de pitch intéressant et décalé. Ici, le groupe va écrire, dessiner et coller des éléments sur une boîte de céréales recouverte d'un papier blanc. Chaque face de la boîte présente un aspect du projet. La face principale a pour objectif de présenter le concept de manière schématique. L'équipe est libre d'exploiter les autres côtés comme bon lui semble pour présenter le public concerné, les membres de la team, les bénéfices, les besoins techniques et financiers, etc.

On débriefe ? Comme dans l'exemple précédent, l'équipe doit d'abord se mettre d'accord sur l'explication de son idée en quelques notions clé. Cela permet de se recentrer sur le cœur de son projet en quelques «facettes» et de qualifier ce qui est de l'ordre de l'usage, de la spécification technique ou du détail. Ici encore, le résultat doit être parlant, mais ne doit pas forcément être parfait. L'explication orale du pitcheur permettra d'en faire un support de communication efficace et vivant.



Le story board

Nombre de personnes :



= 5 (ou 3x5)

Matériel :



- un template de scénario
(facultatif)
- des stylos

- des magazines
- des feutres

Temps :



= 45-60 min

Donnons à voir :

Valorisons :

Concevons

Créons un vision commune :



Description :

L'objectif du story-board est le même que celui du roman-photo : présenter son service sous l'angle de l'usage, du point de vue utilisateur et de le décomposer en étapes chronologiques pour en présenter tous les aspects. On commence par rédiger son service sous la forme d'une dizaine de bullet points ou de phrases courtes. On va ensuite illustrer ces étapes dans des cases en notant sous chacun d'elle une ligne destinée à expliciter l'action décrite. Les dessins les plus sommaires peuvent très bien remplir ce rôle. Si on n'est vraiment pas à l'aise avec ce média, il est toujours possible de compléter en collant des pictos, des images découpées, etc.

On débriefe ? Cet exercice permet de vérifier que tous les aspects du service aient été pensés. Lorsqu'on se sert du story-board en cours de conception, il permet souvent de mettre le doigt sur des détails que l'on n'avait pas perçus précédemment. Il nous amène enfin à nous questionner sur le « comment » à chaque étape: comment l'utilisateur est averti, quel canal est utilisé, etc. Enfin, le story-board permet de formaliser une vision commune du concept envisagé.



Le roman photo

Nombre de personnes :



= 5 (ou 3x5)

Matériel :



- un smartphone
- une imprimante

- ciseaux / colle
- feutres et stylos

Temps :



= 45-60 min

Donnons à voir :

Valorisons :

Concevons

Créons un vision commune :



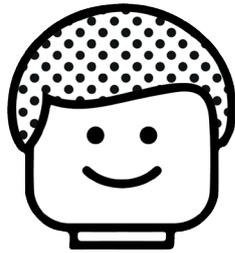
Description :

Le roman-photo est un outil de représentation de scénario d'usage au même titre que le stop motion ou le storyboard. Son plus ? Offrir un moyen éclair de scénariser son idée avec peu de moyens et sans compétences en dessin. On commence par décomposer son idée en une dizaine de phrases simples. Elles correspondent aux étapes chronologiques du projet d'un point de vue de l'usage. On peut suivre un utilisateur du début à la fin d'un service ou à différents moments de l'utilisation d'un espace, d'un objet. On peut aussi intégrer des personnes qui ont leur importance dans le service. Par exemple, si notre projet prend place dans un train, on peut rajouter des étapes qui

concernent le contrôleur. On va ensuite mimer ces étapes avec l'équipe et prendre chaque moment en photo. Une fois toutes les phrases photographiées, on va imprimer les photos, en faire une BD et y ajouter des bulles de dialogues, des sous-titres, exactement comme dans un roman-photo.

On débriefe ?

Cette manière de formaliser peut paraître un peu kitsch mais elle est imbattable sur sa capacité à expliquer de manière très compréhensible un service, si complexe soit-il.



Le stop motion

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- une boîte de Lego, de Playmobil ou d'autres personnages

- un portable
- un trépied
- une lampe

Temps :



= 2h

Donnons à voir :

Valorisons :

Concevons

Créons un vision commune :

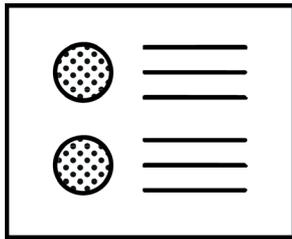


Description :

Le stop motion, tout comme le scénario d'usage ou le roman-photo, permet de scénariser notre service. Cette fois-ci, ce n'est plus sous forme de BD, mais de film que l'on se propose de représenter le concept. Pour cela, on propose aux participants de représenter les différentes étapes de leur offre avec des Lego. Les plus téméraires feront en sorte de prendre une multitude de photos où les personnages et les objets bougent très légèrement de manière à réaliser un dessin animé. Des outils gratuits permettent de composer un film assez rapidement avec ces photos lorsqu'elles sont enregistrées dans l'ordre (Stop Motion Animator, Imotion). Pour les moins courageux, il est possible de formaliser les

étapes avec des Lego, de les photographier puis, comme dans le roman-photo, de les coller sous la forme d'un BD et de rajouter des bulles où on fait parler les personnages. Sinon, on peut compléter les images par une voix off qui anime les personnages ou appuie par la voix ce qu'il se passe à l'écran.

On débriefe ? Le résultat de ces scénarii par les Lego est souvent bluffant. Ce support, lorsqu'il est bien fait, peut tout à fait être utilisé comme objet communicant pour présenter son concept à un jury.



Le zoning

Nombre de personnes :



= 5 (ou 3x5)

Matériel :



- des feuilles A4
- des fonds de devices (ordi, tablettes, portables)
- picto à découper
- feutres

Temps :



= 45-60 min

Donnons à voir :

Valorisons :

Concevons

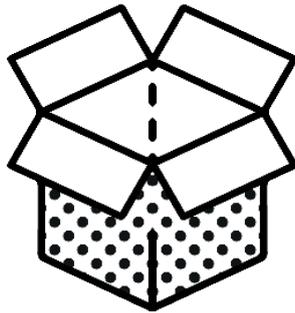
Créons un vision commune :



Description :

Même, en n'étant pas designer d'interface, il est tout à fait possible, lorsqu'on conçoit un service numérique, de passer par une phase de maquetage de la solution. C'est un bon moyen de construire son expérience utilisateur et d'avoir un support parlant à présenter aux designers qui reprendront le projet. Ce passage à la forme ne doit se faire qu'au moment où l'idée a été clairement définie par l'équipe, que l'on a réfléchi et formalisé les différentes étapes de notre scénario (par le roman-photo, le story-board ou même des mots). On va alors choisir de représenter quelques fenêtres clé du service pour aider le jury, les testeurs à se projeter dans notre service. Le format (paysage, portrait, tablette

ou portable) de ces lers visuels doit être cohérent avec le service rendu : est-ce une d'appli, un service à consulter depuis un poste fixe? Le souci de responsive viendra plus tard. On va alors composer nos fenêtres par de simples schémas, des rectangles, du faux texte, des «zones» et leur attribuer des fonctions. De nombreux sites permettent de créer ses fenêtres de manière numérique, et même de les rendre dynamiques. On peut aussi se servir de cartes comme celles proposées par UX Republic.



La maquette de principe

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- du carton, du papier, du fil, du scotch, des stylos, des ciseaux, de la colle

Temps :



> 2h

Donnons à voir :

Valorisons :

Concevons

Créons un vision commune :



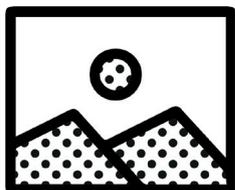
Description :

La maquette est un autre moyen de donner forme à un produit, à un espace ou à un détail de notre service (une borne par exemple). Celle-ci peut aller du plus simple volume en carton à des maquettes qualitatives réalisées en FabLab (découpe laser, imprimantes 3D). Lors de la 1re phase de prototypage, il est inutile de passer directement à l'échelle 1. Tout dépend de ce que l'on cherche à valider : le fonctionnement mécanique de l'objet, la forme globale d'un produit, son encombrement, l'esthétique d'une forme, etc. Il convient d'abord de se mettre d'accord sur ce que l'on veut tester/ montrer par la maquette, puis de choisir la technique de maquettage la plus appropriée. Pour cela,

on peut se reporter à l'excellent guide du maquettage réalisé par Nod-a. Ensuite, à vos ciseaux, carton, ficelles ! Ici encore, l'esthétique de l'objet réalisé n'est importante que si c'est l'aspect que l'on cherche à vérifier.

On débriefe ? Passer au volume est une nécessité lorsque la parole ne permet plus d'être sûrs et certains que l'on parle de la même chose !

On peut très bien présenter une maquette faite rapidement à un utilisateur en lui expliquant que ce n'est qu'une étape du projet



Le Pecha Kucha

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- un ordinateur par groupe

Temps :



= 45-60 min

Donnons à voir :

Valorisons :

Concevons

Créons un vision commune :

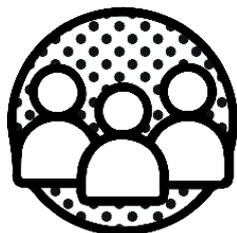


Description :

Le Pecha Kucha est une manière de formaliser un support de discours inspiré d'une technique japonaise signifiant « discussion ». Le principe ? Soutenir un pitch par un support light, rythmé, visuel avec des images impactantes. 20 slides, 20 secondes par slide, une idée par slide. Cela nous donne une présentation de 6 min 40 exactement, soit un pitch concis et énergique. On peut choisir de belles photos sur des recueils d'images libres de droit (Weplash, Visual Hunt, Burst, Gratisography, MM, Pexels, Magdeleine, etc.) que l'on accompagne de quelques mots clé ou d'un titre percutant. On peut également préférer des images que l'on a réalisées soi-même (photos, Lego, dessins). Les visuels peuvent

illustrer le projet de manière décalée, poétique, descriptive ou encore humoristique. On peut aussi fonctionner par analogie (la puissance = Dark Vador). Les images doivent être d'excellente qualité, cohérentes entre elles et servir le propos. Il peut être judicieux de donner une thématique globale à la présentation.

On débriefe ? C'est un format idéal pour retenir l'attention du public, se concentrer sur l'essentiel et utiliser les couleurs à des fins mnémotechniques.



Le living lab

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- du scotch de tapissier
- des gros cartons

- du papier
- des accessoires (facultatif)

Temps :



= 1h-2h

Donnons à voir :

Valorisons :

Concevons

Créons un vision commune :

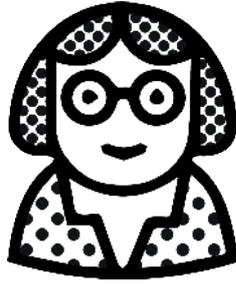


Description :

Le living lab est un outil de maquettage à échelle 1. Il permet de valider un certain nombre de points lors de la conception d'un service, d'un espace ou d'un dispositif physique. Comme ça fonctionne ? Après avoir déterminé le service l'avoir formalisé par un scénario d'usage détaillé, le principe consiste à maquetter un espace grandeur nature avec des cartons, des chaises, des panneaux de signalisation. On peut ainsi vérifier la pertinence de la disposition d'une salle, du parcours utilisateur, de la dimension de certains éléments avant de dessiner les plans ou de lancer des frais plus importants. Une fois l'espace prototype, il est possible d'y inviter des utilisateurs pour observer les comportements, le

faire évoluer ou encore d'y jouer des saynètes en situation.

Le living lab peut être réalisé de manière sommaire en empilant des cartons et en y ajoutant quelques éléments de signalétique. Il peut être également fait de manière plus élaborée avec des éléments en bois ou cartons découpés à la découpe laser avec une identité visuelle dédiée, etc. À vous de le faire évoluer au gré des différentes itérations. L'intérêt étant toujours de tester la solution avant de construire la solution en dur.



Le persona

Nombre de personnes :



= 5 (ou 3x5)

Matériel :



- une fiche persona (modèle sur internet)
- des images (facultatif)
- des stylos, feutres
- des ciseaux

Temps :



= 45-60 min

Soyons user centric

Décomposons :

Concevons :

Testons notre offre :



Description :

Le persona est un outil utilisé par les designers produits, les designers d'espace, les UX. Créer un produit ou un service destiné à tout le monde est le meilleur moyen de le faire trop généraliste et ne le dédié finalement à personne. Pour s'assurer de l'adoption de son idée, elle doit correspondre en tous points aux besoins d'un type d'utilisateur en particulier. C'est là que notre persona entre en jeu. L'objectif est d'imaginer un usager type, un segment qui n'existe pas tel quel dans la réalité, mais que l'on va rendre réel en lui prêtant des intentions, des envies, des craintes, une certaine appétence pour la technologie, etc. On peut écrire sa biographie, dessiner son portrait et l'épingler au mur

pour s'y reporter à chaque étape du projet.

On débriefe ? Cette étape ne remplace pas la rencontre avec de vrais usagers pour connaître la population à laquelle on s'adresse. On peut utiliser la fiche persona juste après une période d'immersion, de filature ou d'interview pour formaliser les informations que l'on a obtenu sur nos usagers. Cette étape ne remplace pas la rencontre avec de vrais usagers pour connaître la population à laquelle on s'adresse.



L'impact mapping

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- un modèle de «tous au vestiaire» (internet ou recopié)
- post-it
- feutres

Temps :



= 45-60 min

Soyons user centric

Décomposons :

Concevons :

Testons notre offre :



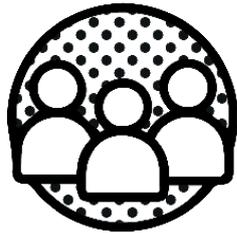
Description :

L'impact mapping est un petit outil très pratique pour éclaircir sa pensée et valider les étapes de notre réflexion. Alors que nous avons tendance à nous concentrer sur le comment, à nous précipiter sur la solution avant d'avoir posé clairement le problème, l'impact mapping décompose la problématique en commençant par l'objectif. Par l'utilisation du mind mapping, nous commençons par noter à gauche le but, ce à quoi nous voulons arriver (le Why). Puis, en faisant partir des lignes de ce thème, nous allons passer aux acteurs (le Who), ceux que nous voulons toucher, ceux qui peuvent nous aider à atteindre nos objectifs, ceux qui entrent dans le projet. Vient ensuite l'impact, ce que l'on

veut obtenir, ce qui peut ou doit changer dans le comportement actuel des acteurs (le How). Enfin, on se penche sur les livrables, ce que l'on peut concrètement mettre en place pour arriver à cet impact (le What). Dans un projet de site ou d'interface, le what peut se présenter sous la forme de stories.

On débrieфе ?

L'impact mapping peut être réalisé à la main ou sur un outil type Xmind. Un excellent moyen d'être centré utilisateur et de vérifier l'impact sur ce dernier .



La carte réseau

Nombre de personnes :



= 5-15

Matériel :



- feuille A4 ou A3

- images (facultatif)

- post-it

- feutres

Temps :



= 30-45 min

Soyons user centric

Décomposons :

Concevons :

Testons notre offre :



Description :

La carte le réseau peut s'avérer très utile lors d'un projet de service ou de refonte de processus. Son objectif est de voir tous les acteurs (entités physiques ou morales) qui gravitent autour du projet et la nature de leur lien. On inscrit son service, on réfléchit à tous les acteurs qui entrent en jeu de près ou de loin dans le service puis on trace des lignes qui représentent les interactions qu'ils ont les uns avec les autres. On ajoute ensuite des verbes d'action pour qualifier ces relations. Enfin, on peut rajouter des flèches spécifiques représentant les flux d'argent s'il cela a du sens dans le projet.

La carte le réseau peut-être formalisé assez simplement, avec des mots clé, des flèches tracées à la main, être réalisée sur un outil de mindmapping (type Xmind) ou encore être plus aboutie (photo des acteurs, logo des entreprises, valeur de l'argent en entrée et en sorties, etc.) cela dépend du temps et des moyens que vous avez et du public à qui vous présentez ce support.. L'aspect formel doit servir l'objectif de l'exercice : avoir en tête tous les acteurs du projet, connaître leur relation, n'oublier aucune facette du service et proposer une chaîne de valeur cohérente.



L'empathy map

Nombre de personnes :



= 5 (ou 3x5)

Matériel :



- un modèle d'empathy map - post-it
disponible sur internet - feutres

Temps :



= 20-30 min

Soyons user centric

Décomposons :

Concevons :

Testons notre offre :

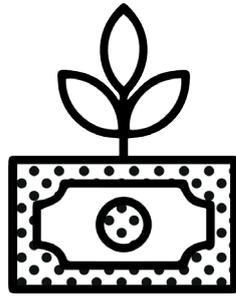


Description :

L'empathy map est un outil complémentaire à la fiche persona dont on attribue la paternité à Dave Gray, contributeur de l'ouvrage Gamethinking. Il permet de cartographier les propos, actions, pensées et ressentis de notre client, utilisateur ou persona dans une synthèse visuelle.

On commence par se mettre d'accord sur la cible, puis on rassemble un maximum d'informations (études ethnographiques, relevés d'entretien, photos, relevés de verbatims, etc.) qui viendront alimenter notre connaissance de l'utilisateur. Après avoir consulté les documents en groupe, on va inviter le groupe à noter sur leurs idées sur des post-it

durant des temps de réflexion individuelle et personnelle (TRIP) afin de remplir les différentes cases du document. Dans certains cas, on peut ajouter deux catégories : objectifs (goal) et points de friction (pain). L'empathy map permet de créer une vision commune des besoins et des aspirations de l'utilisateur. Cette étude préliminaire peut servir de base à la conception d'un produit ou d'un service, à la préparation d'un pitch ou encore au choix de son business model. C'est un support précieux que l'on peut compléter au fil du projet et faire évoluer au gré de nos observations.



Le business model

Nombre de personnes :



= 1-5

Matériel :



- un modèle d'empathy map (nombreux sur internet)
- post-it
- feutres
- stylos

Temps :



= 1-2h

Soyons user centric

Décomposons :

Concevons :

Testons notre offre :



Description :

On oppose souvent le business model canvas au business plan. Le premier permet de résumer la structure de votre modèle économique en un seul schéma lorsque le second est un gros dossier papier que les investisseurs ne liront pas. En seulement 9 cases, le business model vous permet de vérifier de la viabilité économique de votre projet ou de la présenter à un tiers d'une manière simple. Il s'agit donc tant d'un document de travail que d'un support de présentation à utiliser lors d'un échange avec un jury ou un investisseur. Comment cela se présente ? Dans la partie gauche, on va venir consigner toutes les entités qui gravitent autour du projet (partenaires clé, ressources clé, activités clé).

Dans la partie droite, ce qui a trait aux clients (relation, canaux de communication, segment concerné). Au centre, notre valeur ajoutée. Les deux parties du bas concernent à gauche les coûts et à droite les revenus.

On débriefe ? Cet exercice survient après la conception du produit, après s'être assurés de l'appétence des clients pour notre solution. Pratique et d'apparence simple, il nécessite un gros travail de réflexion et d'étude de marché en amont.



Kalliste