

Fiches Recette > 16

*pratiques fun et ludiques
pour animer vos ateliers collaboratifs*

Pensé et conçu par

> **worklab**

LES CUBES ICEBREAKER



Participants

4 à 12 personnes



Durée

10 minutes



Matériel

Un cube icebreaker Worklab ou le modèle à imprimer du cube « Apprendre à se connaître »

EN QUELQUES MOTS

Stimuler les participants en leur posant au hasard une question surprenante, voilà tout l'enjeu de cet exercice. Selon le cube que vous choisirez, vous pouvez orienter le jeu sur un terrain personnel, créatif ou d'amélioration de l'équipe.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Au préalable vous devez vous munir d'un cube icebreaker Worklab ou imprimer et découper le modèle du cube « apprendre à se connaître » disponible ici : worklab.fr/telechargements/freemium/cube_freemium.pdf

A tour de rôle, chaque participant jette le cube et doit répondre à la question posée.

Il existe plusieurs cubes, donc plusieurs séries de questions par thématique : apprendre à se connaître, créativité et s'améliorer.

À vous de choisir celle qui correspond le mieux à l'objectif de votre atelier.

Voici quelques exemples de questions que l'on retrouve sur les cubes:

- Quel métier rêviez-vous de faire enfant ?
- Quelle célébrité inviteriez-vous à dîner ?
- Quel talent ou superpouvoir aimeriez-vous avoir ?
- Quelle innovation a selon vous le plus changé le monde ?
- Quel merci aimeriez-vous donner ?
- Quelle bonne idée avez-vous eu après coup ?

MESSAGES CLÉS

Cet exercice est assez polyvalent et permet selon le cube choisi de stimuler les participants avec différentes séries de questions. Le côté aléatoire amène une dimension ludique qui rend l'icebreaker drôle et décalé.

LA PRÉSENTATION M&M'S



Participants

5 à 15 personnes



Durée

de 10 à 20 minutes



Matériel

1 paquet de M&M's pour 5 personnes

© ANNE LA BAZZANO

EN QUELQUES MOTS

Spécialement pensé pour les gourmands, voilà la justification que vous attendiez depuis si longtemps.

Vous allez enfin pouvoir boulotter des M&M's en toute bonne conscience : c'est pour le travail !

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Faites passer le paquet de M&M's à tous les participants. Chacun se sert et en prend le nombre qu'il souhaite mais ne les mange pas !
2. Selon les M&M's que les participants ont en main, ils devront donner des informations personnelles, professionnelles ou répondre à des questions mystères.

ROUGE, JAUNE (couleurs chaudes) : il devra exprimer quelque chose de personnel (le nom de son chien, s'il a des enfants, ...).

BLEU OU VERT (couleurs froides) : il devra exprimer quelque chose de professionnel (sur son parcours, ses études...).

MARRON : il devra répondre à une question mystère parmi les suivantes :

- Quel est le métier que tu rêvais de faire quand tu étais enfant ?
- Quelle célébrité tu voudrais inviter à diner ?
- Quelle est ta prochaine destination de vacances ?
- Si tu étais un animal lequel serais tu ?
- Quel est ton plat/livre/film/sport préféré ?
- Quel est la chose sans laquelle tu ne peux pas vivre ?

Plus les participants sont gourmands, plus ils devront se livrer.

LE BINGO

BINGO!		
« J'ai une capacité hors norme » Prénom, signature MANON	« Je sais piloter un bateau / semi-remorque / avion / drone... » Prénom, signature SACHA	« J'ai une allergie » Prénom, signature THIERRY
« J'aime jardiner » Prénom, signature DAVID	« Je pratique un sport original ou méconnu » Prénom, signature PASCALINE	« Je parle 3 langues étrangères » Prénom, signature MARGAUX
« C'est moi qui suis arrivé le plus récemment dans l'organisation » Prénom, signature CAROLINE	« J'ai habité dans plus de 3 villes » Prénom, signature CHAROLE	« J'ai un frère » Prénom, signature AUDREN



Participants

plus de 10 personnes



Durée

de 10 à 20 minutes



Matériel

des feuilles A4 de bingo pré-imprimées (1 par participant)

EN QUELQUES MOTS

Ah les dimanches après-midi à jouer au bingo avec papy et mamie, le regard plein d'envie fixé sur le filet garni qui trônait fièrement sur l'estrade... Si vous aussi vous êtes un nostalgique de l'après-midi loto, voilà une occasion unique de vous replonger dans cette ambiance « endiablée ».

Particulièrement bien adapté aux grands groupes, cet exercice est idéal pour générer des interactions et créer du lien entre les participants.

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Distribuez à chaque participant une feuille de bingo que vous pouvez imprimer à partir de notre modèle disponible ici : worklab.fr/telechargements/freemium/bingo_freemium.pdf
2. Chaque participant a alors un temps contraint (entre 10 et 20 minutes) pour renseigner un maximum de cases. Pour renseigner une case, il faut trouver une personne correspondant à la description et obtenir sa signature. Il s'agit donc de maximiser les interactions le plus rapidement possible.
3. A la fin du temps règlementaire le gagnant est celui qui a récolté le plus de signatures.

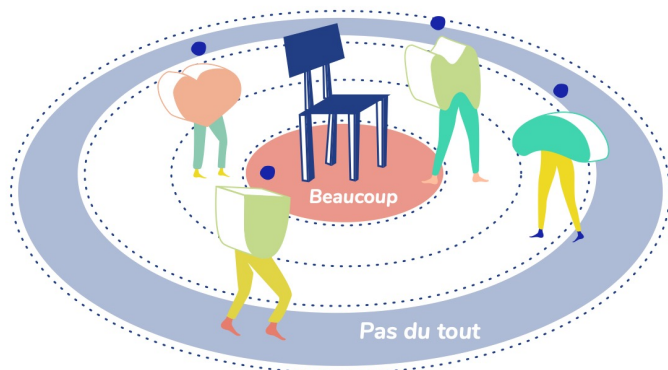
MESSAGES CLÉS

Particulièrement ludique, cet icebreaker permet rapidement de livrer des anecdotes personnelles et par conséquent de créer de la cohésion dans le groupe.

Nous vous proposons une grille standard à imprimer qui fonctionne dans la plupart des cas. Bien évidemment il peut arriver qu'une case reste vide car personne dans le groupe de correspond à la description, ce qui n'empêche en rien de jouer le jeu.

Si vous souhaitez aller plus loin n'hésitez pas à collecter des anecdotes des participants en amont pour réaliser votre propre bingo.

LA CONSTELLATION



Participants

5 à 100 personnes



Durée

5 minutes



Matériel

aucun matériel nécessaire

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Énoncez une série d'affirmations à votre auditoire pour mieux le connaître.
2. Chaque participant.e doit y répondre en se positionnant physiquement à une certaine distance d'une chaise posée au milieu de la pièce. Plus une affirmation est vraie, plus il se positionnera près de la chaise.

Par exemple, si vous posez la question « aimez-vous le chocolat? », les personnes positionnées au plus près de la chaise seront des inconditionnel.le.s du chocolat. Les personnes positionnées à l'autre bout de la pièce seront celles qui détestent le chocolat.

On peut faire le même exercice en se positionnant par rapport à un mur si la configuration de la pièce ne permet pas de placer une chaise au centre de la pièce.

Choisissez les affirmations en fonction de votre contexte et des informations que vous souhaitez obtenir : « je suis parfaitement en phase avec la nouvelle organisation », « je suis un expert du digital »...

EN QUELQUES MOTS

Il s'agit d'un exercice qui vous permettra en un seul coup d'oeil de connaître la position des participant.e.s autour d'un sujet. Pratique en démarrage d'un atelier ou d'une formation.

C'est un moyen simple rapide et visuel de jauger le groupe et de le mettre en mouvement.

LA RÉUNION DÉLÉGUÉE



Participants

5 à 15 personnes



Durée

La durée de la réunion



Matériel

Un lot de badges réunion déléguée, des marqueurs, des post-it, un minuteur

EN QUELQUES MOTS

Distribuez les rôles en début de la réunion. Pour cela, vous pouvez tirer au sort pour attribuer chacun des rôles (lors des premières mises en place de la pratique, on veillera néanmoins à confier les rôles à des participants dont ce sont naturellement des « points forts »).

Selon les contextes, plusieurs rôles peuvent être délégués à un même participant. Certains rôles s'associent plus naturellement que d'autres :

- Gardien du temps / pousse décision / scribe
- Distributeur de parole / invité des 5 dernières minutes

COMMENT ÇA MARCHE ?

Le gardien du temps : c'est lui qui cadence la réunion et assure le time boxing.

Ses outils :

Le rappel à l'agenda qui sera affiché dans la salle et visible de tous.

Un minuteur dont la sonnerie retentira dès que le délai règlementaire sera dépassé.

Ses phrases favorites :

Nous sommes à la moitié du temps règlementaire.

5 minutes avant la fin du temps règlementaire.

Nous avons dépassé le temps alloué à cette tâche.

Le pousse décision : un peu provocateur, il pousse le groupe à prendre des décisions, et met en évidence -pour traitement- les petits (ou gros) cailloux sur le chemin de la décision. C'est l'antidote au "y'a qu'à faut qu'on".

Ses outils : le cas échéant, il pourra consigner les actions sous forme d'une matrice QQQCP (qui, quoi, où, quand, comment, pourquoi).

Ses phrases favorites :

Est-ce qu'on arrive à une décision ? Pourrait-on reformuler ce qui vient d'être dit en décision ?

Si on laissait Bernard formuler sa proposition de décision ?

Ce serait pas le moment de prendre une décision ?

Attention on change de sujet sans avoir pris de décision !

J'entends qu'en l'absence des éléments X, nous ne pouvons décider. Comment pouvons nous obtenir ces éléments ?

L'invité des 5 dernières minutes : 5 minutes avant la fin de la réunion, il fait un rapport d'étonnement sur le déroulement de la réunion (sur la forme, pas sur le fond) et apporte du feedback et des axes d'amélioration.

Ses phrases favorites :

« Dans cette réunion j'ai apprécié... » / « Cette réunion aurait été encore plus productive si... »

Le distributeur de parole : il s'assure que chacun peu s'exprimer de façon équitable et que la communication dans le groupe est optimale. Il veille à ce que les échanges restent bienveillants et constructifs. Pour ce faire il n'hésitera pas à s'appuyer sur les règles du jeu affichées dans la salle.

Ses outils :

La reformulation et l'écoute active pour s'assurer que tous les participants partagent la même vision des échanges.

L'incitation à prendre la parole pour inviter les plus discrets à s'exprimer.

Le rappel des règles du jeu pour réguler les plus bavards.

Le scribe : il a la lourde tâche de retranscrire le contenu des échanges, c'est un peu la mémoire du groupe.

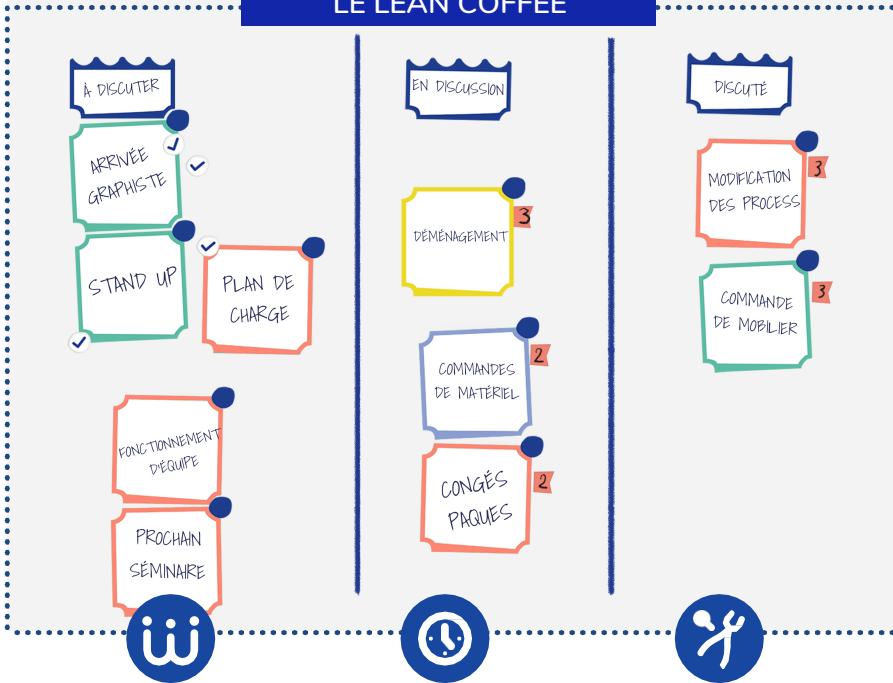
Ses outils :

Un outil de prise de notes.

Un outil de mindmapping.

Un papier un crayon pour faire du scribing.

LE LEAN COFFEE



Participants

5 à 15 personnes

Durée

de 1h à 2h, suivant le nombre de sujets à traiter

Matériel

des marqueurs, des post-it, du papier kraft

EN QUELQUES MOTS

Prononcez Lean Coffee comme Line Renaud (je sais on a les références qu'on mérite). Mais qu'est-ce qui se cache derrière ce nom imprononçable ? Et bien le lean coffee c'est un moyen simple et efficace d'animer une réunion sans préparer d'ordre du jour en étant sûr que l'on aborde les sujets importants pour les participants à hauteur du temps qu'ils jugent nécessaire (ça donne envie non ?).

Vous pouvez vous fixer un temps pour l'exercice et vous arrêter à la fin du temps réglementaire. Vous êtes sûr d'avoir parlé des sujets les plus importants.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Créez un visuel avec 3 colonnes : A discuter, En discussion, Discuté

1. Définir les sujets : Chaque participant écrit sur des posts-it les sujets qu'il souhaite aborder : un sujet par post-it,

2. Tous les sujets sont positionnés dans la colonne "A discuter". Pitcher chaque sujet en 1 à 2 phrases maximum.

3. Prioriser les sujets via un dot voting :

- 3 gommettes par personne à répartir sur les sujets qui paraissent les plus prioritaires à traiter.
- On classe alors les post-it présents dans la colonne « A discuter » de haut en bas par ordre de priorité.

4. Discuter les sujets du plus au moins prioritaire.

On prend le sujet ayant récolté le plus de gommettes et on le place dans la colonne « en discussion ». On lance le minuteur et c'est parti pour 4 minutes de discussion. À la fin du temps réglementaire les participants se prononcent en faisant un vote romain (tous en même temps pour éviter de s'influencer) :

- Pouce levé : je veux continuer à parler de ce sujet
- Main à plat : je n'ai pas d'avis
- Pouce en bas : je souhaite passer au sujet suivant

Si l'on obtient une majorité de pouces en l'air on va allouer 3 minutes supplémentaires. A la fin des 3 minutes, si on obtient une majorité de pouces en l'air on alloue 2 minutes supplémentaires. À la fin des 2 minutes si l'on obtient une majorité de pouces en l'air on alloue 1 minute supplémentaire. A la fin de la minute, quoi qu'il arrive on passera au sujet suivant.

5. On recommence la même mécanique avec le post-it suivant jusqu'à épuisement des sujets ou du temps de réunion.

TOUS DANS LE MÊME BATEAU

COMMENT ÇA MARCHE ?



Participants

4 à 8 personnes

Durée

De 45 minutes à 1h30
selon les éléments du bateau
utilisés et la taille du groupe

Matériel

Le Magnet-it® board
« tous dans le même
bateau » ou modèle à
télécharger, des
marqueurs, des
Magnet-it® Notes ou des
post-it

Le bateau symbolise l'équipe ou l'organisation qui vogue vers son objectif. Pour l'atteindre il devra lever **des ancres** (difficultés) mais pourra aussi compter sur **les vents porteurs** (forces). On pourra utiliser 1 ou plusieurs parties du visuel selon les attentes de l'atelier.

Pour chaque partie du visuel utilisé la mécanique est la même : 5 minutes de réflexion individuelle sur Magnet-it® Notes / post-it puis à tour de rôle chacun vient coller ses Magnet-it® Notes / post-it et les regrouper en catégories.

1. L'île au trésor (45 min) :

Travail de projection sur la cible à atteindre.

« Dans 2 ans nous avons pleinement atteint nos objectifs, à quoi cela ressemble? Qu'est-ce qui est différent par rapport à aujourd'hui ? »

2a. Les ancres et les vents porteurs (45 min) :

Travail d'analyse sur les forces et les faiblesses.

« Pour atteindre cette île au trésor qu'est-ce qui nous freine, nous empêche d'y arriver ? »

« Au contraire qu'est-ce qui nous aide, qu'est-ce qui va nous permettre d'atteindre cet objectif ? »

2b. Pour analyser plus finement la situation vous pouvez choisir de positionner votre Magnet-it® Notes / post-it dans les 4 cadrans du visuel :

Les forces internes (les vents qui soufflent dans les voiles)

Les forces externes = opportunités (les vent à l'extérieur des voile)

Les faiblesses internes (les ancres)

Les risques (les requins)

3. Pour finir, demandez aux participants de réfléchir aux principaux jalons, les succès qu'ils devront remporter en indiquant les principales étapes sur le chemin tracé en pointillé rouge entre le bateau et l'île. Il est très intéressant de faire le travail à l'envers, en partant de l'île du futur pour revenir au bateau du présent.

EN QUELQUES MOTS

Tous dans le même bateau est une métaphore : on fait travailler un groupe à travers une image et pas directement sur le sujet à traiter.

L'utilisation de métaphore permet de penser autrement et de libérer la parole. C'est aussi un excellent moyen de simplifier le passage des consignes. Cet exercice peut permettre de se projeter, d'analyser une situation existante mais aussi de commencer à construire une première trajectoire.

MESSAGES CLÉS

Parfait pour des lancements de projet ou pour travailler sur la feuille de route d'une équipe, cet exercice est vraiment tout terrain. La métaphore du bateau est universelle et parle à tout le monde. Utilisez la puissance du visuel pour vous projeter, analyser une situation et construire une trajectoire.

ON CONTINUE, ON ARRÊTE, ON TENTE

ON CONTINUE

Tout ce qui marche bien dans la situation actuelle

2. NITRIVE
LES MESSAGES
DES COLLABOS
PRÉPARER UN
CALENDRIER
PROJ

LA BONNE
MÉTIER

PRÉPARER UN
CALENDRIER
PROJ

ON ARRÊTE

Tout ce qui n'apporte rien et qui est plus coûteux
que le bénéfice retiré

1. TECH
PLUSSING 2
UNE MAINTENANCE
DES

STATION
SEULE

ON TENTE

Toutes les idées nouvelles à essayer
pour répondre à la problématique

1. IDÉES
STENER
SÉLOL

UNE
BONNE IDÉE

UNE TRÈS
BONNE IDÉE

LE NETTOYAGE
DES SALLES
D'ENSEIGNEMENT
DE PLANETS



Participants

5 à 10
personnes



Durée

45 à 60 minutes



Matériel

Le Magnet-it® board « on continue, on arrête, on tente » ou modèle à télécharger, des marqueurs, des Magnet-it® Notes ou des post-it (idéalement 3 couleurs)

EN QUELQUES MOTS

Pratique très simple mais d'une efficacité redoutable pour tout ce qui est amélioration continue ou résolution de problème. Elle nous force à envisager la situation sous différents angles et notamment ce qui va bien (ce qui n'est pas forcément instinctif pour tout le monde). Avec cet outil vous trouverez des idées simples et pragmatiques.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Description des 3 catégories du visuel :

- On continue** : tout ce qui marche bien dans la situation actuelle.
- On arrête** : tout ce qui n'apporte rien ou qui est plus coûteux que le bénéfice retiré.
- On tente** : toutes les idées neuves à essayer pour répondre à la problématique.

1. Posez la question à traiter à l'ensemble des participants.
2. Chacun réfléchit de façon individuelle pendant 5 minutes sur Magnet-it® Notes / post-it (1 idée = 1 post-it). On doit renseigner au moins une idée pour chaque catégorie. Assurez vous que ces idées soient écrites en lettres capitales pour faciliter l'exploitation des résultats par la suite.
3. À tour de rôle les participants viennent présenter leurs réflexions au groupe. Les autres parties prenantes peuvent alors réagir et enrichir cette réflexion.

À l'issue de l'exercice on pourra prioriser les idées avec un "dot voting" par exemple pour construire un plan d'actions.

MESSAGES CLÉS

Certainement un des exercices les plus efficaces pour faire de la résolution de problème.
Idéal pour améliorer régulièrement le fonctionnement d'une équipe ou pour répondre en groupe à une difficulté du quotidien. C'est aussi un excellent moyen d'exercer concrètement le droit à l'erreur. En jouant régulièrement cette pratique, on peut vite arrêter les fausses bonnes idées.

LES VALISES ET LES BALLONS



Participants

5 à 10 personnes



Durée

45 à 60 minutes



Matériel

Le Magnet-it® board
« Les valises et les ballons »
ou visuel à dessiner,
des marqueurs, des
Magnet-it® Notes ou des
valises et des ballons
imprimés et
préalablement découpés,
une bombe de colle

EN QUELQUES MOTS

Pour analyser une situation ou partager une problématique, rien de tel que de l'envisager sous l'aspect des freins et des leviers. Ici nous vous proposons d'utiliser la métaphore visuelle des valises et des ballons.

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Distribuez à chaque participant des Magnet-it® Notes ou des valises et des ballons que vous pouvez imprimer à partir de notre modèle disponible ici :
<https://www.worklab.fr/telechargements/valises.zip>
2. Posez à l'ensemble des participants la question à traiter pour analyser le problème ou la situation. La question posée peut être une question d'analyse de l'existant, de description d'une situation, de prospective...
3. Chaque participant réfléchit individuellement au sujet pendant 5 minutes et note ses idées sur des ballons et des valises ou sur des Magnet-it® Notes :
Les ballons : les points forts, ce qui marche, ce qui le tire vers le haut
Les valises : les axes d'amélioration, les freins, ce qui le pousse vers le bas
4. Chacun vient présenter et coller ses idées sur le personnage. Les idées pourront être ici aussi regroupés et catégorisés par thématique comme pour un diagramme des affinités mais avec la puissance de l'évocation de l'image en plus.

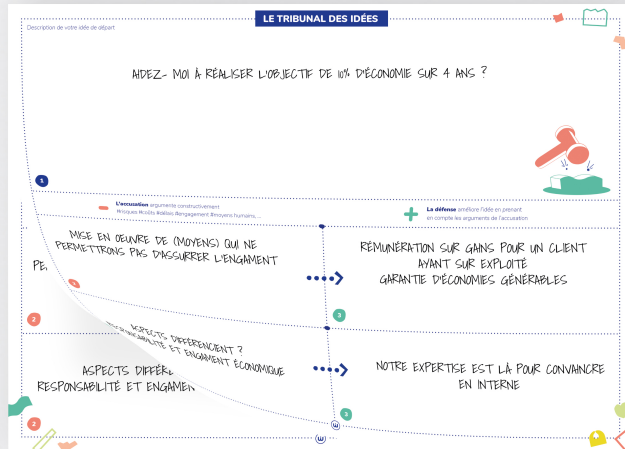
MESSAGES CLÉS

Tout comme la pratique « Tous dans le même bateau », cette pratique s'appuie sur la puissance du visuel pour faire l'analyse d'une situation.

L'image utilisée est universelle et symbolise parfaitement les 2 points de vue à traiter : les points forts, ce qui marche, ce qui le tire vers le haut, les axes d'amélioration, les freins, ce qui le pousse vers le bas.

Le visuel offre un cadre simple, structuré et structurant pour la réflexion du groupe.

LE TRIBUNAL DES IDÉES



Participants

pas de maximum
les participants sont
répartis en un nombre pair
de sous-groupes de 2 à 4
personnes



Durée

de 30 à 40 minutes



Matériel

1 minuteur visible de tous,
1 feuille A3 du « Tribunal
des idées » par équipe
pré-imprimées, des stylos

EN QUELQUES MOTS

Le tribunal des idées permet d'éviter le biais de confirmation par un débat contradictoire. Vous pourrez aussi approfondir les idées produites en amont lors d'une phase d'idéation/de divergence (régie par le non-jugement). Et enfin, cela facilitera la phase de convergence de l'atelier en permettant l'identification et le traitement des points de blocage avant les phases de décision/mise en œuvre.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Initialisation

Distribuez à chaque équipe une feuille A3 « Tribunal des idées » que vous pouvez imprimer à partir de notre modèle disponible ici : worklab.fr/telechargements/freemium/tribunal_des_idees_freemium.pdf

Chaque équipe a 5 minutes pour préparer les arguments de sa « plaidoirie » sous forme de pitch (accroche, problème, solution, bénéfices, appel à l'action) et formalise la description de l'idée dans le canevas.

(2 min x 2) : A tour de rôle, les 2 équipes se font « avocate » de leur idée et présentent leur pitch (2 min / équipe).

Tribunal des idées

Tour 1

- (3 min) Chaque équipe prépare des arguments pour pointer les défauts/risques de l'idée de la partie adverse.
- (2x2 min) : un procureur pour chaque équipe expose à l'autre partie les faits qui lui sont reprochés. L'équipe accusée écoute et prend note des arguments.

Tour 2

- (4 min) : Chacun retravaille son idée pour prendre en compte les arguments du procureur adverse.
- (2x2 min) : Un avocat de chaque équipe défend son projet. L'accusation prend note silencieusement.

Tour 3

- (3 min) : l'accusation prépare son 2nd tour d'arguments.
- (2x2 min) : L'accusation expose ses arguments

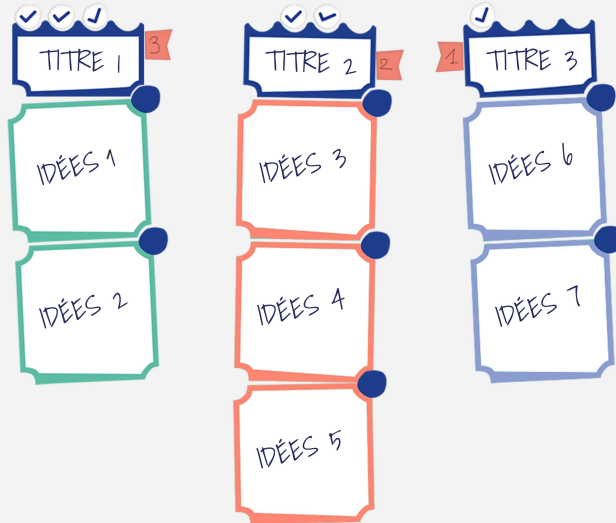
Tour 4

- (4 min) : Chacun retravaille son projet
- (2x2 min) : Un avocat de chaque équipe défend son projet

Synthèse

Les 2 équipes réécrivent conjointement leurs propositions, à la lumière des éléments apportés par le débat. Les synthèses sont restituées à tous les participants (sous forme de pitch ou en mode « safari »)

LE DOT VOTING



Participants

pas de nombre de participants maximum, il suffit d'avoir suffisamment de gommettes



Durée

10 minutes pour prioriser les éléments



Matériel

Gommettes ou feutres ou Magnet-it® Dot

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Distribuez 3 gommettes ou des Magnet-it® Dot à chaque participant
2. Chacun vient alors répartir les gommettes sur les éléments qu'il juge les plus prioritaires. On pourra positionner ses 3 gommettes sur un élément que l'on juge le plus prioritaire sur 3 éléments.
3. On comptabilise alors les points et on identifie le ou les éléments prioritaires.
Selon les cas on pourra distribuer plus ou moins de gommettes aux participants. Plus on veut prioriser un nombre important d'éléments et plus on distribuera de gommettes.

Si vous n'avez pas de gommettes ou de Magnet-it® Dot vous pouvez demander à vos participants de dessiner des points à l'aide d'un feutre.

EN QUELQUES MOTS

Voilà un moyen simple, rapide et efficace de prioriser des éléments. C'est la plus simple des techniques de priorisation et elle peut être utilisée dans toutes les circonstances : prioriser des idées à l'issue d'un brainstorming, des problématiques, des fonctionnalités pour un produit, des scénarios...

LA FICHE IDÉE ACTION



Participants

5 à 20 personnes



Durée

40 minutes de travail en sous groupes

20 minutes de partage en grand groupe



Matériel

Bloc fiche idée action Worklab ou modèle à télécharger et à imprimer

EN QUELQUES MOTS

Faites confiance à la puissance créative du groupe pour trouver de nombreuses idées. Par contre pour transformer ces idées en actions pragmatiques et réalistes, là c'est une autre paire de manches. Pour construire un véritable plan d'actions il faut des actions concrètes et pas des vœux pieux.

Cette technique s'inspire d'une pratique que l'on retrouve sur l'excellent livre d'Arnaud Groff, Emmanuel Chenevier et François Debois : La Boîte à outils de la créativité.

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Distribuez à chaque sous groupe au moins 1 fiche idée action Worklab ou une version que vous pouvez imprimer à partir de notre modèle disponible ici : worklab.fr/telechargements/freemium/fiche_idee_action_freemium.pdf
2. Proposez la problématique au groupe puis invitez les à y répondre en renseignant les fiches que vous leur aurez distribuées en sous groupe. L'objectif est de renseigner un maximum de fiches en un minimum de temps.
3. A l'issue du temps de réflexion, un rapporteur partage les résultats avec l'ensemble du groupe.

Cette pratique peut s'inscrire dans la continuité d'un exercice de créativité ou de projection. En s'appuyant sur les idées émises précédemment, on demande alors aux participants d'aller un cran plus loin dans la réflexion. Il est d'ailleurs préférable de proposer dans l'ordre un exercice de créativité plus ouvert puis un travail sur fiche pour générer un maximum d'idées.

Sur shop.worklab.fr, il existe également 2 autres modèles de fiches selon le sujet traité et le niveau de détail nécessaire : la fiche QQQCP ou la fiche Kaizen

MESSAGES CLÉS

La fiche idée action va pousser vos participants à rendre leurs idées plus concrètes et plus réalistes. Les champs à renseigner cadrent les parties prenantes et les aident à appréhender la question sous tous ses angles pour aller plus loin dans la réflexion.

DESSINE MOI LE CHEMIN

DESSINE MOI LE CHEMIN



Participants

de 5 à 10 personnes



Durée

55 minutes : 5 minutes pour expliciter la cible, 40 minutes de partage en groupe, 10 minutes de restitution



Matériel

1 chemin dessiné sur une feuille de papier kraft, des feutres de couleurs

EN QUELQUES MOTS

Il s'agit d'une variante de l'exercice de projection qui s'appuie ici sur la force du dessin pour permettre une expression plus libre et apporter un regard neuf sur la situation.

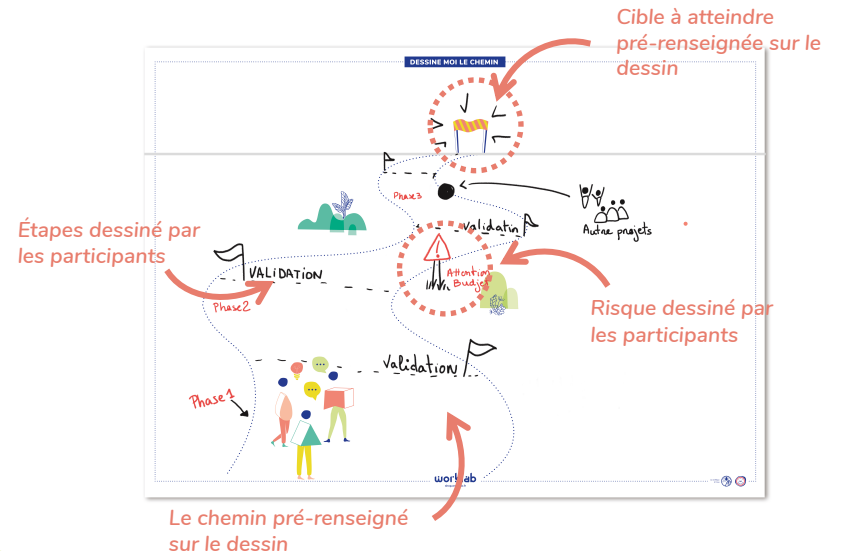
COMMENT ÇA MARCHE ?

Au préalable, vous devez avoir dessiné un chemin sur une grande feuille de papier kraft, ainsi que la cible que vous souhaitez atteindre.

1. Exposez aux participant.e.s ce que vous avez dessiné sur votre papier kraft.
2. Demandez au groupe de compléter le dessin en y indiquant les principaux obstacles qui devront être surmontés, les acteurs qui interviendront, les grandes étapes...
3. A l'issue de l'exercice, un.e rapporteur.se explicite le dessin.

Nous avons réalisé cet exercice à de nombreuses reprises et, contrairement à ce que l'on pourrait croire, nous n'avons jamais rencontré de résistance quant au dessin, quel que soit le niveau hiérarchique des intervenant.e.s.

Rappelez bien aux participant.e.s qu'il ne s'agit pas de réaliser une oeuvre d'art mais uniquement d'un moyen d'expression. L'objectif n'est pas que ce soit beau mais de se faire comprendre. A un moment ou un autre de notre vie, nous avons tous dessiné et le dessin reste étonnamment naturel pour nous.



LE COACH PERSONNEL



Participants

6 à 12 personnes



Durée

40 minutes



Matériel

Le jeu de cartes « Coach personnel », des marqueurs, des post-it et de quoi les afficher

EN QUELQUES MOTS

Cette technique joue avec le principe de pensée latérale développée par Edward De Bono. C'est une façon de se forcer à envisager la problématique avec des yeux neufs, différents des nôtres.

La sélection du personnage pour cet exercice n'est pas neutre. Il vaut mieux tirer au sort/choisir un personnage très éloigné du contexte de travail sinon on risque de tomber sur des idées plutôt classiques. Par exemple, inutile de se mettre dans la peau de Steve Jobs si vous traitez une problématique technologique. De même ne travailler pas avec l'Abbé Pierre si votre contexte est lié à une activité dans le social.

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Organisez vous en trinôme et faites tirer au sort (ou choisir), à chaque trinôme, une carte « coach » dans le jeu de cartes parmi les 8 catégories disponibles : média, social, fictif, sportif, politique, science, artiste, entrepreneur. Pour chaque catégorie, 5 personnages sont proposés.
2. Prenez un temps (entre 20 et 30 minutes) pour que chaque trinôme s'imprègne de la personnalité de son « coach » (en recherchant sur Internet par exemple,) puis notez au format carte mentale, tous les éléments et caractéristiques spécifiques de la vie du « coach », même les plus insignifiants.
3. Posez alors la question : en fonction des éléments recueillis sur la vie de notre « coach », qu'aurait fait pour répondre à la problématique posée ?
Pendant 5 minutes, chacun écrit un maximum d'idées sur des post-it (1 idée = 1 post-it), et les lit à haute voix pour que son trinôme puisse rebondir dessus.
4. Enfin, chaque trinôme vient coller et partager l'ensemble de ses idées aux autres trinômes.

Remarque : lorsque vous sentez que le groupe est à cours d'idées, proposez de tirer / choisir un nouveau « coach ». Ne vous entêtez pas avec un personnage, si vous sentez qu'il n'est pas inspirant pour le groupe, n'hésitez pas à en changer.

LE SCAMPER



Participants

3 à 15 personnes



Durée

15 à 30 minutes



Matériel

Des jeux de cartes « SCAMPER », des marqueurs, des post-it et de quoi les afficher

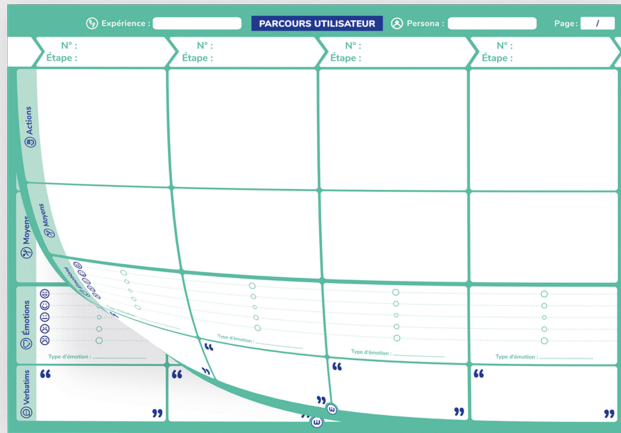
EN QUELQUES MOTS

La pratique du SCAMPER est une pratique de divergence créative qui permet de pousser le curseur de la créativité un peu plus loin à l'aide des 7 leviers créatifs pour transformer une idée, un concept ou une situation : **S**ubstituer, **C**ombiner, **A**dapter, **M**odifier, **P**rojeter un autre usage, **E**liminer, **R**enverser.

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Répartissez les participants en petits sous-groupes (le trinôme étant la taille idéale) et invitez chaque sous-groupe à écrire sur un post-it une situation existante ou bien une idée générée précédemment, lors d'un « coach personnel » par exemple.
 2. Chaque sous-groupe mélange son jeu de cartes SCAMPER et tire une carte au hasard. Pendant 3 minutes, il s'agit d'appliquer à l'idée/situation initiale, l'action proposée par la carte afin de produire par rebond autant de nouvelles idées que possible.
 3. Notez chaque nouvelle idée sur un post-it et reproduire le travail avec au moins 4 cartes de leviers différents pour atteindre une divergence créative suffisante. L'idéal étant d'avoir pu appliquer les 7 leviers du SCAMPER.
 4. Enfin, chaque sous-groupe vient coller et partager l'ensemble de ses idées aux autres trinômes.
- Remarque :** si le levier pioché ne vous inspire pas, vous pouvez piocher une nouvelle carte.

LE PARCOURS UTILISATEUR



Participants

5 personnes maximum par feuille



Durée

20 à 30 minutes



Matériel

Des feuilles parcours utilisateur

EN QUELQUES MOTS

Vous avez sûrement une vision claire de votre produit ou de votre service (ses fonctionnalités, son intérêt). Mais vous êtes-vous déjà mis à la place de vos utilisateurs : comment utilisent-ils votre produit/service ? Quelles sont leurs difficultés et leurs émotions ?

Cette compréhension est la clé si vous voulez innover et améliorer l'expérience délivrée.

Comment y parvenir ? Grâce au parcours utilisateur, visualisez de façon détaillée et précise toutes les étapes des expériences de vos utilisateurs et appréhender finement leurs motivations et leurs comportements.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Le parcours utilisateur est une des principales formes de cartographie issue de la boîte à outils du designer. Il raconte visuellement une histoire avec les buts, les actions et les émotions de l'utilisateur afin de saisir des opportunités d'amélioration ou d'innovation d'un produit ou d'un service.

Tout d'abord, sachez que vous aurez probablement besoin de 2 pages afin de formaliser une expérience utilisateur (en moyenne 8 étapes).

N'hésitez donc pas à numéroter vos pages en haut à droite de chaque parcours réalisé pour ne pas vous mélanger les stylos.

1. Commencez par indiquer en haut de votre parcours, « l'expérience » séance de travail à la BU* ainsi que le « persona » concerné Elodie, étudiante de 22 ans en Lettres Modernes à l'université de Metz.

2. Pour chaque étape du parcours, renseignez :

- › **Le numéro et le titre de l'étape :** N°2 / Installation
- › **L'action réalisée par l'utilisateur :** Elodie s'installe à une table équipée d'une prise électrique pour brancher son ordinateur.
- › **Les moyens utilisés pour cette action :** Une chaise, une table, une prise électrique, un cordon d'alimentation, un ordinateur.
- › **Le niveau d'émotion ressentie :** Très positif, neutre, négatif,...
- › **Le type d'émotion ressentie :** Frustration, dégoût,...
- › **Un verbatim, une phrase qui illustre l'émotion ressentie :** « J'aurai préféré la place au soleil à côté de la baie vitrée mais il n'y a pas de prise là-bas ! »

ET APRÈS ?

Pour chaque émotion neutre à négative identifiée, formulez une à plusieurs opportunités. Ces opportunités commencent souvent par « Comment pourrions-nous... ? » puis par un verbe (exemple : améliorer, limiter, développer,...) et se personnalisent en fonction du contexte et surtout du type d'émotion ressentie.

Comment pourrions-nous permettre à Elodie de bénéficier d'une place au soleil lorsqu'elle se rend à la BU ? Toutes les opportunités ainsi obtenues constitueront donc un nouveau challenge créatif !



worklab

L'ÉVOLUTION SERA COMMUNE

La Centrale
28 Boulevard Bénoni Goullin
44200 NANTES

Tel : 06 17 19 33 77
Mail : contact@worklab.fr

www.worklab.fr
shop.worklab.fr