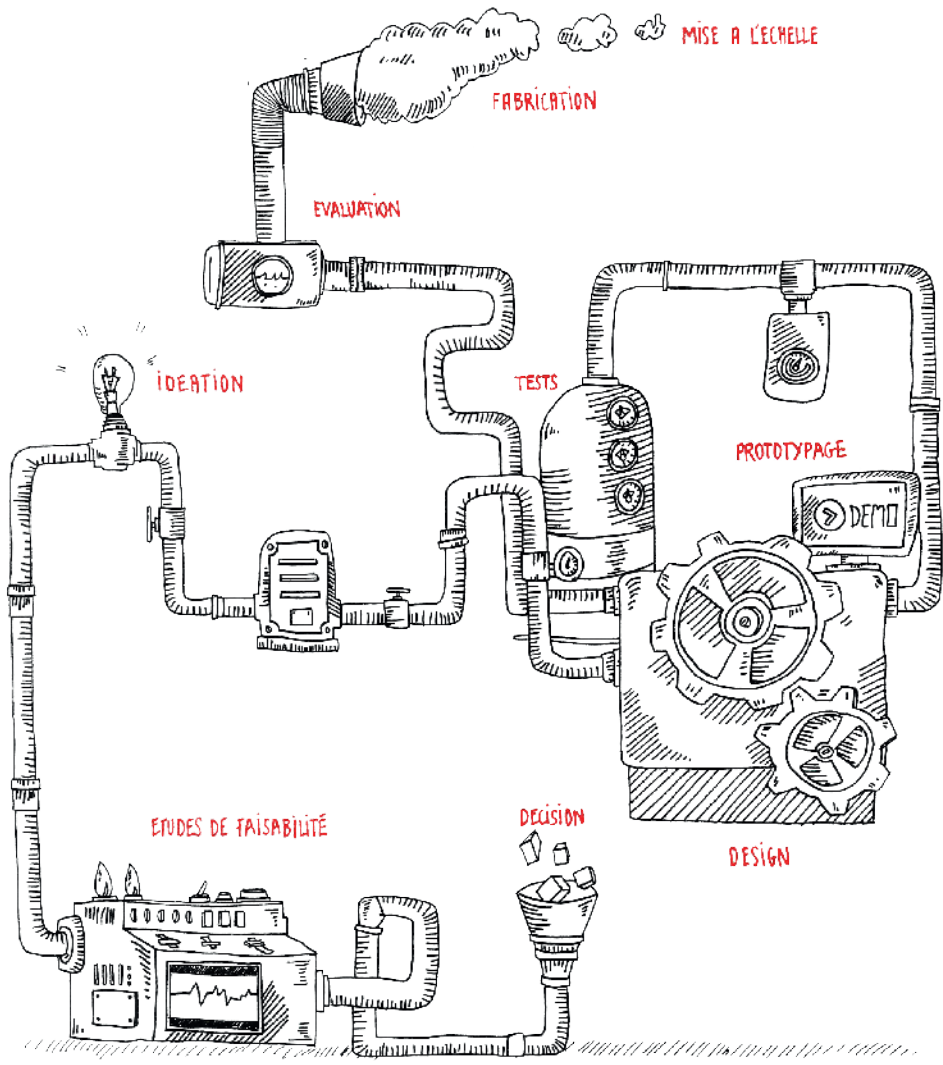


Comment Faire

LE JEU

comment-faire.modernisation.gouv.fr/le-jeu



COMMENT-FAIRE.MODERNISATION.GOUV.FR/LE-JEU

COMMENT FAIRE : LE JEU

POUR PRÉPARER LA SESSION DU JEU *COMMENT FAIRE* :

IL FAUT AVOIR IDENTIFIÉ **LE PROJET** À METTRE SUR LA TABLE.
CE PROJET VA PROFITER DE LA MÉTHODOLOGIE DESIGN ET DU
COUTENU DE *COMMENT FAIRE*.

IL FAUT QUE CE **PROJET** SOIT :

- **UN VRAI PROJET** ;
- **EN TRAIN D'ÊTRE ÉTUDIÉ POUR SE RÉALISER PROCHAÎNEMENT** ;
- **UNE TRANSFORMATION** (UN DISPOSITIF CENTRÉ USAGER, UN NOUVEAU SERVICE, UNE INNOVATION POUR LES AGENTS...).

MATÉRIEL :

- **TOUS LES CANEVAS** NÉCESSAIRES EN VERSION IMPRIMÉES ACCESSIBLES SUR COMMENT-FAIRE.MODERNISATION.GOUV.FR/LE-JEU ;
- **1 DÉ** ;
- **1 PION** ;
- **1 MONTRE** (OU AU MOINS UNE NOTION DU TEMPS) ;
- QUELQUES **STYLOS**.

OBJECTIF DU JEU :

L'OBJECTIF DU JEU COMMENT FAIRE EST DE VOUS PERMETTRE **EN 1H À 2H** D'ENRICHIR UN PROJET. LE(S) PORTEUR(S) DU PROJET DOI(VEN)T AINSI ÊTRE OUVERT(S) ET RÉCEPTIF(S) AUX NOUVELLES IDÉES POUR **FAIRE ÉVOLUER LE PROJET**.

AUTOUR DE LA TABLE SE RÉUNIT UNE ÉQUIPE IDÉALEMENT ISSUE DE SERVICES DIFFÉRENTS. **CETTE ÉQUIPE DOIT COLLECTIVEMENT PORTER ET FAIRE AVANCER LE PROJET DE LA CASE DÉPART JUSQU'À L'ARRIVÉE.**

EQUIPE :

4 À 8 JOUEURS PAR ÉQUIPE DONT :

- **1 MAÎTRE DU JEU** (VOUS ! LA FORMIDABLE PERSONNE QUI LIT CETTE FICHE ET PRÉPARE LA SESSION) ;
- **1 PORTEUR** (OU GROUPE DE PERSONNES PORTEUSES) DU PROJET. CE(S) PERSONNE(S) DOI(VEN)T ÊTRE EN MESURE DE PRÉSENTER LE PROJET AU DÉBUT DE LA SESSION, DE RÉPONDRE AUX QUESTIONS QUI PERMETTRONT DE REMPLIR LES CANEVAS, ET DE FAIRE ÉVOLUER LE PROJET ;
- **1 SCRIBE** (C'EST UNE BONNE SITUATION ÇA SCRIBE) ;
- **TOUS LES AUTRES JOUEURS PARTICIPENT** AUX ÉCHANGES CONSTRUCTIFS AU COURS DU JEU.

CONSEILS AU MAÎTRE DU JEU :

- **CONNAISSEZ LES RÈGLES DU JEU** (ÇA PARAÎT ÉVIDENT MAIS C'EST MIEUX QUAND MÊME) ;
- **TOLÉRANCE, ÉCOUTE ET RESPECT** ENTRE LES JOUEURS ;
- FAITES EN SORTE QUE **LE PROJET** SOIT COMPRIS PAR L'ENSEMBLE DE L'ÉQUIPE, AFIN QUE TOUT LE MONDE PARTICIPE ;
- **MAÎTRISEZ LA DURÉE DE LA PARTIE** ; AU DELÀ DE 2H LES PARTICIPANTS PERDENT LEUR ÉNERGIE ;
- **L'INTÉRÊT DU JEU** NE SE LIMITE PAS AUX **CANEVAS**, LAISSEZ LIBRE COURS AUX **DISCUSSIONS** ENTRE LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE LORSQU'ELLES SONT CONSTRUCTIVES ;
- **IMPRIMEZ TOUS LES CANEVAS NÉCESSAIRES** ;
- FAMILIARISEZ-VOUS AVEC CES CANEVAS POUR SAVOIR GUIDER L'ÉQUIPE ;
- SORTEZ LES CANEVAS AU FÛR ET À MESURE DU JEU POUR NE PAS PERTURBER LES MEMBRES DU GROUPE ;
- **IMPRIMEZ, DÉCOUPEZ, PLIEZ ET COLLEZ** LES CARTES DÉFI.
- **PERSONNALISEZ 2 CARTES DÉFI** LAISSÉES BLANCHES AVEC UN CHALLENGE SPÉCIFIQUE À VOTRE CONTEXTE ;
- **PRENEZ DU PLAISIR À ENCADRER ET À JOUER** :)

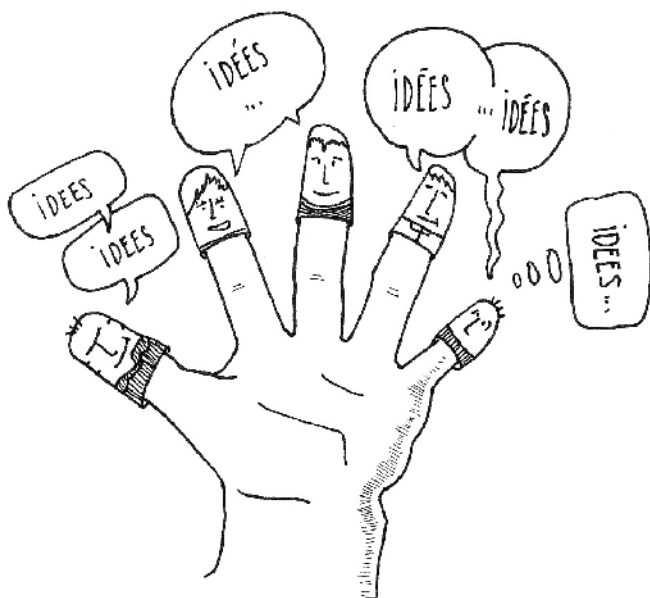
DÉROULÉ DU JEU :

PLACEZ LE PION DE L'ÉQUIPE SUR LA CASE DÉPART. ASSIGNEZ LES RÔLES AUX DIFFÉRENTS MEMBRES DU GROUPE.

LE(S) PORTEUR(S) DU PROJET PRÉSENTE(NT) LA SITUATION AUX MEMBRES DE L'ÉQUIPE.

PRÊTS, PARTEZ !

POUR COMMENCER, REMPLISSEZ LE CANEVAS DE LA CASE 1, PUIS LANCEZ LE DÉ ET AVANCEZ DU NOMBRE DE CASES INDICUÉ PAR LE DÉ.



VOUS POUVEZ RENCONTRER PLUSIEURS TYPES DE CASES :

- **LES CASES “ÉTOILES” :**

LE MAÎTRE DU JEU SORT LE CANEVAS CORRESPONDANT. COMPLÉTEZ-LE, PUIS RELANCEZ LE DÉ.

- **LES CASES “DÉFI” :**

PIOCHEZ UNE CARTE DÉFI ET RÉPONDEZ-Y EN MOINS DE 1MIN POUR RELANCER LE DÉ. EN CAS D'ÉCHEC, RECULEZ D'UNE CASE.

- **LES CASES “DÉ” :** RELANCEZ LE DÉ.

- **LES 2 CASES “STOP” :**

L'ARRÊT SUR CES CASES EST OBLIGATOIRE PEU IMPORTE LE NOMBRE QUE VOUS AVEZ FAIT AU DÉ. SUR LA CASE 10, RÉPONDEZ À LA QUESTION. SUR LA CASE 19, COMPLÉTEZ LE CANEVAS INDIQUÉ.

- **LES CASES “ÉCHELLES” :**

BONNE NOUVELLE POUR VOTRE PROJET, MONTEZ L'ÉCHELLE. RÉALISEZ L'ACTION CORRESPONDANT À VOTRE NOUVELLE CASE.

- **LES CASES “SERPENTS” :**

MAUVAISE NOUVELLE, DESCENDEZ LE LONG DU SERPENT. TROUVEZ UNE SOLUTION AU PROBLÈME MENTIONNÉ SUR LA CASE SERPENT AVANT DE RÉALISER L'ACTION CORRESPONDANT À VOTRE NOUVELLE CASE.

COMPRENDRE LES
USAGES & LES USAGERS

CONCEVOIR
UNE SOLUTION

DÉPLOYER UNE
SOLUTION

DÉMARRER SON
PROJET

EXPERIMENTER
UNE SOLUTION