

Le matériel nécessaire :

- un plateau de jeu à imprimer en mode affiche A3 sur 4 pages au format paysage
- des cartes missions à imprimer sans recto-verso. Plier chaque feuille pour faire correspondre le verso à coller
- des dés pyramides à 3 faces, un dé qui sourit et un jeton rouge qui matérialise le jour en cours
- au moins un feutre noir pour rayer les étoiles
- des feutres de couleurs correspondant aux couleurs des cartes pour réaliser le graphique de flux cumulés
- des graphiques de suivi (délais, audience, flux cumulés)
- des règles et un scénario pour mettre tout ça en musique

Quel est le but du jeu ?

Kanbanzine est un nouveau magazine hebdomadaire lancé tout récemment dont le premier numéro est sorti vendredi de la semaine dernière. L'audience n'a pas été au rendez-vous, le PDG fait appel à vous pour faire de Kanbanzine un incontournable de la presse. Vous êtes à présent la nouvelle équipe de rédaction du magazine.

C'est une réalisation d'équipe, il n'y a pas de vainqueur individuel. L'objectif est de publier les 4 prochains numéros et d'obtenir le maximum d'audience pour chacun de ces numéros.

Comment obtenir un maximum d'audience pour un numéro ?

L'audience d'un numéro est constituée de la somme des audiences des articles du journal. Elle est indiquée en haut et à droite de chaque carte.

- Plus vous publiez d'articles valant beaucoup de points, plus vous avez d'audience !

Actualité 1		Audience : 11
étude	★★★★★	
réalisation	★★★★★	
Validation	★★★★★	
FIN	DEBUT	DELAI

- L'audience peut être améliorée par un bonus de 30 points que vous obtenez en sortant un certain mix d'articles
- Le PDG (votre employeur) a identifié que le mix d'articles suivant devrait intéresser les lecteurs :

- 2 reportages
 - 2 petites annonces
 - 4 actualités
 - 1 ou plusieurs suppléments suivant l'actualité (le facilitateur vous en informera quand ils seront disponibles)
 - L'audience est également dépendante d'un facteur aléatoire :
- Le vendredi, jour de publication, les lecteurs seront plus ou moins sensibles à la ligne éditoriale adoptée. L'accueil du magazine est obtenu en lançant le dé du lecteur. S'il atterrit sur un sourire, un bonus de 10 points d'audience est accordé ; sur un visage neutre, aucun point ; sur un visage triste, 10 points d'audience sont perdus.

- L'audience dépend de la « fraîcheur » des articles

Dans un journal, avoir des nouvelles fraîches est primordial ! Le jour où les articles arrivent parmi les Missions est noté au feutre en case

début. Le jour où les articles sont publiés est noté en case fin. Le délai (la fraîcheur) est la différence des deux.

Si ce délai dépasse 6 jours alors l'article perd 5 points de valeur d'audience.

Actualité 3		Audience : 11
étude	★★★★	
réalisation	★★★★★	
validation	★★★★★	
FIN	DEBUT	DELAI

Comment faire pour publier un numéro ?

Un numéro est constitué d'un ensemble de cartes missions ou d'articles de type reportage, petite annonce, actualité ou page supplément. Pour qu'un article soit édité et vienne trouver sa place dans la maquette du Kanbanzine à publier le vendredi, il doit passer par les trois étapes :

Etape d'étude : les interviews et recherches d'informations

Etape de réalisation : la conception et l'écriture des articles, l'achat de prestations....

Etape de validation : le passage en comité de relecture ou le test des prestations

Les cartes missions (reportage, petite annonce, etc...) portent chacune des étoiles qui indiquent la charge de travail nécessaire pour terminer l'étape. La charge de travail pour passer chaque étape est distincte. Quand le travail a été fait, la carte mission passe à l'étape suivante. Ex : cette carte reportage a 6 étoiles en Etude et 5 étoiles en Réalisation : il faudra donc consommer 6 points dans l'étape Etude, puis 5 en étape Réalisation pour qu'elle arrive sur les bureaux de la Validation

Reportage 7		Audience : 15
étude	★★★★★	
réalisation	★★★★★	
validation	★★	
FIN	DEBUT	DELAI

REGLE :

Il est posé comme une bonne règle de gestion qu'un nombre maximum de cartes peut se retrouver sur une étape en simultané (missions : 6 cartes, étude : 3 cartes, réalisation : 5 cartes, validation : 3 cartes).

missions	6	étude	3	réalisation	5	validation	3
----------	---	-------	---	-------------	---	------------	---

Comment les articles passent-ils d'une étape à l'autre ?

Une des principales décisions qui incombe à l'équipe de rédaction dans le travail de tous les jours est de décider de l'affectation des ressources de journalistes qui sont représentés par des dés à 3 faces. Le tirage du dé représente le travail du journaliste affecté à l'étape. Le résultat du tirage consomme les étoiles des cartes présentes dans l'étape.

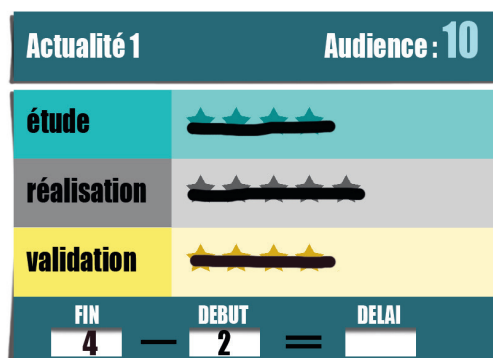
Les journalistes sont spécialisés dans certaines étapes : les journalistes de couleur bleue en études, les journalistes de couleur grise en réalisation, les journalistes de couleur jaune en validation.

S'ils sont affectés à leur étape de spécialisation, le résultat de leur tirage est doublé !

S'ils sont affectés en entraide pour réaliser une autre étape que leur spécialité, leur tirage compte simple.

Ex : aujourd'hui, l'équipe des joueurs a décidé d'allouer 2 journalistes étude (2 dés bleus) + un collègue spécialisé en rédaction (1 dé gris) au travail d'Etude sur les articles en cours. Le résultat du tirage des 2 dés bleus donne 3 au total et le tirage du dé gris donne 2. L'équipe de joueurs pourra rayer au choix 8 étoiles (2x3+2) sur les cartes missions présentes en ce moment en étape étude.

Quand la dernière étoile de l'étape de validation d'un article est rayée, l'article est prêt à être publié et entre dans la maquette du numéro hebdomadaire Kanbanzine.



Quels sont les acteurs et que font-ils pendant la partie ?

- **Facilitateur** : il vous guidera durant tout le déroulé et animera le débriefe après le jeu. Il n'est pas un acteur du magazine Kanbanzine
- **Le PDG du magazine** (joué par le facilitateur) : il intervient à quelques reprises dans le jeu pour s'assurer que vous mettez tout en œuvre pour que son magazine se développe correctement et que vous faites face aux divers événements qui ponctuent la vie d'un journal. Au besoin vous pouvez faire appel au pdg qui vous répondra ou non !
- **L'équipe de rédaction** : c'est vous. Vous devez éditer les quatre numéros du magazine Kanbanzine et pour cela faire un certain nombre d'actions et prendre quelques décisions :
Une de ces décisions peut être de choisir entre vous certains rôles qui peuvent faciliter votre jeu en sachant que vous n'aurez ensuite qu'un temps limité pour agir (5min).
- **Un rédacteur en chef** (si vous jugez utile d'avoir un chef !)
- **Un responsable audience** : qui choisira les audiences maximum sur les cartes et suivra à chaque journal l'audience collectée
- **Un responsable mix** : qui s'arrangera pour choisir les bonnes missions pour optimiser le mix et gagner le bonus
- **Des chefs d'équipe étude, réalisation et validation** qui se chargeront de tirer les dés journalistes et de répartir la charge de façon optimale, et rayeront les étoiles.
- **Un responsable suivi** (si la demande du PDG porte sur le suivi de tableaux de bord)

Quel est le cycle complet de l'expérience Kanbanzine ?

Le cycle complet de l'expérience Kanbanzine est matérialisé par la frise ci-dessous sur laquelle votre équipe avance jour après jour. Il est cadencé par la sortie hebdomadaire du numéro du magazine chaque vendredi.



Quel est le cycle de création d'un numéro ?

Chaque numéro du magazine est publié le vendredi.

Vous effectuez sa préparation du lundi au jeudi.

Vous avez toute autonomie pour anticiper : les travaux menés pendant la préparation du numéro précédent demeurent bien sûr à votre actif !

Vous mènerez des actions de type : choix des missions, choix d'organisation des ressources entre les étapes, décompte des charges de travail, ...

Le vendredi sera le jour de bilan d'audience et de réflexion au sein de l'équipe pour se préparer au numéro suivant.

Le cycle hebdomadaire se résume ainsi :

Le tempo journalier est d'environ 5 minutes. Il est cadencé par le facilitateur.



Quel est le processus d'une journée ?

Voici l'ensemble des actions à mener pour une journée classique :

