

But du jeu

L'équipe aura 20 min pour parcourir les différents événements et tenter de sauver le Gazouilleur.

Pour chaque événement, l'équipe sélectionne le choix qui semble approprié afin de couvrir les différentes facettes du ChangeManagement3.0 tel que décrit par Appelo.

Impression

Vous devrez imprimer 2 pdf : les cartes et le plateau.

Les cartes doivent être imprimées en recto-verso, retourné par les bords courts.

Le plateau existe en 2 exemplaires :

- Grand format : Impression recto. Découper les bords blancs selon les instructions.
Ce format est plus lisible et plus agréable, mais demande plus de papier/encre.
- Petit format : Impression recto. Découper les bords blancs selon les instructions.

Mise en place



En version numérique, vous pouvez faire des captures d'écran des cartes et du plateau petit format pour les mettre dans un espace partagé (du type Miro, Klaxoon, draft...).

Pour avoir les cartes recto/verso, vous pouvez mettre le verso au fond en verrouiller et le recto par-dessus. L'équipe n'aura qu'à supprimer le recto pour voir le verso.

1. Plateau

Après découpage du plateau, celui-ci doit être assemblé de manière à ce que le décor des pages découpées cache les solutions. Pour cela, la partie découpée peut être positionnée avec de la Patafix ou du scotch double face sur la partie non découpée.

2. Grandes cartes

Positionner toutes les cartes face cachées, dans l'ordre chronologique.

3. Petites cartes

Positionner les petites cartes en dessous de chaque grande carte correspondante, puis de A à C.

Ainsi, 1-A, 1-B et 1-C vont en dessous de la carte 1, etc.

4. Marqueurs

Vous pouvez utiliser n'importe quel objet pour marquer les points sur les plateaux.

Si les plateaux ont été plastifiés, des feutres pour tableau blanc fonctionnent très bien.

Sinon, un cube en bois, un pion, un crayon papier, stylo (mais le plateau ne sera pas réutilisable), etc.

5. Fiches personnages (optionnel)

Placer les fiches à proximité du plateau. Ces fiches permettent d'ajouter du contexte, elles n'ont aucun impact sur la partie.

Briefing

Avant de démarrer, bien préciser aux joueurs de ne pas toucher au matériel.

Script :

Aujourd'hui, nous allons remonter le temps jusqu'à Paris en 1903, à l'époque où 'Le Gazouilleur' était une entreprise pionnière dans la transmission de télégraphes courts. Si vous n'avez jamais entendu parler du Gazouilleur, c'est normal : l'entreprise a périclité après avoir été rachetée par Léon Musc.

Vous pouvez adapter ou allonger ce contexte à volonté.

Pour cela, vous devrez vous appuyer sur les principes du Change Management 3.0 de Jurgen Appelo, en utilisant quatre outils :

1. **PDCA** : Planifiez, agissez, vérifiez et ajustez vos actions pour améliorer continuellement.
2. **ADKAR** : Assurez la conscience, le désir, la connaissance, la capacité et le renforcement nécessaires pour le changement.
3. **La courbe de l'adoption** : Adaptez vos approches pour atteindre les innovateurs, les premiers adoptants, la majorité précoce, la majorité tardive et les retardataires.
4. **Les 4 i + 1** : Utilisez l'information, l'identité, les incitatifs, l'infrastructure et les institutions pour guider les comportements.

Les explications sur les outils sont volontairement très sommaires. On souhaite que les participants les aient en tête, il ne s'agit pas de faire un cours.

Vous avez 20 minutes pour accomplir votre mission. Au bout de 20 minutes, la machine à voyager dans le temps se désactivera et vous ramènera dans le présent.

Devant vous, vous trouverez un tableau de bord avec des cases à cocher. Ces cases représentent les principes décrits par Appelo. Votre mission est de cocher toutes les cases pour sauver l'entreprise.

Sous le tableau de bord, vous pouvez visualiser les séquences temporelles dans l'ordre que vous souhaitez. L'ordre n'a aucune incidence sur la partie. Pour chaque séquence, vous devez guider un personnage à faire un choix. Lorsque vous vous êtes mis d'accord sur le choix, vous pouvez retourner la petite carte correspondante qui indique l'effet de ce choix et les cases à cocher sur le tableau de bord.

Prenez un instant pour répondre aux éventuelles questions. Si vous n'avez pas les réponses, vous êtes libres de vous approprier les règles.

Souvenez-vous, votre objectif est de cocher toutes les cases du tableau de bord avant que le temps ne s'écoule. Travaillez ensemble, prenez des décisions éclairées et sauvez le Gazouilleur de la faillite.

Vous pouvez mettre un timer de 20 min.

Fin de partie

Lorsque le temps est écoulé, ou que l'équipe a terminé, révélez la phase cachée du plateau. L'équipe peut lire et comprendre les différents outils plus en détails.

Débriefing

Au cours de la partie, restez attentif à ce que les joueurs vont dire. Dans les phrases à relever, nous avons notamment :

- « Chouette, celle-ci rapporte plein de points, c'était une super décision »
- « Saperlipopette, nous avons déjà coché ces cases »

N'hésitez pas à noter ce type de phrases. Cela sera intéressant à ressortir en cours de débrief.

Démarrer le débrief en faisant le tour en demandant quels sont les éléments qui manquent.

Très souvent, on constate que l'équipe est plus concentrée sur LA meilleure décision à prendre dans l'absolu, plutôt que sur la meilleure décision dans au regard de ce qu'ils ont déjà coché (cf. les fameuses phrases à noter).

Pour les inviter à réfléchir à cela, vous pouvez demander :

- Comment ont-ils pris leur décision ? Les joueurs sont souvent tentés de parler du mode de prise de décision. Cela peut être intéressant à creuser.
- Quels éléments étaient pris en compte pour faire leurs décisions ? (en fonction de quoi ?)
- Si les joueurs répondent que c'était le choix qui paraissait le meilleur, demander leur « Meilleur pour obtenir quel résultat ? » / « Aviez-vous une intention particulière en faisant un choix ? »

Les principaux éléments à retenir du jeu est qu'un changement réussi doit couvrir l'ensemble des dimensions. En tant qu'agiliste, nous avons tendance à nous concentrer sur les équipes ou la culture, il faut également penser à la structure, la hiérarchie, la planification de ce changement, etc.

FAQ

Q: Que faire si les joueurs ne comprennent pas un choix ?

R: Il n'est pas nécessaire de connaître tous les termes "techniques" pour jouer. A vous de voir si vous préférez expliquer (vous pouvez vous référer au glossaire) ou non. Encouragez-les à discuter ensemble et à analyser les conséquences potentielles de chaque choix. La grosse valeur du jeu est autour des discussions autour de la table.

Q: Que faire si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord ?

R: Laissez l'équipe s'organiser comme elle l'entend. De votre côté, vous pouvez insister sur le temps restant afin de les presser à prendre une décision. En phase de débrief, vous pourrez revenir sur ce qu'il s'est passé, la gestion de la pression et la gestion du mode de prise de décision.

Q: Et si le temps imparti de 20 minutes n'est pas suffisant pour terminer le jeu ?

R: Le temps est un élément clé du jeu pour inciter à prendre des décisions. Cependant, vous pouvez décider d'ajouter quelques minutes supplémentaires si cela est nécessaire pour que les joueurs puissent terminer et bénéficier de l'expérience complète. Il faut simplement que ce temps ajouté ne nuise pas à l'étape de débrief qui suit.

Q: J'aime bien le jeu, mais je préfère le modifier. Est-ce possible ?

R: Le jeu est sous licence CC BY-NC. Vous êtes libre de remixer, adapter et construire sur votre travail tant que l'usage reste non commercial et que vous créditez Fabien VANDESCHRICK pour la création originale.