

MANAGEMENT DE PROJET . CULTURE DU CHANGEMENT . APPROPRIATION

Votre projet:

#accompli.

Des fiches ateliers pour concevoir et animer vos workshops !

Les ateliers dans l'atelier...

Savoir s'inspirer pour animer vos ateliers :

- Quel objectif ?
- Combien de participants ?
- Quelle durée ?



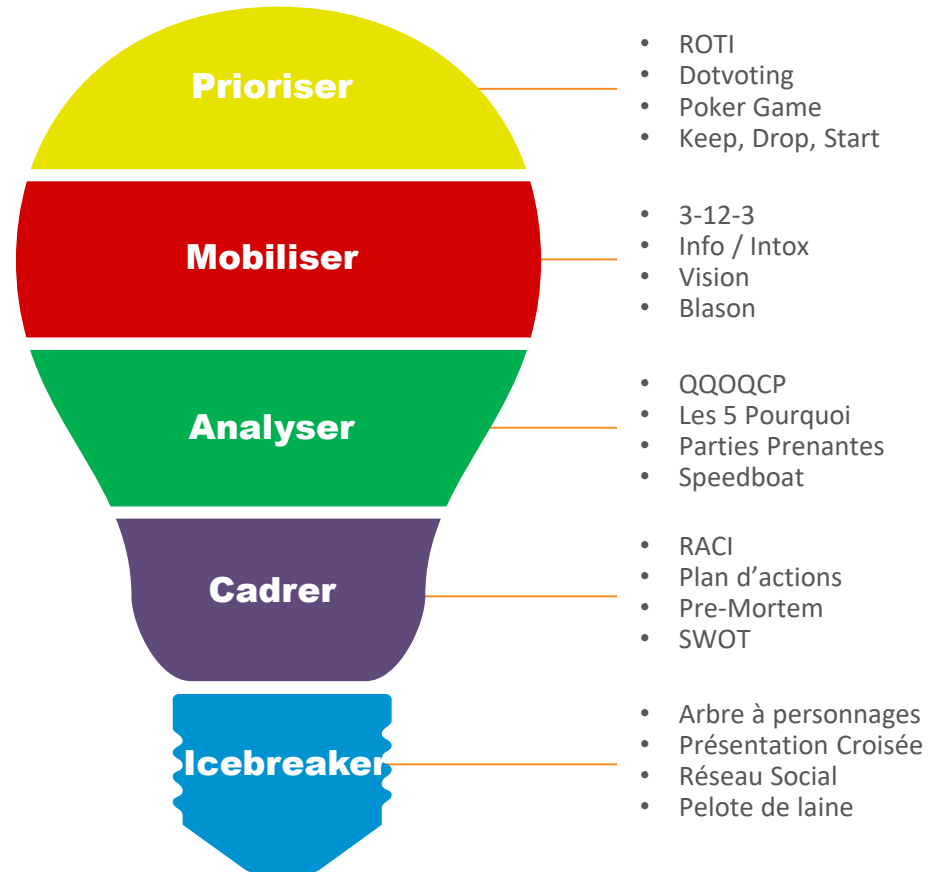
Gamestorming - Jouer pour innover

par Dave Gray,
Sunni Brown, James
Macanuff



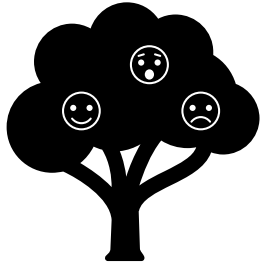
Passez en mode Workshop

par David Autissier,
Jean-Michel Moutot



ICEBREAKER

L'ARBRE A PERSONNAGES



But : Jauger son public, évaluer les tensions

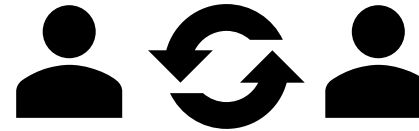
Comment :

- A partir d'une question bien précise, chaque participant positionne une gommette sur le personnage qui correspond le mieux à son état d'esprit
- Ensuite, chaque participant explique son choix, ce qui peut permettre de révéler des tensions

Durée : 15 min

ICEBREAKER

LA PRESENTATION CROISEE



But : Pour briser la glace entre participants

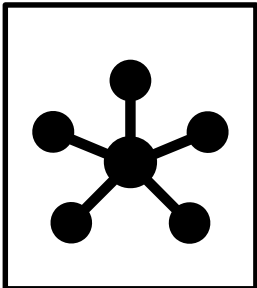
Comment :

- En binôme, chaque participant se présente à l'autre
- Puis chacun présente son binôme face au groupe

Durée : 15 min

ICEBREAKER

LE RESEAU SOCIAL LOW TECH



But : Pour briser la glace entre participants – chaque participant peut s'autodéfinir, en créant visuellement un avatar ; les liens entre chaque participant seront ensuite représentés sur un mur

Comment :

Chaque participant prépare un bristol A5 avec son avatar, quelques informations et matérialise les liens avec les autres participants (projets, centres d'intérêts...)

Durée : de 15 à 30 min

ICEBREAKER

LA PELOTE DE LAINE



But : Apprendre à se connaître et à identifier ce qui rapproche les participants

Comment :

- Donner la pelote de laine à un premier participant
- Celui-ci doit se présenter et envoyer la pelote de laine à une personne avec qui il a un lien tout en gardant l'extrémité du fil en main.
- La personne qui reçoit la balle décrit alors le lien qui les relie et se présente et renvoie la pelote

Durée : 15 min

CHANGE **S**TORMING

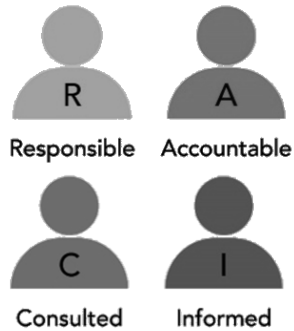
CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

CADRER

RACI



But : Définir les rôles de plusieurs acteurs

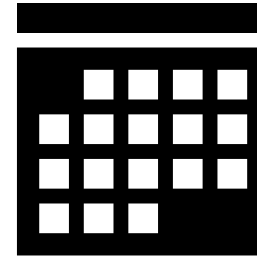
Comment :

- Après avoir défini les actions et la liste des acteurs (prérequis), compléter en groupe chaque ligne : R (Responsable) ; A (Acteur) ; C (Contributeur) ; I (Informé)
- Puis analyser les éléments de la matrice

Durée : 1h minimum une fois le prérequis complété

CADRER

PLAN D'ACTION GRAPHIQUE



But : Clarifier le plan d'actions d'un projet et de sous-projets

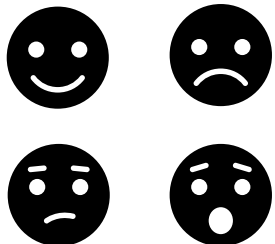
Comment :

- Sur un mur, dessiner une frise de temps, divisées en sous-projet
- Ensemble, indiquer sur des post-its les tâches à effectuer dans le temps pour réaliser le projet (sous forme de GANTT)

Durée : 1h minimum

CADRER

SESSION PRE-MORTEM



But : Analyser les risques d'un projet au moment de son lancement

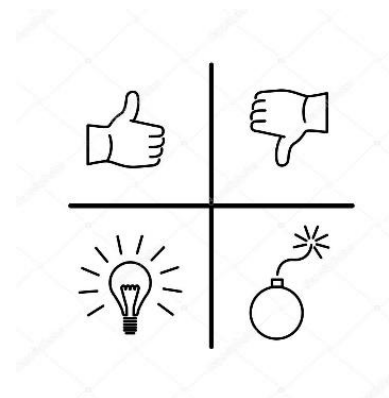
Comment :

- Chaque participant doit répondre à la question « où risquons-nous d'échouer ? », ou plus directement « Pourquoi courons-nous à la catastrophe ? »
- Les réponses sont regroupées, triées par affinités et classées par ordre de priorité pour proposer ensuite des actions à entreprendre

Durée : 45 min

CADRER

SWOT



But : Evaluer la situation d'une organisation pour définir une stratégie

Comment :

- Brainstormer sur les Forces, Faiblesses, Menaces et Opportunités de l'organisation
- Définir les actions à mener
- Construire une stratégie partagée tenant compte de ces 4 catégories

Durée : 30 min

CHANGE **S**TORMING

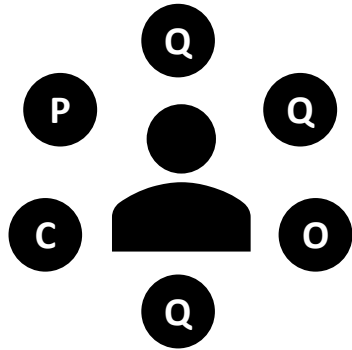
CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

ANALYSER

QQOQCP



But : Pour décrire un processus, un plan d'actions, une problématique, un lotissement

Comment :

- L'élément à décrire fait l'objet d'une revue à travers plusieurs questions : Quoi, Quand, où, Qui, Combien, Pourquoi.
- Cet atelier peut être animé à l'aide de post-it à coller par les participants dans les zones « Questions »

Durée : 45 min à 1h

ANALYSER

LES 5 POURQUOI



But : Valider une démarche en creusant une problématique et aboutir aux causes originelles

Comment :

- Pour une problématique donnée, en groupe, poser successivement 5 séries de Pourquoi
- Organiser les réponses en 5 lignes

Durée : 45 min

ANALYSER

ANALYSE DES PARTIES PRENANTES



But : Permet de discerner et développer une stratégie visant à retenir l'attention d'un groupe de population

Comment :

- Etablir la liste des parties prenantes, des comités existants, en répondant sur post-it aux questions de type : qui est touché par le projet, qui est responsable, qui peut l'entraver....
- Reporter la liste sur une matrice à « pouvoir » (influence) / « intérêt » pour le projet,
- Définir les modes d'information, de consultation, et les entités de décision

Durée : 1h

ANALYSER

LE SPEEDBOAT



But : Partager sur les freins et les leviers en utilisant l'analogie du bateau

Comment :

- Définir l'île, c'est-à-dire le but à atteindre ou la vision (reprenre la carte de l'atelier Vision)
- Chaque membre du groupe exprime ce qui freine (les ancres) et ce qui le pousse (les vents)
- Voter pour prioriser et définir les actions à mettre en place

Durée : 1h30

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

MOBILISER

BRAINSTORMING

3-12-3



But : Produire le maximum d'idées

Comment :

- 3 min : Production d'observations diverses : sur fiches bristol, chaque participant note des idées, des verbes, des mots
- 12 min : Développement de concepts : Division du groupe en équipe de 2 participants – Chaque équipe prend 3 fiches et dispose de 12 min pour en tirer un concept
- 3 min : Présentation par équipe

Durée : Entre 30 et 45 min avec restitution et échanges

MOBILISER

INFO / INTOX



But : Faire taire les rumeurs, y couper court

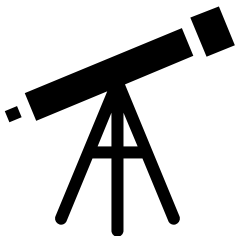
Comment :

- Chaque participants note sur des post-its, des rumeurs sur le projet qui seront positionné dans une première colonne
- Tous les participants échangent pour classer les rumeurs en « info » ou « intox » et notent le résultat dans une deuxième colonne

Durée : 45 min

MOBILISER

LA VISION



But : Synthétiser la vision en répondant à 3 questions successives

Comment :

1. Pourquoi faisons-nous ce que nous faisons ?
2. A quoi ressemblerait notre réussite ?
3. Comment Agir pour assurer notre réussite ?

Durée : 30 min

MOBILISER

LE BLASON



But : Définir collectivement ce qui constitue l'équipe

Comment :

- En petits groupes, définir les valeurs, les croyances, les objectifs et les slogans
- Mise en commun et validation collective

Durée : 45 min minimum

CHANGE S TORMING

CHANGE S TORMING

CHANGE S TORMING

CHANGE S TORMING

PRIORISER

ROTI



But : Jauger son public, évaluer les tensions

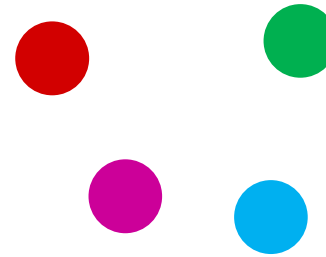
Comment :

- A partir d'une question bien précise, chaque participant positionne une gommette sur le personnage qui correspond le mieux à son état d'esprit
- Ensuite, chaque participant explique son choix, ce qui peut permettre de révéler des tensions

Durée : 15 min

PRIORISER

DOTVOTING



But : Jauger son public, évaluer les tensions

Comment :

- A partir d'une question bien précise, chaque participant positionne une gommette sur le personnage qui correspond le mieux à son état d'esprit
- Ensuite, chaque participant explique son choix, ce qui peut permettre de révéler des tensions

Durée : 15 min

PRIORISER

LE POKER GAME



But : Prioriser parmi une liste de propositions

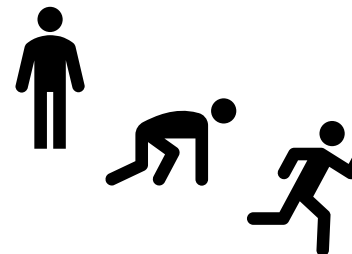
Comment :

- Distribuer des cartes suivant une suite de Fibonacci aux participants
- On passe ensuite en revue chaque proposition pour le décrire et s'assurer que chaque participant comprend les tenants et aboutissants.
- Tous les joueurs abattent alors leurs cartes et argumentent succinctement leurs choix.

Durée : 15 min

PRIORISER

KEEP, DROP, START



But : Sélectionner parmi un grand nombre d'idées

Comment :

- Chaque participant est invité à noter les idées émises lors d'un brainstorming dans une des 4 catégories :
- Ce qui fonctionne bien et qu'il faut garder (Keep), ce qui fonctionne moins bien et qu'il faut supprimer (Drop), ce qui reste mystérieux et ce qui fonctionnerait bien si... et qu'il faudrait faire (Start)

Durée : 15 min

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING

CHANGE **S**TORMING