

# BLOCKS FOR SAF<sub>e</sub>

## GUIDE DE CO-ANIMATION

pour les co-animateurs (aka *Responsables Techniques de Chantier*)

### INTRO

**Notre objectif** avec ce Serious Game :

Faire vivre aux participants de manière **concrète** notre futur modèle opérationnel cible

**Sans utiliser de jargon** mais en manipulant les rudiments des pratiques agiles

En passant un moment **agréable**

En sortant **avec l'envie d'en savoir plus** (c'est le rôle de la matinée du lendemain)

Pour y arriver, nous avons besoin que toutes les équipes **manipulent le jeu facilement** et **respectent les timings imposés**.

**C'est pour cela que nous avons sollicité votre aide !**

# UNE SALLE DISPOSÉE EN ÎLOTS

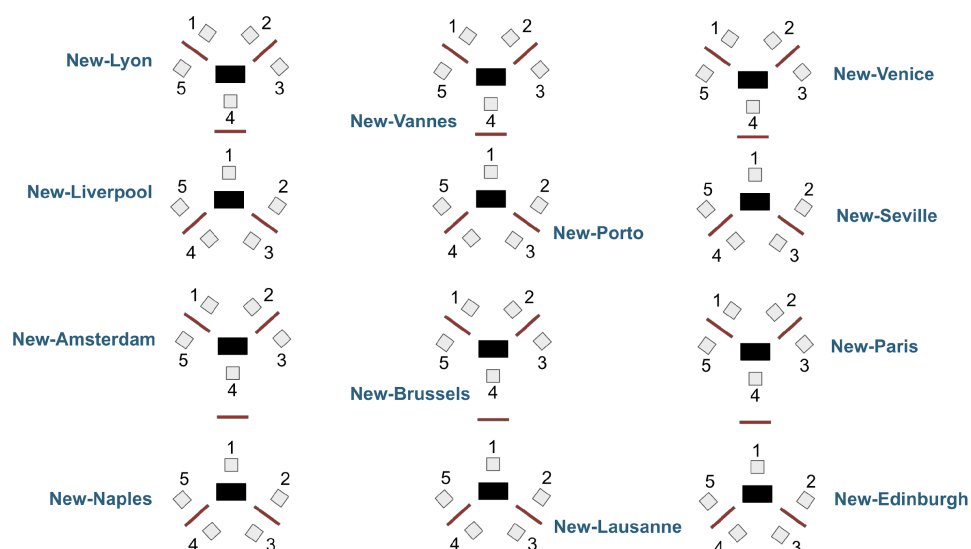
La salle est disposée en 12 îlots de 30 personnes.

Chaque îlot accueille 5 équipes de 5 à 6 personnes chacune.

Chaque îlot est animé par un coach agile : il/elle jouera le rôle de Maire de la ville.

Vous faites partie de l'équipe d'animation d'un îlot (voir tableau ci-dessous) : sur certains îlots, il n'y a qu'un co-animateur. Sur la plupart, vous serez 2.

Ilot	Animateur Principal "Maire"	Animateur 1 "Responsable Technique"	Animateur 2 "Responsable Technique 2"
New-Lyon			
New-Liverpool			
New-Amsterdam			
New-Naples			
New-Vannes			
New-Porto			
New-Brussels			
New-Lausanne			
New-Venice			
New-Seville			
New-Paris			
New-Edinburgh			



# LE BUT DU JEU

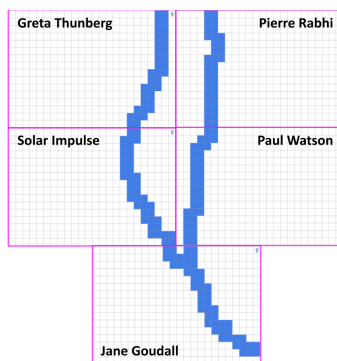


On compte sur votre **discrétion** :)

Une partie du succès du jeu repose sur le fait que les participants ne savent pas à quoi s'attendre et n'ont pas pu préparer la séquence en amont.

Le but du jeu est de **construire une ville ex-nihilo**.

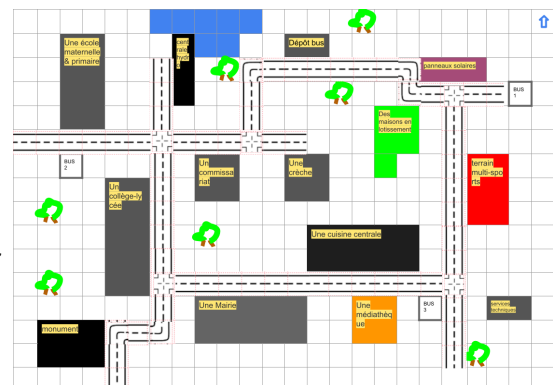
Pour cela, les **5 équipes** sont réparties en **5 quartiers** :



Chaque équipe a la charge de construire son propre quartier, et doit se coordonner avec les 4 autres. Car le but est de construire une seule et même ville fonctionnelle et cohérente.

Au final, **chaque quartier ressemblera à cela** :

- Les bâtiments sont représentés par des surfaces de tailles différentes, dessinées par les membres des équipes
- Ils sont reliés entre eux par des routes
- Les quartiers sont décorés et/ou verdifiés par des arbres



# UN MODE OPÉRATOIRE AGILE

On ne prononcera jamais le terme “agile”, mais nous ferons vivre une expérience agile aux membres des équipes :

- Prioriser puis planifier son travail
- Travailler en itérations (sprints) courtes
- Travailler de manière cadencée et synchronisée avec les autres équipes
- Anticiper et gérer ses dépendances avec les autres équipes
- Délivrer régulièrement de la valeur
- Réagir aux aléas
- Chercher à s’améliorer en continu

## VOTRE RÔLE

Vous aurez le statut de “responsable technique” :)



**Votre rôle est double :**

- **rappeler les règles techniques** de construction (voir ci-dessous)
- et surtout **aider les participants** qui auront forcément plein de questions sur comment faire ! Et les aider à déjouer les pièges du jeu.

Il vous faudra donc vous rendre disponible et passer de table en table.

💡 **Notre conseil** : avant le démarrage du jeu, avec le coach, affectez-vous les équipes à accompagner. Comme ça, vous ne vous marcherez pas sur les pieds.

# LES 5 RÈGLES DE CONSTRUCTION DONT VOUS ÊTES LES GARANTS

1. Chaque bâtiment doit être **représenté par un dessin de la taille du nombre de carrés spécifiés et avoir son nom écrit dessus**. Chaque bâtiment doit avoir un **accès à la route et être relié à une source d'énergie**.  
Si un de ces éléments manque, vos bâtiments ne seront pas validés.
2. RIEN (bâtiment, infrastructure, décoration) ne doit être posé sur le plan du quartier **sans avoir fait l'objet d'un ticket planifié dans une itération**.
3. Chaque quartier doit être **autonome en énergie** et ne doit utiliser que de l'énergie non-carbonée et non-nucléaire.
4. **Une ligne de bus** desservira toute la ville : son point de départ est le Parking à l'entrée de la ville et son terminus est la Mairie. Chaque quartier doit proposer 3 arrêts de bus numérotés. Les numéros des arrêts sont uniques et doivent se suivre : **arrêt n°1 pour le Parking -> arrêt n°15 pour la Mairie**  
**ATTENTION, il y a 2 "Parking multimodal" dans les carnets de commande (Solar Impulse, Paul Watson et la Mairie c'est Greta Thunberg)**  
**Et il n'y a pas d'arrêts de bus dans les carnets de commande.**
5. Chaque quartier doit être relié aux autres par au moins une route et/ou un pont

💡 **Notre conseil** : Vous êtes les garants de ces règles. Assurez-vous qu'elles soient respectées. Et n'hésitez pas à être un peu ferme (tout en gardant le sourire, on est là pour jouer).

# LE DÉROULÉ DU JEU

Pour vous donner une idée du déroulement du jeu, voici le chronogramme du Serious Game. En **GRAS**, les 6 séquences où nous comptons sur vous pour intervenir auprès des équipes.

DÉBUT	DURÉE	Séquence
15:40:00	00:10:00	Présentation du jeu
15:50:00	00:10:00	Lancement du jeu
16:00:00	00:07:00	Tours de table et désignation des rôles clés
<b>16:07:00</b>	<b>00:10:00</b>	<b>Briefing par îlot</b>
16:17:00	00:03:00	Lancement planification globale et itération #1
16:20:00	00:15:00	Planification globale des 3 itérations
16:35:00	00:10:00	Itération 1 / Réalisation
<b>16:45:00</b>	<b>00:03:00</b>	<b>Itération 1 / Visite de l'adjoint au maire</b>
<b>16:48:00</b>	<b>00:05:00</b>	<b>Itération 1 / Amélioration continue</b>
16:53:00	00:03:00	Lancement itération #2
16:56:00	00:05:00	Itération 2 / Planification
17:01:00	00:10:00	Itération 2 / Réalisation
<b>17:11:00</b>	<b>00:03:00</b>	<b>Itération 2 / Visite de l'adjoint au maire</b>
<b>17:14:00</b>	<b>00:05:00</b>	<b>Itération 2 / Amélioration continue</b>
17:19:00	00:20:00	PAUSE
17:39:00	00:05:00	Lancement itération #3
17:44:00	00:05:00	Itération 3 / Planification
17:49:00	00:10:00	Itération 3 / Réalisation
<b>17:59:00</b>	<b>00:05:00</b>	<b>Préparation de la présentation finale par quartier</b>
18:04:00	00:20:00	Election du meilleur quartier
18:24:00	00:15:00	Débrief du jeu en îlot
18:39:00	00:20:00	Revue des îlots
18:59:00	00:03:00	Mot de conclusion

# FOCUS SUR LE DÉBUT DU SERIOUS GAME

Après la plénière d'introduction :

- Les équipes vont faire un tour de table pour apprendre à se connaître.
- Puis elles désigneront un Adjoint au Maire et un Coordinateur.
- Et une fois ces rôles désignés, le Maire (coach) les prendra à part pour leur expliquer comment jouer leur rôle tout au long du jeu.

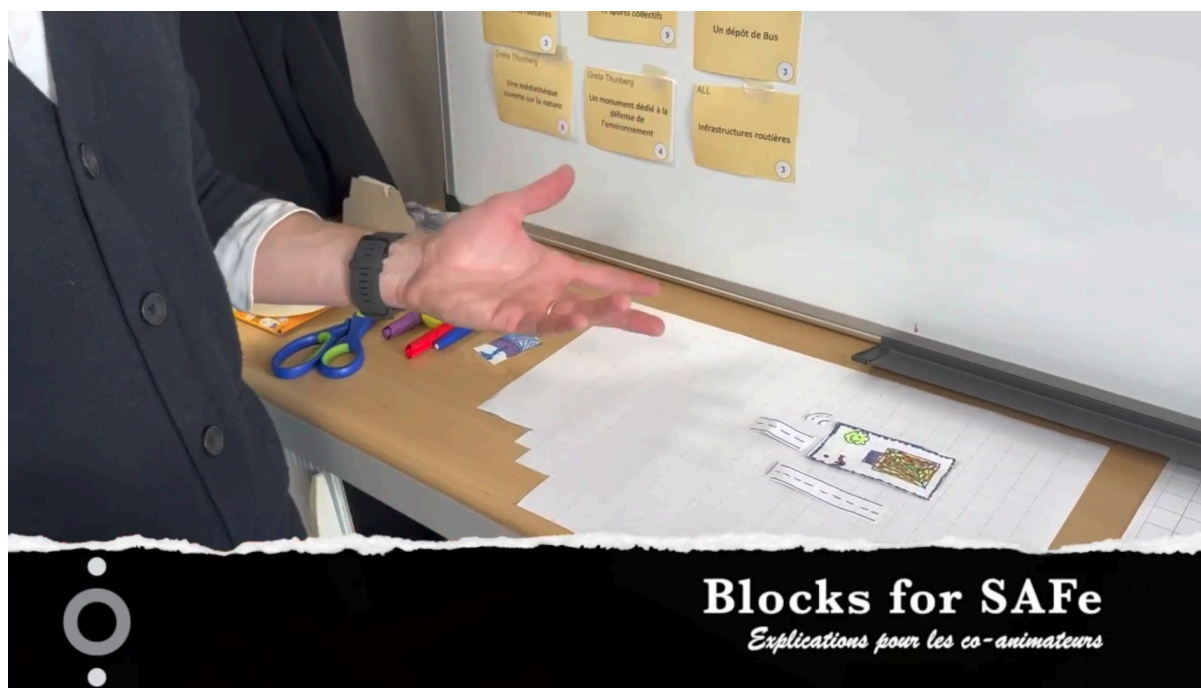
## Là, c'est à vous de jouer !

Pendant ce temps, votre rôle est de réunir tous les membres d'équipe ne jouant pas le rôle d'Adjoint ou de Coordinateur autour de la table centrale. Et de leur expliquer le fonctionnement du jeu en quelques mots.

Notamment :

- donnez-leur les règles de construction (voir ci-dessus)
- et montrez-leur comment construire un bâtiment en leur donnant un exemple que vous réaliserez vous-mêmes.

Nous nous sommes prêtés à l'exercice dans une **petite vidéo** que nous mettons à votre disposition pour vous montrer comment faire.



<https://video.ploud.fr/w/aB3WyyRdm1sZFMRTgXqyaP>

# PENDANT LE JEU

## PENDANT LE PLANNING GLOBAL

L'équipe prend connaissance de son carnet de commande et planifie son travail sur les 3 itérations. Aidez-la :

- Vous assurez que **l'adjoint au Maire donne les priorités** et rappelle la Vision du Maire
- Leur demander **s'ils doivent compléter le carnet de commande** :
  - Indice : il n'y a pas les arrêts de bus, il faudra les rajouter à un moment, il n'y a pas d'arbres ou tout autre décoration de la carte
  - Ils peuvent rajouter des nouveaux tickets, dans ce cas, en fonction des autres tickets l'effort est le nombre de case que va prendre le bâtiment, question à poser: "vous voulez rajouter un bâtiment, quelle surface va t-il avoir sur la carte ?"
- Rappelez **la limite de 40 points** par itération

## LORS DES ITÉRATIONS

### PLANIFICATION

Il n'y a pas de planification à l'itération 1, on considère que c'est bon au travers du planning global précédent. En revanche, lors des planifications des itérations #2 et #3, on attend de vous que :

- vous vous assurez que **le reliquat de l'itération précédente a bien été mis dans la prochaine itération**, c'est à dire que tout ce qui n'a pas pu être réalisé ou seulement réalisé partiellement, doit être remis dans l'itération suivante
- **l'adjoint au Maire donne un ordonnancement du carnet de commande** en fonction de la vision du Maire
- il va y avoir des remises en question de l'ordre ou l'ajout de nouveaux éléments en cours de route, vous les aidez à les prendre en compte dans l'ordre du carnet de commande

### RÉALISATION

Laissez les équipes construire, mais aidez-les :

- Si des arrêts de bus commencent à être construits, posez leur des questions sur la numérotation mais laissez-les mijoter un petit peu et rappelez-leur qu'ils doivent être dans l'ordre du trajet parking vers la Mairie.
- Orientez-les s'ils ne trouvent pas ou allez chercher votre Maire (coach) si vous n'avez pas de réponse aux questions que l'on vous pose



## **VISITE DE L'ADJOINT AU MAIRE**

Après chaque itération, l'équipe va présenter ce qu'ils ont réalisé à l'adjoint au Maire

Assurez vous que l'adjoint au Maire :

- vérifie que les bâtiments sont bien reliés à une route et une source d'énergie
- vérifie que s'il y a des contraintes sur le bâtiment  
ex: vue sur la nature, et que ça a bien été pris en compte
- vérifie que les bâtiments sont bien dessinés et jolis
- fait un feedback en fonction de l'alignement avec la vision du Maire

Si l'équipe construit sa ville trop vite, faites en sorte que l'adjoint au maire invalide certains bâtiments. Vous trouverez bien une raison (pas assez beau, mal placé dans le quartier, etc.).

Toute idée de modification à ce qui a été déjà fait est doit être mise dans le carnet de commande.

## **AMÉLIORATION CONTINUE**

A la fin de chaque itération, l'équipe réfléchit quelques minutes à comment mieux fonctionner pendant l'itération suivante. Si vous voyez que les discussions coïncident, donnez quelques idées, par ex :

- Commencer par les bâtiments les plus petits
- Répartir différemment le travail
- Envoyer le coordinateur vers les autres équipes dès le début de l'itération

💡 **Notre conseil** : Incitez les équipes à rendre leur quartier le plus beau possible. Ainsi, il sera élu le plus beau quartier de la ville !

## **AVANT L'ÉLECTION DU PLUS BEAU QUARTIER**

A la fin de l'itération #3, il n'y aura pas de visite du Maire Adjoint ou de session d'amélioration continue. L'équipe se réunit pour désigner un porte-parole et préparer la présentation de son quartier.

**Objectif : qu'il soit élu PLUS BEAU QUARTIER DE LA VILLE !**

Assurez-vous juste que chaque équipe ait désigné son porte-parole.

## **FIN DU JEU**

On compte sur vous pour nous aider à récupérer le matériel de vos îlots et les rassembler au même endroit (post-its, feutres, etc.).