



Bénéfices du jeu

Permet d'offrir aux participants un premier contact positif avec les enjeux de l'agilité à l'échelle et leur faire ressentir l'importance de l'approche itérative et de la synchronisation inter-équipe.

Le jeu est particulièrement adapté au lancement d'une transformation et pour offrir une première expérience de l'agilité à l'échelle.

Objectif du jeu

Concevoir et construire une ville fonctionnelle à travers plusieurs itérations en respectant les contraintes et en optimisant la collaboration entre les équipes.

Les participants sont répartis en villes, chaque ville ayant 5 quartiers. Chaque quartier doit compter 5 à 7 participants, soit 25 à 35 participants par ville. Chaque ville dispose, en plus, d'un maire (animateur) et de co-animateurs.

Pour l'organisateur, l'objectif est d'exposer les équipes au travail en plusieurs itérations, aux enjeux de planification et à la nécessité de bien identifier et gérer les dépendances entre les équipes.

Fait avec passion par aqoba



Éléments de jeu et matériel nécessaire

Note: Le jeu peut être joué à partir d'une ville avec minimum 3 quartiers. Nous recommandons de conserver 4 quartiers si possible. En imaginant des équipes de 5 personnes, cela signifie que le jeu peut être joué à partir de 15 participants, ou 18 en comptant un facilitateur par quartier (dont un maire).

Tous les documents nécessaires au jeu sont dans [ce dossier](#). Vous y trouverez :

- [La liste du matériel à acheter](#) - La liste est faite pour 12 villes. A vous d'adapter en fonction du nombre de villes prévues.
- Les guides d'animations pour les différents rôles: maire, co-animateurs, adjoint au maire et coordinateur. Le guide du maire contient également des conseils et toutes les règles nécessaires.
- Un exemple de [présentation aux participants](#).
- Un exemple de [chronogramme](#) pour un jeu pour la durée recommandée (3h30).
- Un exemple de [placement pour les villes et quartiers](#) par îlots.
- Un [dossier](#) contenant un guide d'impression et les éléments à imprimer pour le jeu.

Si vous souhaitez jouer avec moins de 5 quartiers vous pouvez retirer les quartiers "Jane Goodall" pour avoir 4 quartiers et "Pierre Rabhi" pour avoir 3 quartiers. Pensez à retirer ces quartiers des éléments à imprimer.

Avant de commencer

Quelques jours avant de commencer, identifiez des facilitateurs pour chaque ville. Il faut un maire, qui sera l'animateur principal, pour chaque ville. Nous recommandons également d'avoir deux autres co-animateurs pour une ville de 4 ou 5 quartiers. Assurez-vous que les maires et co-animateurs aient bien lu leur guide avant l'évènement.

Nous recommandons ensuite de faire une répétition avec les maires, co-animateurs et toute autre personne qui organise le serious game. Ceci vous permettra de vous familiariser avec le déroulé du jeu.

Mise en place

- Découpez les colonnes et les cartes de backlog
- Commencez par identifier la disposition des tables pour chaque équipe en fonction du nombre de villes et du nombre de quartiers par ville.
 - i. Il faut une table centrale par ville qui soit assez grande pour accueillir tous les quartiers rassemblés.



- ii. Chaque quartier doit disposer d'une table assez large pour accueillir le plan du quartier.
 - iii. Notre exemple de placement des villes et des quartiers vous permet de mutualiser l'usage d'un tableau blanc par ville.
- Pour chaque quartier:
 - i. Disposez les feutres couleur, stylos, ciseaux, post-its et 2 bandelettes de patafix sur chaque table.
 - ii. Déposez également le plan de quartier et les feuilles de routes et quadrillages.
 - iii. Collez avec la patafix les colonnes et les cartes du backlog sur le tableau blanc.
 - iv. Préparez une copie du guide de l'adjoint au maire et du guide du coordinateur pour chaque quartier. Vous les donnerez à chaque équipe après la désignation des rôles.
- Le matériel non utilisé pourra être laissé sur la table principale.

Déroulement du jeu

- Vous trouverez les règles du jeu ainsi que le déroulé des différentes phases dans le [guide d'animation du maire](#).
- Notez bien que le jeu contient des dépendances entre les villes : Les quartiers doivent être reliés par la route (ou ponts) et les arrêts de bus doivent être dans l'ordre. Il s'agira d'un élément important.
- Assurez-vous que les équipes respectent bien chaque phase de jeu. Les participants seront tentés de continuer à avancer sur les bâtiments durant la visite de l'adjoint au maire, la phase d'amélioration continue ou encore durant la planification. Ce sont ces phases qui permettent aux participants de ressentir la valeur du cadre pour l'agilité à l'échelle et le jeu perdrait une partie de son sens si ces phases ne sont pas respectées.
- Durant la pause, les animateurs et co-animateurs rassemblent les quartiers sur la table principale. Nous vous conseillons d'utiliser la patafix pour éviter que les quartiers ne glissent sur la table. Si des éléments tombent pendant le déplacement des quartiers, c'est qu'ils étaient mal collés et c'est à l'équipe responsable de régler le problème (sans oublier d'ajouter une carte au backlog pour ça).

Conseils et éléments à garder à l'esprit

- Les participants ont trouvé très utile d'avoir des écrans avec un décompte du temps pour chaque phase (voir [chronogramme](#)). Sans quoi, ce sera aux maires et aux co-animateurs de surveiller le temps restant et de le rappeler aux participants.
- Vous pouvez demander aux maires et co-animateurs de décorer leur îlots en fonction de leur ville pour se démarquer des autres et donner un peu de couleur.



Animation :

- Attribuez des quartiers aux co-animateurs. Idéalement 2 / 3 quartiers par co-animateur (10-18 personnes). Ce sera plus simple pour eux d'accompagner un nombre limité de tables.
- Les maires et co-animateurs ne doivent pas hésiter à faire des “visites surprises” aux équipes et leur demander de refaire un bâtiment ou de reprendre des éléments (bâtiment trop laid, pas assez de verdure, etc.)
- Sentez-vous libres d'improviser des règles ou d'assouplir/durcir les règles existantes en fonction de l'avancement des équipes. L'objectif est de fournir un challenge tout en permettant aux équipes d'avoir une ville relativement complète à la fin.
- Vers la fin de la deuxième itération, suggérez aux équipes qui ne l'ont pas encore fait de se coordonner avec les autres quartiers au sujet des routes et des arrêts de bus. Les équipes pourront corriger le tir durant la troisième itération.
- Les phases d'amélioration continues sont faites pour identifier des points d'amélioration dans la manière de travailler d'une équipe. Pas pour commencer à planifier la prochaine itération.
- Durant la troisième itération, il faudra limiter le nombre de personnes présentes autour de la table centrale, sans quoi il sera difficile pour certaines équipes d'avancer. Nous vous conseillons de limiter à 1 ou 2 personnes par équipe autour de la table, les autres doivent travailler depuis leur table de quartier.

Que faire si une équipe va trop vite / lentement ?

- Si l'équipe va trop vite, le co-animateur ou le maire devront leur demander de refaire certains éléments de leur ville. Règles non respectées, quartier pauvre en couleurs, pas assez de verdure, etc.
- Si une équipe avance trop lentement, assurez-vous
 1. Qu'ils aient bien réparti les tâches.
 2. Rappelez-leur le temps restant.
 3. Proposez qu'ils prennent moins de points à la prochaine itération.
 4. Suggérez-leur de se coordonner avec d'autres quartiers pour les routes.
 5. Vous pouvez également leur rappeler que l'adjoint au maire est celui/celle qui tranche en cas de désaccord.

Que faire si une équipe triche ?

- Si vous remarquez qu'une équipe continue d'avancer sur leurs quartier ou bâtiments durant une phase autre que celle de réalisation, vous pouvez confisquer les bâtiments sur lesquels ils travaillent ou simplement leur rappeler les règles (si jamais l'équipe est



en retard). Il peut également être utile de leur rappeler le rôle et l'importance de chaque phase du jeu.

- Si vous remarquez qu'une équipe travaille sur des éléments qui ne sont pas présents sur le tableau vous pouvez soit confisquer les éléments en cours (si l'équipe avance vite) ou leur demander de créer une nouvelle carte pour le tableau et de lui assigner des points.

Fin du jeu

- Durant l'élection du meilleur quartier, le maire n'est pas obligé de justifier son choix mais nous recommandons au maire de fournir un feedback constructif aux différentes équipes en expliquant quels éléments lui ont plu/déplu.
- Durant le débrief par quartier, vous pouvez demander aux équipes de désigner une personne pour noter les remarques et apprentissages de son équipe.
- Vous pouvez prolonger le temps consacré au débrief par quartier si vous souhaitez ancrer davantage les apprentissages.

Bonus :

Voici une vidéo explicative à destination des co-animateurs que nous avons utilisé en interne:

