

Pour challenger son projet !

CONSIGNE Organisez un temps de challenge au cours de votre atelier durant lequel **les équipes présenteront une à une leur projet à d'autres équipes** ou à des « fixeurs », ces experts qui sauront challenger leurs idées. Distribuez à l'ensemble de l'audience des cartes (page 1) « rôles » : Ange, démon ou gardien ! Elles permettent de donner des retours constructifs en s'affranchissant de son propre rôle au quotidien ! C'est parti ! L'équipe a 5 minutes pour exposer son idée (en présentant ce qu'ils ont pu produire). Son audience a ensuite 10 minutes pour **poser leurs questions et les challenger** en fonction de leur rôle. Appelez dans un premier temps les anges à s'exprimer, puis les démons et enfin les gardiens. Chaque intervention doit présenter des remarques constructives avec des débuts de solutions. Un membre de l'équipe, désigné comme « scribe », note au fur et à mesure l'ensemble des remarques sur la fiche "Feedbacks" dédiée (page 2). L'équipe pourra ainsi débrider tranquillement les remarques qu'ils auront récoltées.

conseil : Imprimez ces cartes sur du papier épais type 140g pour une meilleure prise en main.

[ANGE & DÉMON] 1/2



[ANGE]

« Vous faites partie des **anges**.
Pendant la présentation du projet
de l'équipe, relevez les **points forts**.
Vous les leur partagerez ensuite. »

-NOD-A-
[MAKESTORMING]

[DÉMON]

« Vous faites partie des **démons**.
Pendant la présentation du projet
de l'équipe, relevez les **points faibles**.
Vous les leur partagerez ensuite. »

-NOD-A-
[MAKESTORMING]

[GARDIEN]

« Vous faites partie des **gardiens**.
Pendant la présentation du projet, relevez
le "**cœur du projet**", ce sur quoi l'équipe doit
mettre son énergie centrer sa communication.
Vous les leur partagerez ensuite. »

-NOD-A-
[MAKESTORMING]

Pour challenger son projet !

CONSIGNE Organisez un temps de challenge au cours de votre atelier durant lequel **les équipes présenteront une à une leur projet à d'autres équipes** ou à des « fixeurs », ces experts qui sauront challenger leurs idées. Distribuez à l'ensemble de l'audience des cartes (page 1) « rôles » : Ange, démon ou gardien ! Elles permettent de donner des retours constructifs en s'affranchissant de son propre rôle au quotidien ! C'est parti ! L'équipe a 5 minutes pour exposer son idée (en présentant ce qu'ils ont pu produire). Son audience a ensuite 10 minutes pour **poser leurs questions et les challenger** en fonction de leur rôle. Appelez dans un premier temps les anges à s'exprimer, puis les démons et enfin les gardiens. Chaque intervention doit présenter des remarques constructives avec des débuts de solutions. Un membre de l'équipe, désigné comme « scribe », note au fur et à mesure l'ensemble des remarques sur la fiche "Feedbacks" dédiée (page 2). L'équipe pourra ainsi débrider tranquillement les remarques qu'ils auront récoltées.

conseil : Imprimez cette fiche en A3 pour une meilleure lisibilité.

FEEDBACKS



« *Les points forts sont* _____

_____ »



« *Les points faibles sont* _____

_____ »



« *Le cœur du projet est* _____

_____ »