

# LE JEU DE LA PERFECTION

*Cette méthode permet de se focaliser sur le positif d'une problématique, dans un esprit constructif, afin de trouver des solutions.*



5 à 10 participants



1 heure



Feuilles de paper pré-remplies,  
feutres, scotch, gommettes  
éventuellement

## Objectifs

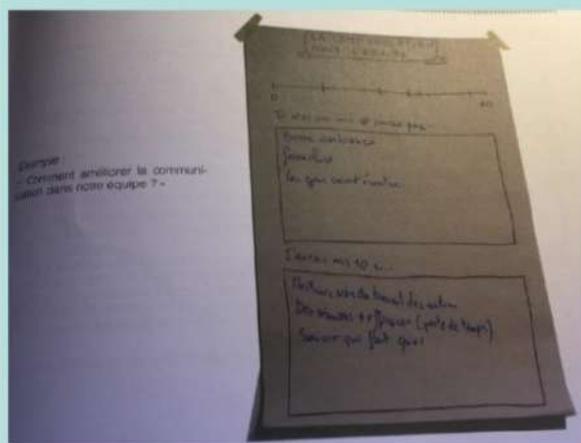
Évaluer une problématique à traiter sous différents aspects en s'astreignant à envisager les points positifs et en plaçant les participants dans un état d'esprit constructif.

## Consignes

Identifier au préalable les axes à traiter et pour chacun d'eux pré-remplir une feuille de paperboard sur laquelle chaque participant viendra évaluer cet axe et livrer ses propositions d'amélioration.

1. On positionne sur les murs les paperboards permettant de travailler sur les différents aspects de la problématique
2. Les participants parcourent librement les différents panneaux et pour chacun d'entre eux :
  - évaluent cet aspect sur une échelle de 0 à 10 en traçant un trait vertical
  - Si la note n'est pas 0, c'est qu'il y a forcément du positif que l'on viendra inscrire dans l'encart prévu à cet effet
  - Si la note n'est pas 10, c'est qu'il y a forcément des choses à améliorer. Qu'est ce qui ferait qu'on donnerait une note de 10 ? la réponse sera consignée dans la zone des points d'amélioration.durée 30 mn
3. Lorsque les participants ont parcouru l'ensemble des panneaux, on reprend un par un chacun d'eux pour partager les résultats avec l'ensemble du groupe et les compléter si besoin.  
durée 30 mn

## Modèles / exemples



## Astuces

La grande liberté donnée aux participants en début d'exercice casse la monotonie des réunions classiques de réflexion et de brainstorming et permet à chacun de s'exprimer en toute indépendance.

Pour impliquer encore plus de participants, vous pouvez demander que le compte-rendu de chaque panneau soit réalisé par l'un d'entre eux.

Il est possible de calculer une moyenne des notes de chaque panneau. Dans ce cas on privilégiera la pose de gommettes (une par participant) sur l'échelle de 0 à 10.