Jour 2 · Le fil de votre projet

Du besoin à l'action

Les six étapes pour passer d'une idée à un format qui tient

1

Partir du réel

De quelle situation je pars ?

- Un moment d'animation qui coince : réunion qui patine, atelier sans énergie, groupe qui ne s'écoute pas
- Décrire la situation telle qu'elle est, sans la censurer
- Pour qui, dans quel contexte, avec quelles contraintes

2

Clarifier l'intention

Ce sera réussi si...

- Qu'est-ce que je veux faire naître ? Se parler, décider ensemble, oser dire
- Formuler un critère observable : « ce sera réussi si l'équipe a pris une décision à plusieurs »
- Cette intention devient votre boussole pour tout le reste

3

Concevoir

Quelle mécanique, quel habillage ?

- Choisir une mécanique de jeu qui sert l'intention
- Garder les quatre briques : objectif, règle, contrainte, feedback
- Changer l'habillage pour coller à votre situation réelle

4

Prototyper

À quoi ça ressemble, concrètement ?

- Bricoler une première version, même imparfaite, avec le matériel à portée
- Une règle qui tient en une phrase, un support simple
- Mieux vaut un prototype bancal qu'une idée parfaite dans la tête

5

Tester et ajuster

Qu'est-ce que ça produit vraiment ?

- Faire vivre un extrait aux autres, observer ce qui se passe
- Recueillir un retour : ce qui marche, ce qui se simplifie, ce qui se renforce
- Revenir à l'intention : est-ce que le critère de réussite est atteint ?

6

Passer à l'action

Et maintenant, qu'est-ce que je fais ?

- Un engagement simple, réaliste, daté : où et quand je teste pour de vrai
- Ce qu'il me reste à préparer avant de me lancer
- Avec qui je peux en parler, me faire aider, partager

↑ Et on recommence : tester fait souvent revenir à l'intention ou à la conception ↑

On ne conçoit pas un jeu, on conçoit une intention qui se joue

L'intention d'abord, le jeu ensuite. Jamais l'inverse.

Arnaud Simart · Facilitateur & formateur en intelligence collective