

Fiche pédagogique

Jeu d'intelligence collective au service de la trajectoire de projet

Pr Cédric Vermeulen

ULiège, Faculté de Gembloux Agro-Bio-Tech

Concept : En partant d'une situation initiale (« de début de projet »), explorer collectivement les moteurs et les freins existants pour atteindre une situation finale souhaitée (« de fin de projet »).

Objectifs : Utiliser l'intelligence collective pour explorer les difficultés à venir dans le déroulé d'un projet et proposer des pistes pour leur résolution.

Public cible : Etudiants des cours de gestion participative

Durée : Environ 2h pour l'ensemble du jeu

Niveau de participation : concertation, parfois co-production

Matériel : Tableau, feutres, post-it de différentes couleurs, gommettes, appareil photo (optionnel)

Personnel : Deux personnes sont requises : un animateur (mène le jeu et les débats) et un secrétaire (prends note des freins et moteurs, les dispose au tableau, les groupe)

Coût : Réduit

Echelle : Locale

Enjeu : Utiliser l'intelligence collective dans la recherche de solutions concrètes pour la bonne marche d'un projet en cours ou à venir, afin de dépasser les réunions classiques et leurs limites.

Nom de la séquence	Durée de la séquence	Description de la séquence
<p>Séquence 1 :</p> <p>Introduction, présentation de la séance</p>	<p>(5 min)</p>	<p>a. Expliquer les objectifs de la séance (<i>on va réfléchir collectivement à la trajectoire d'un projet</i>)</p> <p>b. Préciser les règles du "jeu" : un animateur, un secrétaire, des interventions différentes du public en fonction des séquences</p>
<p>Séquence 2 :</p> <p>Présentation du projet</p>	<p>(15 min maximum)</p>	<p>a. En quelques dias, le porteur du projet expose la situation initiale</p> <p>b. Une courte séance de questions/réponses de 3 min dédiée aux éclaircissements est organisée</p> <p>c. La situation initiale est résumée en une phrase (exemple : La forêt de Sangako est dégradée par des prélèvements anarchiques de bois opéré par les riverains)</p> <p>d. La situation finale est décrite en une phrase (exemple : Les pressions sur la forêt de Sangako sont réduites et la forêt régénérée)</p> <p>e. Situation initiale et finales sont matérialisées sur le tableau, avec une flèche matérialisant le temps du projet.</p> <p>Notes : Cette séquence permet aux participants de s'approprier le contexte, les enjeux et de formuler une situation initiale (qui peut aussi être formulée par le porteur de projet lui-même pour gagner du temps). Le projet et la situation initiale peuvent porter sur des sujets très variés (comment donner cours à l'extérieur, comment réformer un programme de cours...). La situation finale est celle à atteindre en fin de projet. La trajectoire de projet est l'espace-temps séparant les deux.</p>

<p>Séquence 3 : Identification des freins et moteurs</p>	<p>4 min chrono</p>	<p>a. en binôme, identifier un frein (qui va empêcher le projet de se réaliser) et un moteur (qui va permettre au projet de se réaliser) ; si le groupe compte moins de 5 binômes, on identifie deux freins et moteurs par groupes. Notes : <i>Les freins et moteurs sont notés en quelques mots sur un post-it de couleur différente. Cette séquence permet de mettre la pression sur les participants en les chronométrant.</i></p>
<p>Séquence 4 : Présentation des freins et moteurs</p>	<p>15 min</p>	<p>a. Chaque binôme se lève et va présenter ses freins et moteurs. Notes : <i>L'animateur veille à ce que les freins et moteurs soient bien explicités ; le secrétaire les regroupe en freins et en moteurs, et au sein des groupes, les classe par « familles » (freins et moteurs qui se ressemblent, qui portent sur le même sujet). Cette séquence permet aux participants de se lever, de parler, de s'éveiller au collectif. L'animateur précise que si un frein ou un moteur ont déjà été mentionnés, il ne faut pas modifier son choix ; au contraire, l'accumulation de freins ou de moteurs qui se ressemblent montre que certains freins (ou moteurs) sont perçus comme importants par plusieurs participants.</i></p>
<p>PAUSE</p>	<p>10 min</p>	<p><i>L'animateur et le secrétaire profitent du temps de pause pour regrouper les post-it freins et moteurs sur le tableau par familles</i></p>

<p>Séquence 5 : Hiérarchisation collective</p>	<p>5 min</p>	<p>a. Munis de deux gommettes, chaque participant se lève et va voter pour le frein et le moteur majeur à ses yeux</p> <p>b. À l'issue du vote, classement décroissant des freins et moteurs en fonction du nombre de voix</p> <p>c. Choix des principaux freins et moteurs que les focus-groups vont traiter dans la séquence suivante, en fonction du nombre de votes. Les freins seront traités prioritairement.</p> <p>Notes : <i>L'animateur précise qu'il ne faut pas spécialement voter pour son frein ou moteur ; il met de l'ambiance en incitant au vote, en criant « A voté ! » quand un participant a terminé. Laisser tout le monde voter ensemble, dans un joyeux brouhaha.</i></p> <p><i>Le choix du nombre de freins ou moteurs qui seront traités en séquence 6 dépend du nombre total de participants.</i></p>
<p>Séquence 6 : Lever les freins, utiliser les moteurs</p>	<p>15 min</p>	<p>a. Par focus-group de 3 à 4 participants, réflexion sur un frein (comment le lever ?) ou un moteur (comment l'utiliser concrètement ?)</p> <p>b. A l'issue de sa réflexion, le groupe liste sur papier des solutions pratiques, concrètes pour lever le frein ou employer le moteur</p> <p>Notes : <i>L'animateur fera traiter une majorité de freins et une minorité de moteurs par les focus-groups</i></p>
<p>Séquence 7 : Restitution des solutions</p>	<p>10 min de préparation, puis 3 min par focus groups</p>	<p>a. Par focus-group, préparer une façon ludique, sous forme de saynète, de restituer la solution (mime, pièce de théâtre, animation, poème, etc...)</p> <p>b. Par focus-groups, venir restituer le frein et sa solution</p> <p>Notes : <i>A ce stade, les participants sont fatigués ; l'idée de la restitution ludique est de remobiliser l'attention ; faire applaudir chaque groupe, les remercier ; le secrétaire recueillera auprès de chaque groupe les propositions papiers préparées en séquence 6. L'animateur peut prendre des photos amusantes.</i></p>

Séquence 8 : débriefing	20 minutes	<p>a. A main levée, réponses aux questions suivantes : qui pense avoir mieux compris le projet ? Qui pense que le jeu a produit des solutions ? Qui pense que le jeu a produit une solution à laquelle il n'avait jamais pensé ?</p> <p>b. Questions/réponses</p> <p>c. Endosser les solutions des autres groupes ou non : vote ou non sur les solutions proposées (peut nécessiter un autre jeu, ou la décision du porteur de projet).</p> <p>Notes : <i>L'animateur peut mettre en lumière l'apport de l'intelligence collective : qu'est-ce que le jeu produit de plus qu'une réunion classique ? On peut ensuite réfléchir aux solutions émises, et les faire valider par l'ensemble du groupe (souvent il s'agira d'une étape ultérieure). Le secrétaire rassemble toutes les traces pour rédiger un rapport.</i></p>
Séquence 9 (optionnelle) : réflexion avec le porteur de projet	15 min	<p>a. Sans les autres participants, discussion ouverte avec le porteur de projet pour voir l'effet du jeu sur le projet à venir.</p>