

VERSION  
2!



COACH AGILE  
THE INNOVATION WAY

# SERIOUS GAME : LE RECUEIL

RECUEIL DE SERIOUS GAMES TÉLÉCHARGÉ SUR [COACH-AGILE.COM](https://coach-agile.com)



# RECUEIL DE SERIOUS GAMES BY [COACH-AGILE.COM](https://coach-agile.com)

ON PARLE DE NOUS 😊



**RAPHAEL GOUMOT**  
*CEO, CREAgile*

Super ! Bravo Robin pour la collection, c'est quasi sans fin ;) Intéressant de voir aussi des entreprises constituer des inventaires ou annuaires de jeux sur leurs intranet, favorisant ainsi l'accès de leurs collaborateurs à des outils de travail collaboratif, créatifs et agiles. Afin de veiller à ce que les interactions entre individus soient privilégiées sur les outils et processus, n'oublions pas de tester et délivrer régulièrement ces ateliers ;)



**ÉCOLE GOBELINS**  
*@gobelins\_paris*

Et si on innovait en s'amusant ? Robin Béraud-Sudreau nous prouve que l'on peut allier Serious Games & Design Thinking dans ce recueil de cas bien concret !



# RECUEIL DE SERIOUS GAMES BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

MAIS Y'A QUOI DEDANS ?

EN  
BLEU

## ICEBREAKER

- Pour s'énergiser : Créé une émulation au sein d'un groupe.
- Pour se découvrir : Permet aux participants d'apprendre à se connaître.
- Oblige parfois à sortir de sa zone de confort

11  
JEUX

EN  
VERT

## POUR APPRENDRE

Pour apprendre les méthodes, la notion d'engagement, l'importance de la communication, l'amélioration continue, comment et pourquoi prioriser, ...

26  
JEUX

EN  
JAUNE

## POUR CONSTRUIRE

Pour construire un produit, concevoir de nouveaux services, de nouvelles expériences clients ou de nouveaux modes de fonctionnement tout en faisant fonctionner l'intelligence collective

9  
JEUX

# RECUEIL DE SERIOUS GAMES BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

LE SOMMAIRE – PARTIE 1

## VERSION 2.0 – JUILLET 2018

Marre des réunions d'équipes durant lesquelles personne ne participe et auxquelles plus personne ne croit ? et si vous passiez aux **serious games** ? Leurs utilisations et leurs objectifs diffèrent, mais ils sont souvent plébiscités pour leur capacité à apporter une forte plus-value en un minimum de temps. Il a été plusieurs fois étudié et prouvé que l'on apprend plus vite **en pratiquant qu'en écoutant**. Alors à vos post-it, feutres et boards et **jouons maintenant !**

### SERIOUS GAMES / POUR APPRENDRE / POUR CONSTRUIRE / ICE BREAKER

- The Ultra speed Ball
- Le jeu de la constellation
- Le nombre secret
- 2 vérités et 1 mensonge
- SOS Titanic en détresse
- 1,2,3 GO!
- Speed Boat
- Brisons la chaîne !
- Walk & Stop
- Kanbanzine
- Le stratège chinois
- Le musée Agile
- Lego4Scrum
- Kanban Pizza game
- Cover story
- Fast codev
- Kaizen Game
- Stack Race
- Le noeud humain
- Personas
- Secret Story
- Picture Novel
- Au tableau
- Product Box
- En avant l'Agile
- Blanc manger retro
- Split Poker
- DOD Kards
- Crowdfunding Workshop
- Kanban Bootstrap
- DOR KARDS
- Perdus dans le desert
- Communication race
- La crevasse
- Egg drop challenge
- The Helium Stick
- La prairie Agile
- What's that comic ?
- Sauvez notre conf call / Pitch Lean
- Artists & Specifiers
- Architectes & bâtisseurs
- Celebrity prioritization
- L'avocat de l'Ange



# RECUEIL DE SERIOUS GAMES BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

LE SOMMAIRE – PARTIE 2



ICE BEAKER

SERIOUS GAMES

INNOVATION

COACH AGILE

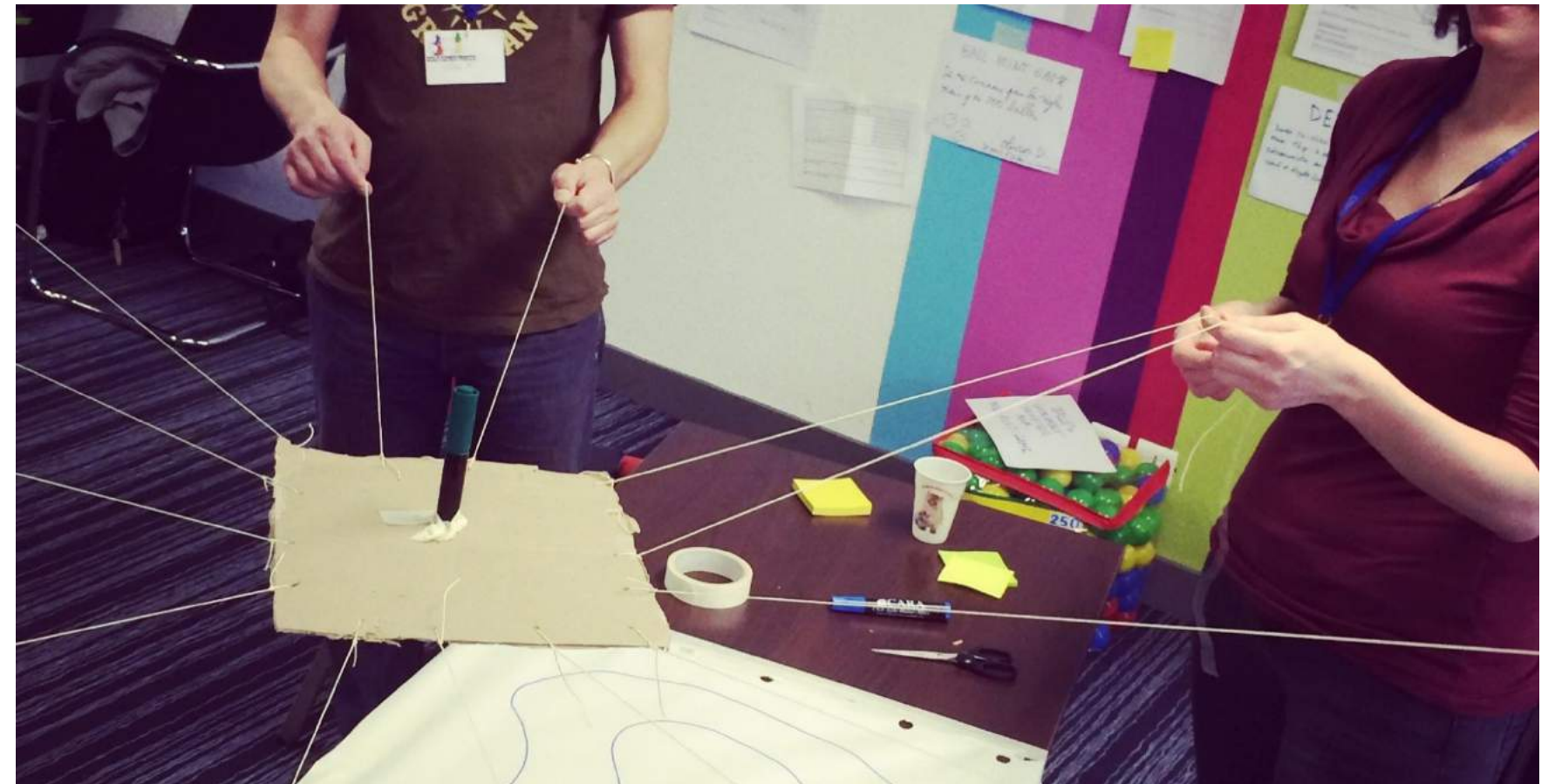
POUR APPRENDRE / POUR CONSTRUIRE / ICE BREAKER

- Le meilleur par le pire
- Le mur d'humeur
- Face wall
- The Frog factory
- Agile Topics Cards
- Moving motivators
- Les 6 chapeaux de la réflexion
- Turn the tables
- The mood lane
- Jeopardy
- Empathy map
- Tweetospective
- Derdians
- Impact mapping

# COMMUNICATION RACE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

L'objectif des joueurs est de collaborer ensemble afin de parcourir un circuit tracé sur une table avec un carton où est planté un feutre et d'où sort une ficelle par équipier.



## OBJECTIFS

C'est un jeu qui traite de sujets liés à la collaboration: communication, leadership, facilitation.

Variantes possibles :

De dos, sans parler, etc...

## RESSOURCES

[http://www.agilegamesfrance.fr/index.php?title=Communication\\_Race](http://www.agilegamesfrance.fr/index.php?title=Communication_Race)

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

20  
Minutes

## MAÎTRISE



FUN

LEADERSHIP

COOPÉRATIF

ENGAGEMENT

# LA CREVASSE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

Répartissez-vous en binôme

- 1ère itération : avancez le long de la crevasse en ayant vos mains en contact sans avoir les doigts liés... et sans tomber dans la crevasse
- 2nde itération : affichage des objectifs : faites vos choix!!!!
- 3ème itération : un dernier défi!!!



## OBJECTIFS

- la confiance : confiance en soi, en l'autre, en la technique
- l'apprentissage : amélioration avec l'entraînement, voir d'autres personnes franchir un palier montre que le chemin est réalisable
- apprendre à se donner des objectifs d'équipe

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/coach-agile-serious-game-crevasse/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

20  
Minutes

## MAÎTRISE




CONFIANCE

COLLABORATIF

FUN

# EGG DROP CHALLENGE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)



En équipe, créer une structure pour permettre à un œuf de faire une chute d'environ 2 mètres de haut sans se casser.



## OBJECTIFS

Le lancer de l'œuf est un jeu qui aborde la conduite du changement et permet de créer de la cohésion d'équipe par la Co-construction. Il permet aussi de stimuler aussi la créativité d'une équipe.

## RESSOURCES

[Cliquez ici](#) pour la source 😊

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

50  
Minutes

## MAÎTRISE



CONFIANCE

CRÉATIVITÉ



# THE HELIUM STICK

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Faites des équipes et répartissez-vous face à face  
Soutenez le « bâton », bras tendus.  
Faîtes descendre le bâton tous ensemble pour le  
poser au sol.



## OBJECTIFS

Permet d'aborder différents aspects du travail en équipe :

- Communication
- Team building
- Positionnement des membres au sein d'un groupe

## RESSOURCES

<http://www.wilderdom.com/games/descriptions/HeliumStick.html>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez->

## DURÉE

25  
Minutes

## MAÎTRISE



FUN

CONFIANCE

COOPÉRATIF

ENGAGEMENT

# LA PRAIRIE AGILE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Deux équipes, deux dessins à produire, deux instructions différentes pour le même objectif.

Le jeu se déroule en 3 étapes distinctes : le dessin de l'équipe 1, le dessin de l'équipe 2, et le debrief.

Avant de démarrer le jeu, séparez les participants en 2 équipes de tailles équivalentes, et faites sortir une équipe de la salle (ils ne doivent pas voir ce qu'il se passe dans la pièce).



## OBJECTIFS

Montrer les dérives de l'over-spécification :

- Perte de la créativité
- Suivi d'un plan

## RESSOURCES

<http://blog.soat.fr/2015/10/serious-game-dessine-moi-une-vache/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

15  
Minutes

## MAÎTRISE




COOPÉRATIF

COLLECTIF

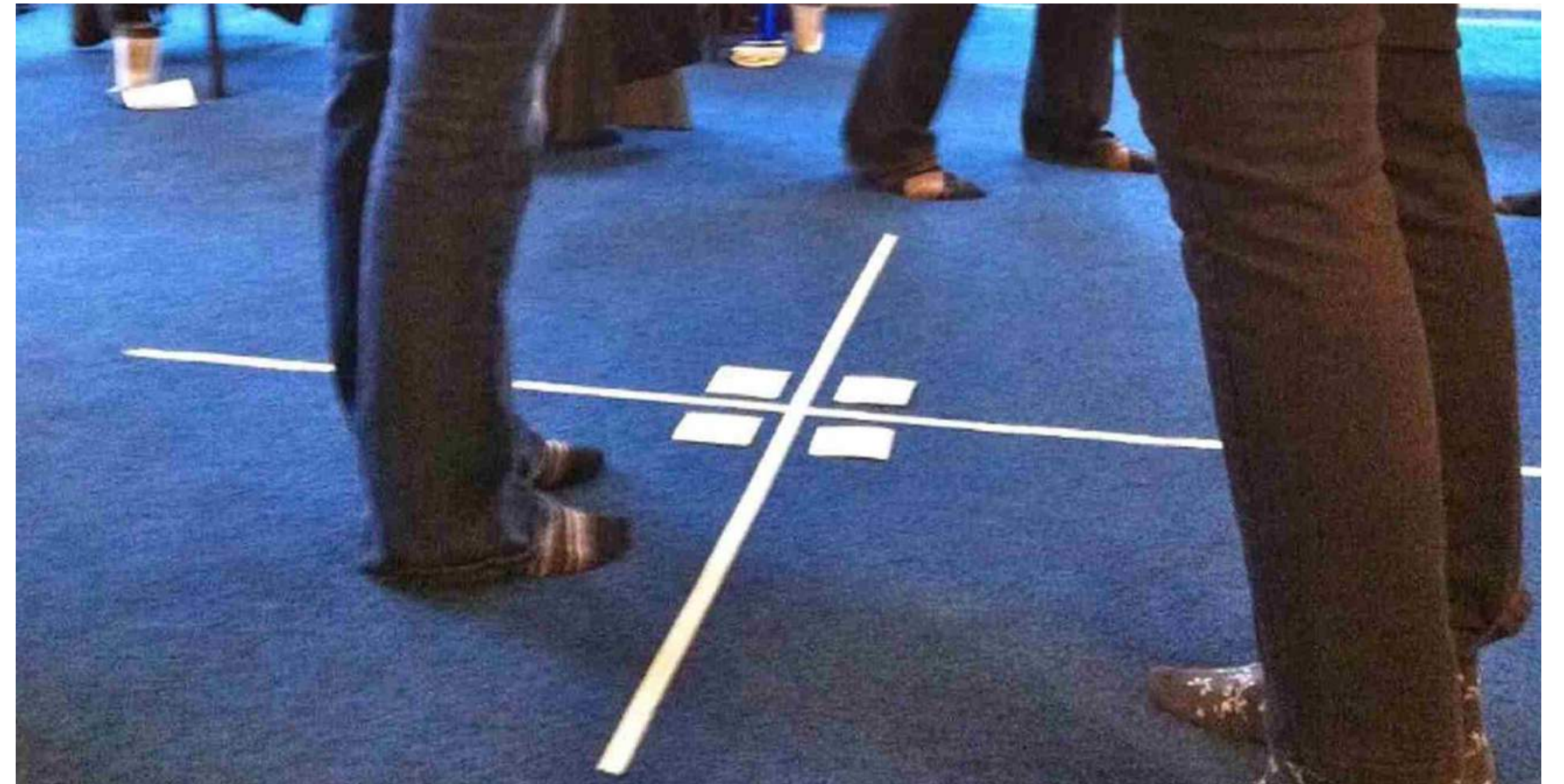
APPRENTISSAGE

# LE JEU DE LA CONSTELLATION

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)



Vous allez former un cercle autour de nous.  
Pour chaque question posée, plus vous vous sentez proches de la réponse, plus vous vous rapprocherez du centre du cercle



## OBJECTIFS

Activité utilisée en tant qu'Ice Breaker.  
Crée une émulation au sein d'un groupe.  
Permet aux participants d'apprendre à se connaître.

## RESSOURCES

<http://www.agilegamesfrance.fr/index.php?title=Constellation>

Une question ?  
<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

5  
Minutes

## MAÎTRISE



FUN

ICEBREAKER

# LE NOMBRE SECRET

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Chaque participant écrit un nombre sur un post-it.

Les post-it sont pliés et rangés (dans la poche de son rédacteur par exemple)... Il est SECRET.

Les participants ont 4 minutes pour se classer par ordre croissant SANS PARLER. Le silence doit être total



## OBJECTIFS

Activité utilisée en tant qu'Ice Breaker.  
Crée une émulation au sein d'un groupe.  
Permet aux participants d'apprendre à se connaître.  
Oblige à sortir de sa zone de confort

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2014/03/agile-play-ground-paris-values-advocacy/>  
Une question ?  
<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

5  
Minutes

## MAÎTRISE



FUN

ICEBREAKER

# WHAT'S THAT COMIC ?

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Chaque participant se voit attribuer une « case » de bande dessinée.

Les participants peuvent parler mais n'ont pas le droit, quelque soit le moyen, de montrer leur image, leur « case ».

Il faut s'ordonner dans la suite logique pour reformer la BD.



## OBJECTIFS

- Crée une émulation au sein d'un groupe.
- Permet aux participants d'apprendre à se connaître.
- Oblige à sortir de sa zone de confort

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2013/12/jeux-agile-picture/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

25  
Minutes

## MAÎTRISE



CONFIANCE

FUN

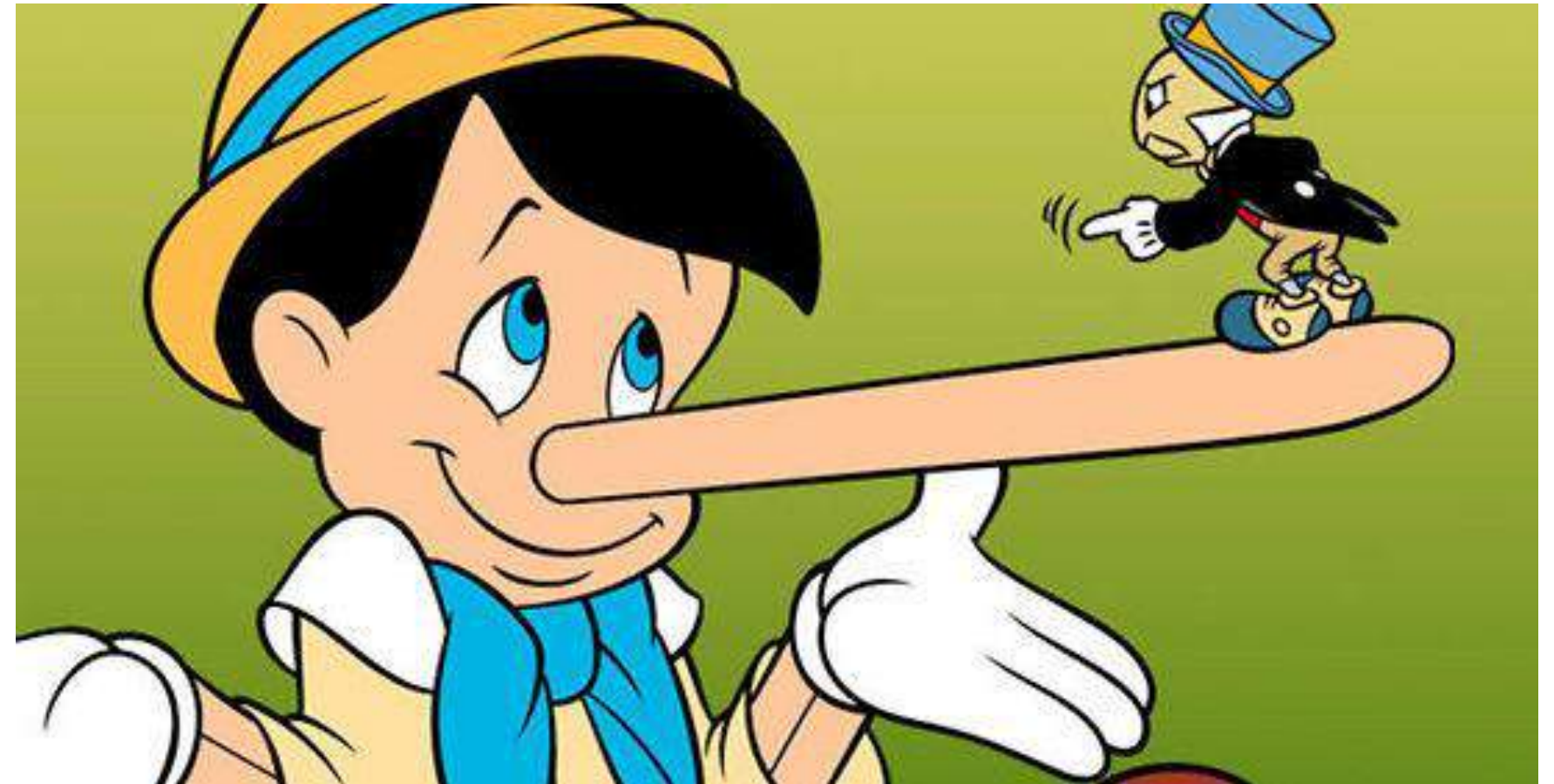
COLLABORATIF

ENGAGEMENT

# 2 VÉRITÉS ET 1 MENSONGE / FACT OR FICTION

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

Présentez-vous en 3 affirmations....  
2 seront vraies et une fausse  
Aux autres participants de les distinguer



## OBJECTIFS

- Utilisé en tant qu'Ice Breaker
- Permet aux participants d'apprendre à se connaître
- Donne une impulsion à un groupe

## RESSOURCES

Un jeu de cours de récré ?

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

10  
Minutes

## MAÎTRISE



FUN

ICEBREAKER

# PITCH LEAN / SAUVEZ NOTRE CONF CALL

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Par équipe de 5, il faut créer et concevoir un produit innovant permettant de répondre aux différents « soucis » que nous rencontrons lors d'une conf call.



## OBJECTIFS

- Appréhender les concepts de la création de startup
- Comprendre la manière de développer rapidement une idée

## RESSOURCES

Le cerveau de Raphael Goumot 😊  
[https://www.linkedin.com/in/raphaelgoumot/?locale=fr\\_FR](https://www.linkedin.com/in/raphaelgoumot/?locale=fr_FR)  
Une question ?  
<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

40  
Minutes

## MAÎTRISE



CONFIANCE

FUN

COLLABORATIF

ENGAGEMENT

# ARTISTS & SPECIFIERS

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

En équipe de 4 à 6 :

- Rôles : Les artistes dessinent, les specifieurs spécifient.
- Un Specifieur est également messenger. Il peut transmettre sa spec aux artistes.

Les artistes doivent réaliser un dessin sans l'avoir vu et en ayant eu des informations **UNIQUEMENT** par voie écrite.



## OBJECTIFS

- Expérimenter la réalisation d'une oeuvre pour appréhender la collaboration au travail sous un autre regard.
- Communication oral, approche itérative, sur-spécification, sous spécification, amélioration continue

## RESSOURCES

De Alistair CockBurn.  
<https://marmelab.com/blog/2017/05/04/specifiers-and-artists.html>

Une question ?  
<http://coach-agile.com/contactez->

## DURÉE

40  
Minutes

## MAÎTRISE



CONFIANCE

FUN

COLLABORATIF

ENGAGEMENT



# ARCHITECTES & BATISSEURS / ARTISTS & SPECIFIERS #2

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

En équipe, venez réaliser la copie conforme d'une construction ou seul l'architecte voit la photographie de la construction et peut oralement en discuter avec des bâtisseurs sans voir le résultat obtenu.



## OBJECTIFS

- Expérimenter la construction d'une oeuvre en LEGO pour appréhender la collaboration au travail sous un autre regard.
- Opposition possible entre équipe fonctionnant de manière itérative et équipe fonctionnant de manière non itérative.

## RESSOURCES

Blog Simon Jaillais :  
<https://sjaillais.wordpress.com/>

Une question ?  
<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

40  
Minutes

## MAÎTRISE



CONFIANCE


FUN

COLLABORATIF

ENGAGEMENT

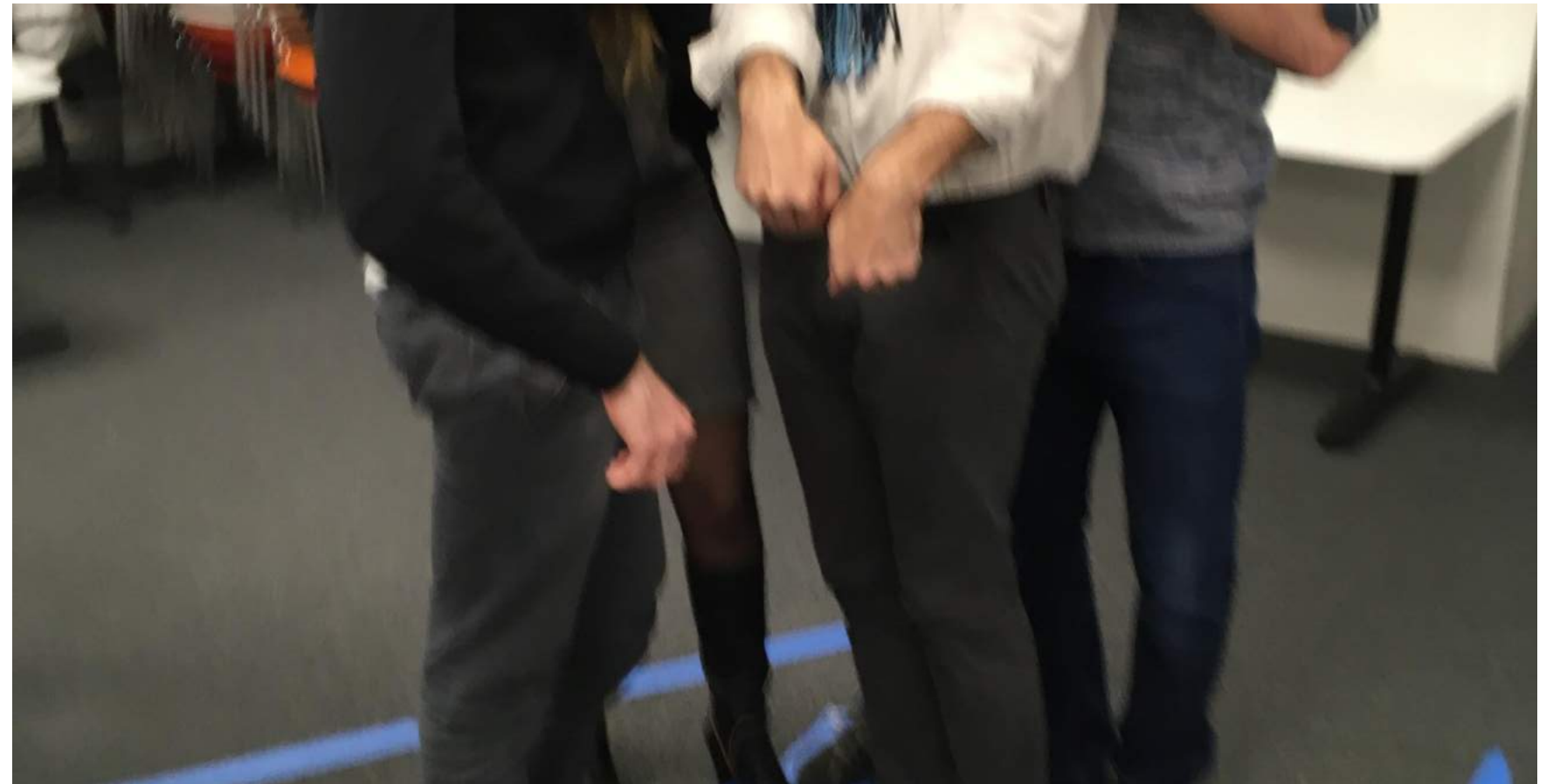
# SOS TITANIC EN DÉTRESSE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)



Le Titanic a coulé, Ouf ! Vous avez réussi à embarquer sur un canot de sauvetage, mais ce canot est à l'envers et les vivres sont immergés côte opposée.

Votre mission : le retourner pour survivre !



## OBJECTIFS

C'est un jeu qui traite de problématiques d'équipe autour de l'auto-organisation et de la stratégie d'équipe en environnement contraint.

## RESSOURCES

Agile Playground Paris

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

15  
Minutes

## MAÎTRISE



FUN

ICEBREAKER

# CELEBRITY PRIORITIZATION

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Un paquebot où voyagent quelques célébrités commence à sombrer dans les eaux de l'Atlantique.

Votre équipe aura pour mission de décider dans quel ordre vous allez évacuer vos célébrités sachant que vous n'avez qu'un seul canot, un temps limité et qu'il faut faire rentrer une par une ces célébrités dans le canot.



## OBJECTIFS

- Appréhender la notion de priorisation
- Décider en groupe

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2014/02/jeu-agile-celebrity-prioritisation/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

15  
Minutes

## MAÎTRISE



PRIORISATION

FUN

COLLABORATIF

NÉGOCIATION

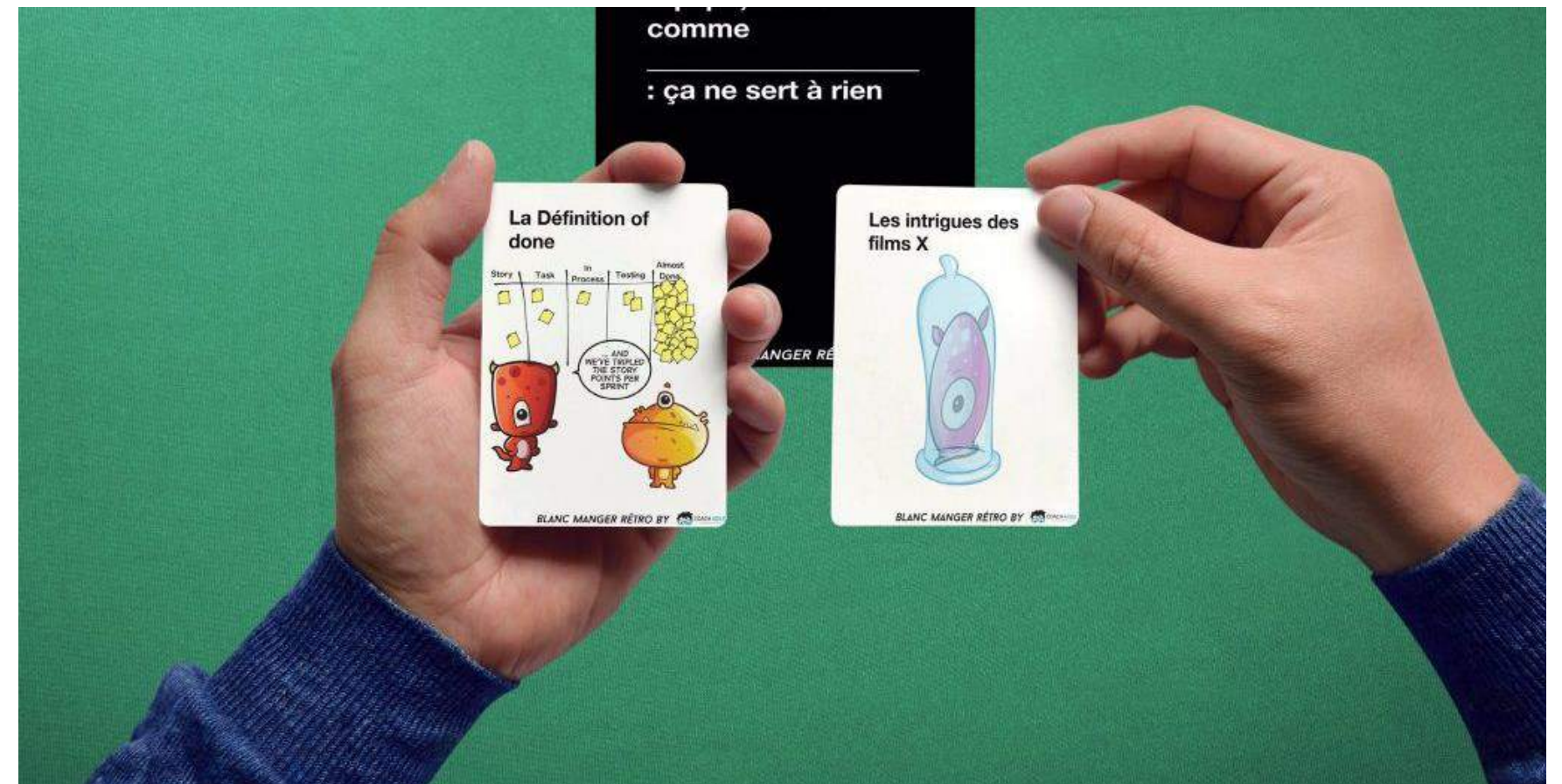
# BLANC MANGER RÉTRO

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

Le facilitateur (le scrum master sur ce premier tour) va piocher et lire une carte question à voix haute. Il s'agit d'une phrase à trou.

Les cartes « question » et cartes « réponse » sont généralement neutres. C'est l'association des deux qui donne un cocktail détonnant.

Les autres joueurs posent une carte réponse pour compléter la phrase. Les phrases ainsi complétées sont lues par le facilitateur.



## OBJECTIFS

- Apprendre et restituer les principales notions de SCRUM

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/retrospective-agile-blanc-manger-retro/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

40  
Minutes

## MAÎTRISE



APPRENTISSAGE

FUN

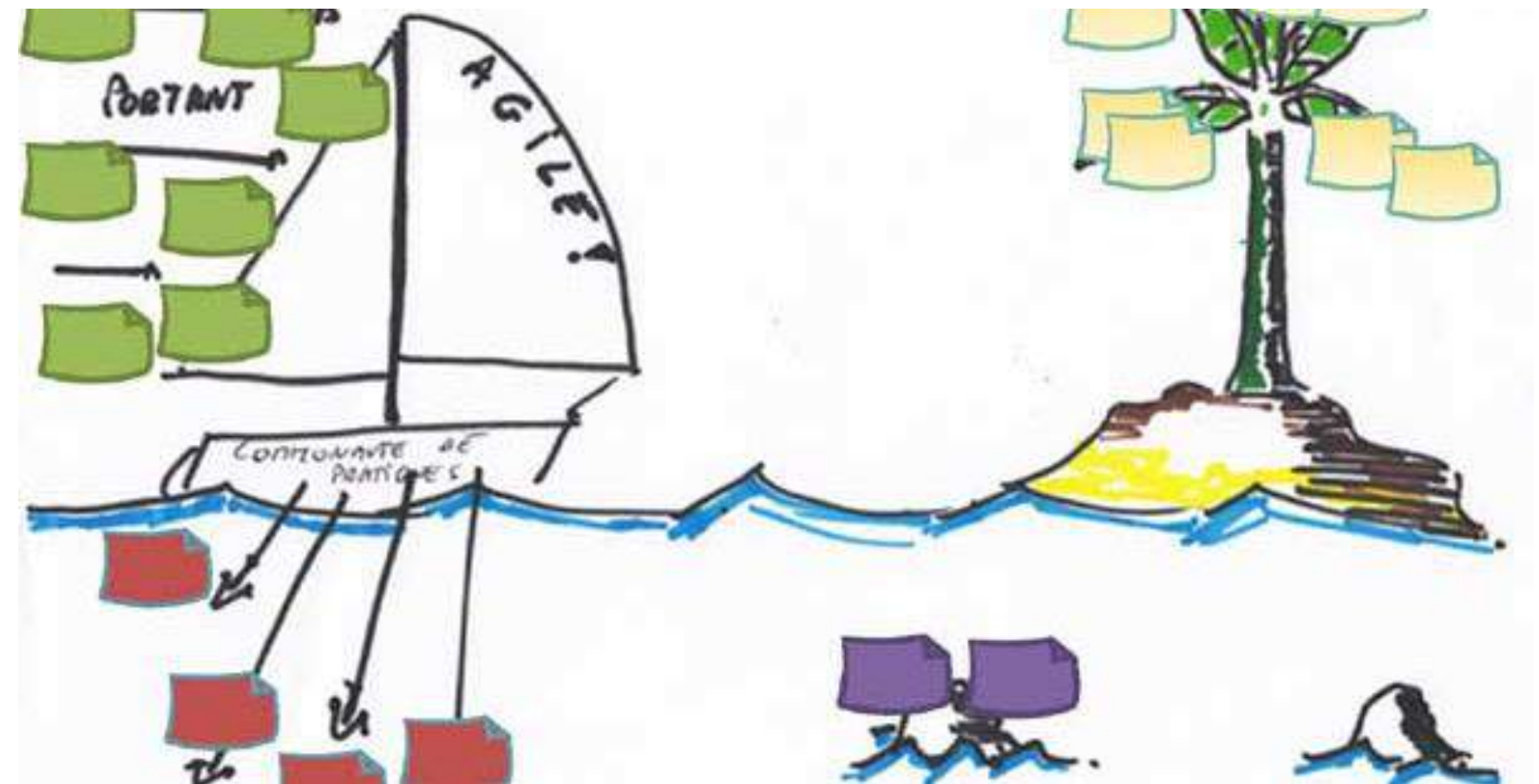
COLLABORATIF

AMÉLIORATION

# SPEED BOAT

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

L'intérêt du Speed Boat est que le jeu peut s'avérer très utile dans pas mal de contexte, notre bateau représentant selon les cas le projet de développement, notre produit, soumis aux critiques et commentaires de ses utilisateurs ou l'équipe chargée d'amener l'agilité dans l'organisation.



## OBJECTIFS

- Peut être utilisé dans un processus d'amélioration continue (en rétrospective)
- Peut-être utilisé lors de la conception produit

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/speed-boat/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

40  
Minutes

## MAÎTRISE




CONSTRUCTION

AMÉLIORATION

COLLABORATIF

# 1,2,3 GO !

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)



Tenez vos mains comme si vous alliez applaudir et expliquer : "Je vais doucement compter jusqu'à 3, ensuite je dirais GO !. Lorsque je dirais GO, tout le monde tapera dans ses mains"

Comptez doucement jusqu'à 3, puis claquez fort dans vos mains, faite une pause puis dite GO ! [une grande partie devrait avoir taper dans les mains avant le GO...]

Recommencez les instructions (sans focaliser l'attention sur ceux qui applaudisse prématurément)



## OBJECTIFS

- Illustrer notre façon d'agir rapidement après avoir fait une première hypothèse
- Importance de l'écoute avant l'action lorsque l'on travaille en équipe

## RESSOURCES

[http://chrisdeniaud.com/wikiAGFr/index.php?title=1\\_2\\_3\\_GO\\_!](http://chrisdeniaud.com/wikiAGFr/index.php?title=1_2_3_GO_!)

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

5  
Minutes

## MAÎTRISE




FUN

DYNAMIQUE

APPRENTISSAGE

# THE ULTRA SPEED BALL

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)



Faire transiter une balle dans un système le plus rapidement possible. Le système c'est votre équipe. Il y a 5 itérations...et bien sûr, il y a des contraintes 😊.

A la fin de chaque tentative on s'octroie un petit moment (1mn environ) pour s'interroger : comment pouvons nous faire mieux ? comment pouvons-nous nous améliorer ?

Les 5 itérations contiennent donc : estimation, réalisation, introspection.



## OBJECTIFS

- Prendre du recul sur le processus et les comportements de l'intelligence collective pour résoudre un problème.
- Identifier les compétences d'un animateur facilitateur de la créativité collective

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/scrum-ball-point-game/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

15  
Minutes

## MAÎTRISE



FUN

DYNAMIQUE

APPRENTISSAGE

# BRISONS LA CHAINE !

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Le facilitateur dessine sur un post-it un dessin.  
Le premier participant formalise (spécifie ?) le dessin sous forme de texte.  
Le second re-dessine uniquement à partir des spécifications fournies.  
Le troisième re-spécifie à partir du dessin... etc  
On itère. Une itération par participant.  
A la fin, nous comparons le dessin initial (du facilitateur) avec le dessin final !



## OBJECTIFS

Représentation rapide des problèmes liés à l'interprétation de besoin lorsqu'il y a de multiples intermédiaires et des problèmes liés à la chaîne d'interprétation. Ce jeu permet de mettre en avant l'importance d'une communication directe et verbale.

## RESSOURCES

<http://tastycupcakes.org/2013/02/coypycats-2/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

15  
Minutes

## MAÎTRISE



FUN


DYNAMIQUE

APPRENTISSAGE



# WALK & STOP

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)



Walk & Stop se déroule en 3 tours pendant lesquels les participants vont devoir physiquement effectuer un mouvement selon ce que dira l'animateur :

Tour 1 :

Walk & Stop... et l'inverse ;)

Tour 2 :

Name & Clap...et l'inverse

Tour 3 :

Dance & Jump... et l'inverse



## OBJECTIFS

Appréhender le changement : Le changement nécessite un temps d'adaptation et lorsque l'on s'habitue à changer, il devient plus facile, plus rapide et moins douloureux.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2017/06/icebreaker-agile-walk-stop/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

15  
Minutes

## MAÎTRISE



DYNAMISE

ICEBREAKER

# KANBANZINE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

Kanbanzine nous met collectivement à la tête de la rédaction d'un nouveau magazine hebdomadaire. Le premier numéro vient de sortir et a été un bide retentissant... Charge à notre équipe de redresser la barre !

Le jeu se déroulera autour d'un plateau représentant la chaîne de valeur de notre magazine, c'est-à-dire les différentes étapes permettant d'amener nos articles jusqu'à l'impression.



## OBJECTIFS

Kanbanzine a été initialement pensé pour faciliter l'apprentissage de la méthode Kanban. Cependant grâce au jeu, on peut apprendre bien au-delà de la méthode, notamment en termes de dynamique d'équipe, de collaboration ou de leadership.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2014/03/apprendre-kanban-en-samusant/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

90  
Minutes

## MAÎTRISE



PRIORISATION

FUN

COLLABORATIF

FORMATION

# AU TABLEAU !

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

« Au tableau » est un atelier ludique pour faire prendre conscience de la puissance du management visuel et de la nécessité d'avoir un tableau des tâches fonctionnel, utile ... et joli.

Sur 2 itérations, les équipes sont invitées à créer un tableau des tâches qui donne visuellement les mêmes informations que celles présentées sur un reporting papier qui leur est remis au début de chaque itération.



## OBJECTIFS

Découvrir la puissance du management visuel.

## RESSOURCES

<http://www.agilex.fr/jeu-au-tableau/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

90  
Minutes

## MAÎTRISE



VISUALISATION

COLLABORATIF

FORMATION

# PRODUCT BOX

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

L'idée est de choisir un objet, une notion, un artefact, un rôle, une société,...

Un fois le sujet choisi, il faut chercher à le représenter comme une boîte que l'on trouve dans un magasin.

Sur la face principale, on mettra généralement le titre et une phrase choc.

L'équipe est libre d'exploiter les 6 faces comme elle le souhaite.

Un pitch de sa boîte est une idée intéressante !



## OBJECTIFS

Se poser les bonnes questions lorsque l'on conçoit un produit.

Approche de start-up

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/product-box/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

60  
Minutes

## MAÎTRISE



CONCEPTION

COLLABORATIF

IDÉATION

# EN AVANT L'AGILE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

Les participants forment une ligne au fond de la salle au début de ce jeu.

Le facilitateur va poser des questions au fur et à mesure du jeu.

Chaque personne qui pense connaître la réponse à une question va avancer d'un pas.

A la fin des questions, celui qui sera le plus en avant gagnera un paquet de fraise Tagada qu'il devra partager avec l'ensemble des participants.



## OBJECTIFS

Plutôt Fun, surtout pour prendre le niveau de maturité « Serious Games » de participants

## RESSOURCES

N.C ?

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

5  
Minutes

## MAÎTRISE



DYNAMISE

ICEBREAKER

# SPLIT POKER

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Un backlog est affiché dans la salle de réunion. On distribue les couples de cartes bleues/vertes successivement à l'ensemble des participants.

Une fois la distribution effectuée, on déroule le backlog : pour chaque US supérieure à un seuil de complexité défini (allez, par exemple > 5 points) chacun va proposer un découpage par rapport aux cartes qu'il a en main.



## OBJECTIFS

Le découpage fonctionnel du besoin est un exercice dont la complexité est souvent sous-estimée. Parfois chronophage, parfois trivial, il est dans tous les cas indispensable pour permettre aux équipes de devenir réellement agiles et de maîtriser leur flux de travail.

## RESSOURCES

Une création de Olivier Le Lan pour SOAT :  
<http://blog.soat.fr/2018/04/split-poker/>

## DURÉE

45  
Minutes

## MAÎTRISE



CONCEPTION

COLLABORATIF

FUN

# DOD KARDS

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

Le Jeu est composé de cartes « critères » qui peuvent potentiellement faire partie de la Définition de Fini d'une équipe et de cartes « choix » :

“Oui”, pour les critères que à inclure dans la Définition de Fini de l'équipe, « Plus Tard” et “Non”, pour les critères qui ne peuvent être appliqués, ne sont pas clairs, qui n'apportent pas à être inclus dans la Définition de Fini de l'équipe, ou pour lesquels l'équipe n'arrive pas à se mettre d'accord.



## OBJECTIFS

DOD KARDS est un jeu de cartes dont le but est de réfléchir et de parvenir à un consensus entre tous les membres de l'équipe sur les critères à inclure dans sa Définition de Fini ou Definition of done (DOD) pour les anglophones.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2017/11/decouvrez-dod-kards-definition-of-done/>

[Une question ?](#)

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

25  
Minutes

## MAÎTRISE



CONCEPTION

COLLABORATIF

FUN

# CROWDFUNDING WORKSHOP

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)



Le principe de “Buy a Feature” demeure : pousser les participants à échanger, et à se convaincre mutuellement afin d’être en mesure d’investir à plusieurs sur les fonctionnalités apportant à leurs yeux les plus fortes valeurs ajoutées.

Le tout aboutissant à un consensus autour de la valeur apportée par le produit dans un budget donné.



## OBJECTIFS

Principe de « Buy a Feature » : Appréhender la priorisation collective et mesurer la valeur ajoutée d’une fonctionnalité et la notion de « maximiser le travail non fait »

## RESSOURCES

Christophe Deniaud.  
<http://chris.deniaud.eu/2016/10/crowdfunding-workshop-v-1-1/>  
Une question ?  
<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

90  
Minutes

## MAÎTRISE



CONCEPTION


COLLABORATIF

FUN



# KANBAN BOOTSTRAP

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](https://coach-agile.com)



Kanban Bootstrap est un jeu de coaching Kanban pour les équipes qui souhaitent trouver les prochaines pistes d'amélioration de leur flux en totale autonomie et à leur rythme. Une fois compris les aspects théoriques de Kanban, comment décliner les principes Kanban dans son environnement sachant que par définition nous « démarrons là où nous sommes » ?



## OBJECTIFS

Avec ce jeu, vous initialiserez votre système Kanban et vous apprendrez les stratégies d'amélioration les plus courantes.

## RESSOURCES

Romain couturier

<https://www.supertilt.fr/kanban-bootstrap-le-premier-jeu-de-coaching-kanban/>

## DURÉE

60  
Minutes

## MAÎTRISE



RÉTROSPECTIVE

COLLABORATIF

FUN

VISUALISATION

# DOR KARDS

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

C'est un atelier, souvent utilisé au lancement d'un projet ou d'une équipe pour construire rapidement et collaborativement la DEFINITION OF READY.

D.OR KARDS (dérivé de DOD KARDS) est un jeu de cartes dont le but est de réfléchir et de parvenir à un consensus entre tous les membres de l'équipe sur les critères à inclure dans sa DEFINITION OF READY (DOR).

D.O.R KARDS  
CRITÈRES INVEST - NÉGOCIABLE



## OBJECTIFS

DOR KARDS est un jeu de cartes dont le but est de réfléchir et de parvenir à un consensus entre tous les membres de l'équipe sur les critères à inclure dans sa Definition of Ready (DOR) pour les anglophones.

## RESSOURCES

Robin Béraud-Sudreau

<http://coach-agile.com/produit/definition-of-ready-kards/>

## DURÉE

20  
Minutes

## MAÎTRISE




CONCEPTION

COLLABORATIF

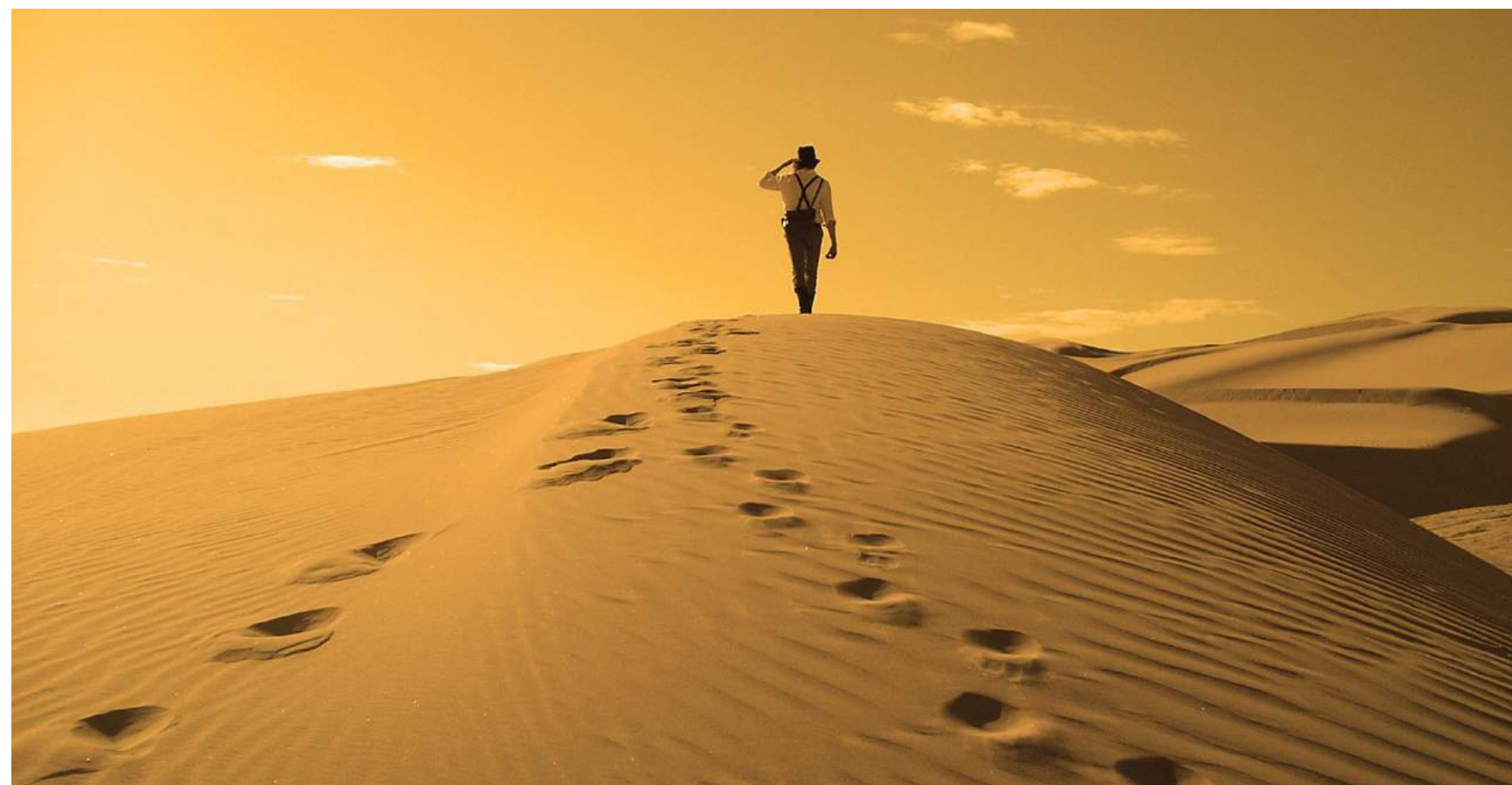
FUN

# PERDUS DANS LE DÉSERT

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)



Ce jeu peut permettre de mettre en évidence qu'il faut prendre le temps de partager une vision en début de projet. Une fois que tout le monde (développeur, product owner, scrum master, clients, sponsor, ...) partage la même vision, le processus de décision est simplifié et plus efficace. J'utilise d'ailleurs ce jeu dans mes formations pour illustrer le besoin de vision dans un projet.



## OBJECTIFS

Perdus dans le désert est un jeu qui permet d'étudier le comportement d'un groupe, à qui on demande de prendre des décisions en commun.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2014/04/apprenez-la-priorisation-serious-game/>

## DURÉE

40  
Minutes

## MAÎTRISE



VISION PRODUIT

COLLECTIF

FORMATION

# LE MUSÉE AGILE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

4 participants, chacun représente les phases d'un projet classique (c'est à dire à l'ancienne...) : disons par exemple : définition, spécification, réalisation, recette. Une personne chronomètre : le temps de la première phase, et le temps total. Un tas de cartes de memory. "Retourner une carte" est la métaphore de la réalisation d'une activité autour d'une fonctionnalité.



## OBJECTIFS

L'objectif du jeu va être de démontrer quelques bénéfices fondamentaux de l'agile : un focus sur la valeur en maximisant celle-ci (maximiser la valeur, minimiser l'effort), et délivrant celle-ci au plus tôt ("time to market") tout en intégrant une capacité au changement.

## RESSOURCES

Robin Béraud-Sudreau librement inspiré du jeu des pieces : <https://blog.crisp.se/2008/09/08/mat tiasskarin/1220882915232>

## DURÉE

10  
Minutes

## MAÎTRISE



FORMATION

APPRENTISSAGE

FUN

# LEGO4SCRUM

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Quand utiliser cet atelier ?

- En découverte : l'idée est de supprimer tous les termes agiles de l'atelier, cela provoque le vécu, et vous pouvez y faire référence lors d'une formation par exemple, cela crée le "Tilt". Cet atelier permet aussi la prise de conscience !
- En fin d'apprentissage : inversement, vous pouvez laisser plus de marge de manœuvre aux participants, pour qu'ils réappliquent les compétences acquises.



## OBJECTIFS

Appréhender différentes bases de SCRUM : Rituels, critères d'acceptance, management visuel, ...

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2014/11/coach-agile-decouvrez-lego4scrum/>

## DURÉE

**120**  
Minutes

## MAÎTRISE



CONCEPTION

COLLABORATIF

FUN

# PIZZAS KANBAN GAME

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](https://coach-agile.com)

Kanban commence toujours où vous êtes, à partir d'un processus existant.

Demander aux équipes de produire autant de pizzas qu'ils peuvent, tout en essayant d'éviter le gaspillage (c'est-à-dire de matières premières préparées mais non utilisées). Lorsque vous décidez que c'est le moment (après 5-7 minutes ou plus) tapez dans vos mains et dites-leur d'arrêter.



## OBJECTIFS

Comprendre la mécanique du Kanban à l'aide d'une référence que tous connaissent peu importe leur réalité de travail : Wip limit, goulot d'étranglement, flux poussé, ...

## RESSOURCES

<https://excellenceagile.com/2015/08/06/pizza-kanban/>

## DURÉE

40  
Minutes

## MAÎTRISE



BOTTLENECK GAME

COLLABORATIF

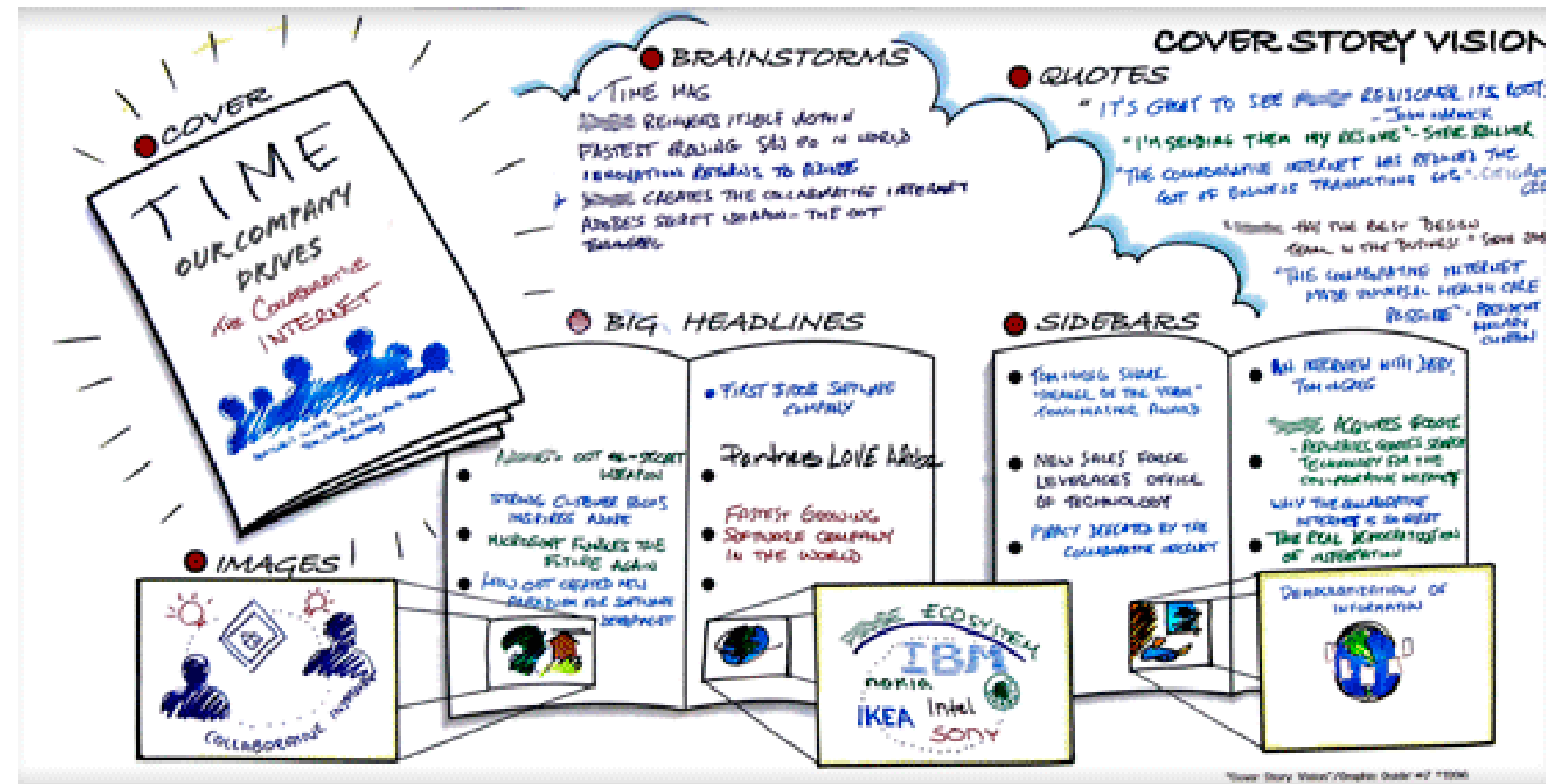
FORMATION

# COVER STORY

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

En équipe, les participants sont invités à se projeter dans le futur : le projet sur lequel ils travaillent est une véritable réussite, à tel point qu'il fait la « une » d'un magazine.

Cette « une » doit mettre en avant les avantages et succès du projet avec du texte, des images et du dessin. Chaque groupe pitch ensuite son œuvre au reste des participants qui peuvent interpréter et commenter.



## OBJECTIFS

Cet atelier permet de prendre de la hauteur sur un sujet, de se projeter et de créer du lien entre des personnes. Les différentes perceptions se croisent pour mieux faire converger le collectif et ancrer une identité visuelle au sujet.

## RESSOURCES

<https://www.innovationgames.com/on-the-cover/>

## DURÉE

60  
Minutes

## MAÎTRISE




CONCEPTION

COLLABORATIF

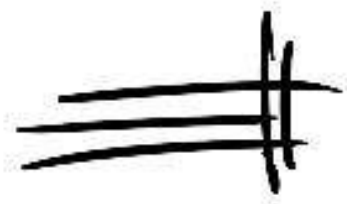
FUN

# FAST CODEV

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)



Les participants se réunissent et choisissent une problématique apportée par l'un des membres du groupe, appelé « le porteur de sujet ». Les autres participants, appelés « les contributeurs », vont proposer des solutions pour aider le porteur de la problématique à résoudre ses difficultés.



**FAST  
CODEV**

## OBJECTIFS

Créer de la solidarité entre managers et les aider à résoudre collectivement les difficultés rencontrées

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/wp-content/uploads/2018/06/FASTCODEV.pdf>

## DURÉE

**60**  
Minutes

## MAÎTRISE



DÉVELOPPEMENT

COLLABORATIF

SOLIDARITÉ



# KAIZEN GAME

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](https://www.coach-agile.com)

Le jeu doit démontrer les concepts suivants :

- Si on ne fait rien pour s'améliorer, on ne tiendra pas les objectifs imposés par le jeu
- Des améliorations par petites touches sont plus bénéfiques que trop d'améliorations simultanées
- La collaboration entre équipes est bénéfique et nécessaire pour s'améliorer plus vite
- Il faut produire constamment et investir avec parcimonie dans l'amélioration.



## OBJECTIFS

Appréhender les principes de l'amélioration continue... et en découvrir certains travers

## RESSOURCES

<https://www.soat.fr/publications/kaizen-game-serious-game-cree-et-developpe-soat>

## DURÉE

60  
Minutes

## MAÎTRISE




VISUALISATION

COLLABORATIF

FORMATION

# STACK RACE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)



L'idée globale de chaque étape est de créer des piles de cubes. Il faut donc empiler les cubes les uns sur les autres. Chaque pile de cubes ne doit pas être contiguë à une autre. Il est beaucoup plus facile d'ériger de hautes piles si on les regroupe, cela améliore leur stabilité de façon spectaculaire. Les piles représentant des User Stories, il est de toute façon facile à expliquer qu'elles doivent être indépendantes.



## OBJECTIFS

Empiler des cubes en bois, on le fait depuis qu'on est bébé ou presque. Ça nous a permis d'apprendre les bases de la construction, les lettres, etc.

Stack Race, c'est la même chose, mais pour les grands qui veulent apprendre la façon de mener un sprint planning. Vitesse / Engagement / ...

## RESSOURCES

<http://blog.soat.fr/2016/03/stack-race-un-serious-game-autour-du-sprint-planning/>

## DURÉE

40  
Minutes

## MAÎTRISE



VISUALISATION

COLLABORATIF

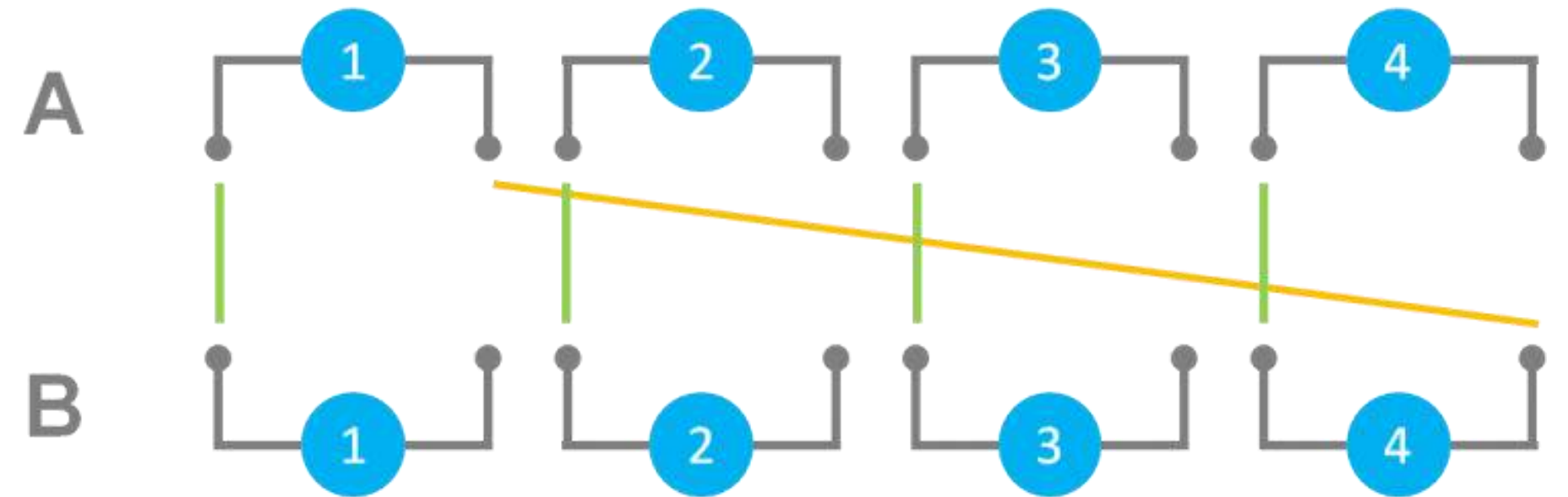
FORMATION

# LE NŒUD HUMAIN

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Distinguez deux groupes (6 personnes au minimum par groupe, nombre pair de participants dans chaque groupe) et un « chef ». Appelez-le comme vous voulez : Manager, chef de projet, chef d'équipe... Faites sortir le Chef pendant la préparation du nœud.

Dans chaque groupe, faire deux rangées où les participants se font face à face. Les membres de chaque groupe doivent se donner la main comme l'indique le schéma ci-contre :



## OBJECTIFS

L'objectif du jeu est de dénouer le nœud sans lâcher aucune main et former un cercle où tout le monde se fait face. En général, quelques secondes suffisent au groupe 2 pour réussir, tandis que le groupe 1 nécessite souvent qu'on les arrête au bout d'un moment si vous ne voulez pas y passer la journée.

## RESSOURCES

<http://www.guillaumeroucou.com/de-couvrir-le-manifeste-agile-par-le-jeu/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

10  
Minutes

## MAÎTRISE



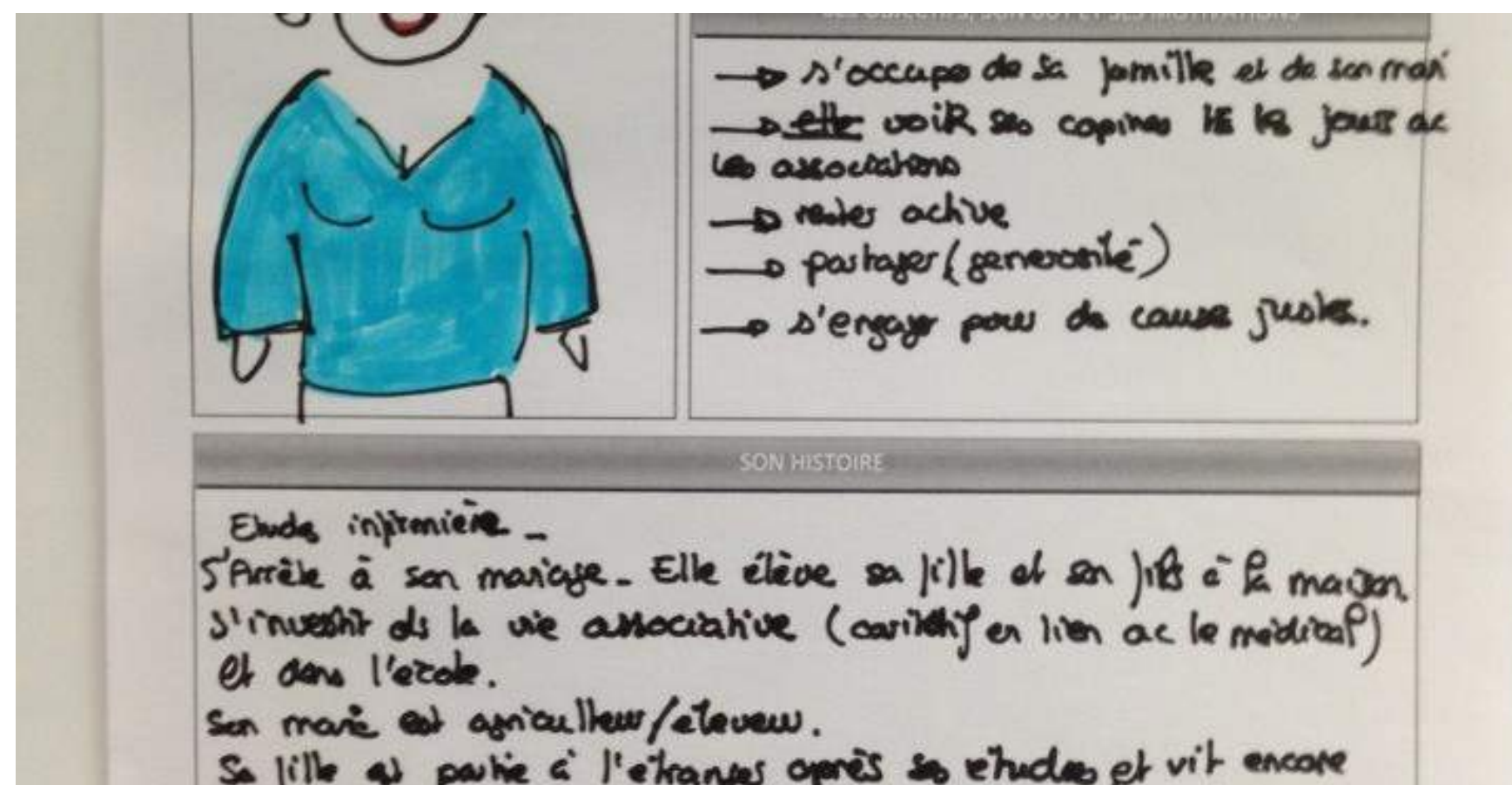
FUN

ICEBREAKER

# LES PERSONAS

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

L'animateur propose aux participants d'identifier quelques personas. Chaque groupe va travailler sur un persona puis restituer sa production, en se mettant au mieux à la place de ses usagers/clients. Le groupe va chercher à générer des idées nouvelles sur la base de ses observations pratiques. Il sera temps de les maquetter sous forme de dessins, de bricolage ou de maquette digitale du projet afin de recueillir des réactions de clients potentiels.



## OBJECTIFS

L'atelier Persona permet de définir les besoins, attentes, modes de vie, modes de consommation, contraintes, etc. de populations données.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2014/06/les-personas-methodes-agiles/>

## DURÉE

40  
Minutes

## MAÎTRISE



VISUALISATION

COLLABORATIF

FORMATION

# SECRET STORY

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Les participants ont tous envoyé leur secret, connu de personne d'autre, en amont.

Puis l'animateur a affiché au mur tous les secrets sur des feuilles A4 (une feuille par secret). Les participants vont proposer à tour de rôle d'attribuer un secret à une personne.

La personne dont le secret a été deviné est éliminée, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul participant, celui dont le secret n'a pas été trouvé.



## OBJECTIFS

- Activité utilisée en tant qu'Ice Breaker.
- Crée une émulation au sein d'un groupe.
- Permet aux participants d'apprendre à se connaître.
- Oblige à sortir de sa zone de confort

## RESSOURCES

<https://icebreakerideas.com/icebreakers-small-groups/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

15  
Minutes

## MAÎTRISE



FUN

ICEBREAKER

# PICTURE NOVEL

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

En petits groupes, après avoir brainstormé autour de leur idée, les participants en réalisent un storyboard et la mettent en scène via le roman-photo. Ils racontent « une histoire » avec des photos prises directement depuis la tablette qu'ils enrichissent et contextualisent avec des accessoires et des bulles de texte. Jeu idéal pour prototyper une nouvelle offre de services, revisiter un parcours client, ...



## OBJECTIFS

Le roman-photo permet d'animer de manière ludique et digitale une session d'idéation autour de nouveaux services, de nouvelles expériences clients ou de nouveaux modes de fonctionnement.

## RESSOURCES

« Passez en mode workshop! 50 ateliers pour améliorer la performance de votre équipe »

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

45  
Minutes

## MAÎTRISE



CONCEPTION

COLLABORATIF

IDÉATION

# L'AVOCAT DE L'ANGE

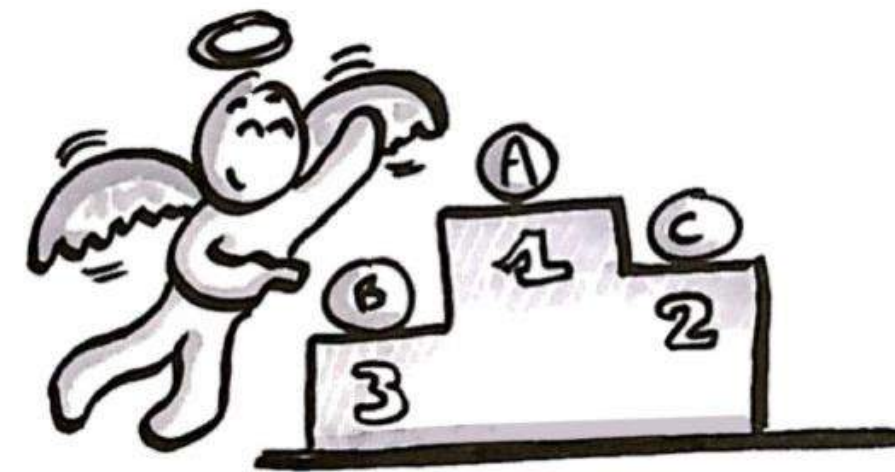
RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Si l'équipe à un choix difficile à faire...

Diviser l'équipe en 2 groupes :

1. Chaque groupe doit démontrer en quoi l'option qu'il préfère le moins est la meilleure
2. Pitcher son argumentaire
3. Reconsidérer en équipe le choix

(POUR CHALLENGER SES IDÉES REÇUES LORS D'UN CHOIX DIFFICILE À FAIRE)



- 1 -  
DÉMONTRER EN QUOI L'OPTION

- 2 -  
RECONSIDÉRER

## OBJECTIFS

Permet de challenger ses idées reçues lors d'un choix difficile

## RESSOURCES

De Bloculus. <http://coach-agile.com/2018/03/coaching-agile-approche-paradoxe/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

45  
Minutes

## MAÎTRISE



CONCEPTION

COLLABORATIF

IDÉATION

# LE STRATÈGE CHINOIS

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Si l'équipe ou une personne à un problème à résoudre :

1. Elle l'exprime clairement
2. Chaque participant tire au hasard un des 36 stratagème chinois
3. Chaque participant formule une question inspirée par le stratagème dont il hérite
4. Le porteur du problème répond aux questions posées
5. En équipe nous identifions la « stratégie chinoise » à adopter pour résoudre le sujet.



## OBJECTIFS

Permet de découvrir des solutions innovantes à un problème donné.

## RESSOURCES

De Bloculus. <http://coach-agile.com/2018/03/coaching-agile-approche-paradoxe/>  
<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

45  
Minutes

## MAÎTRISE



CONCEPTION

COLLABORATIF

IDÉATION

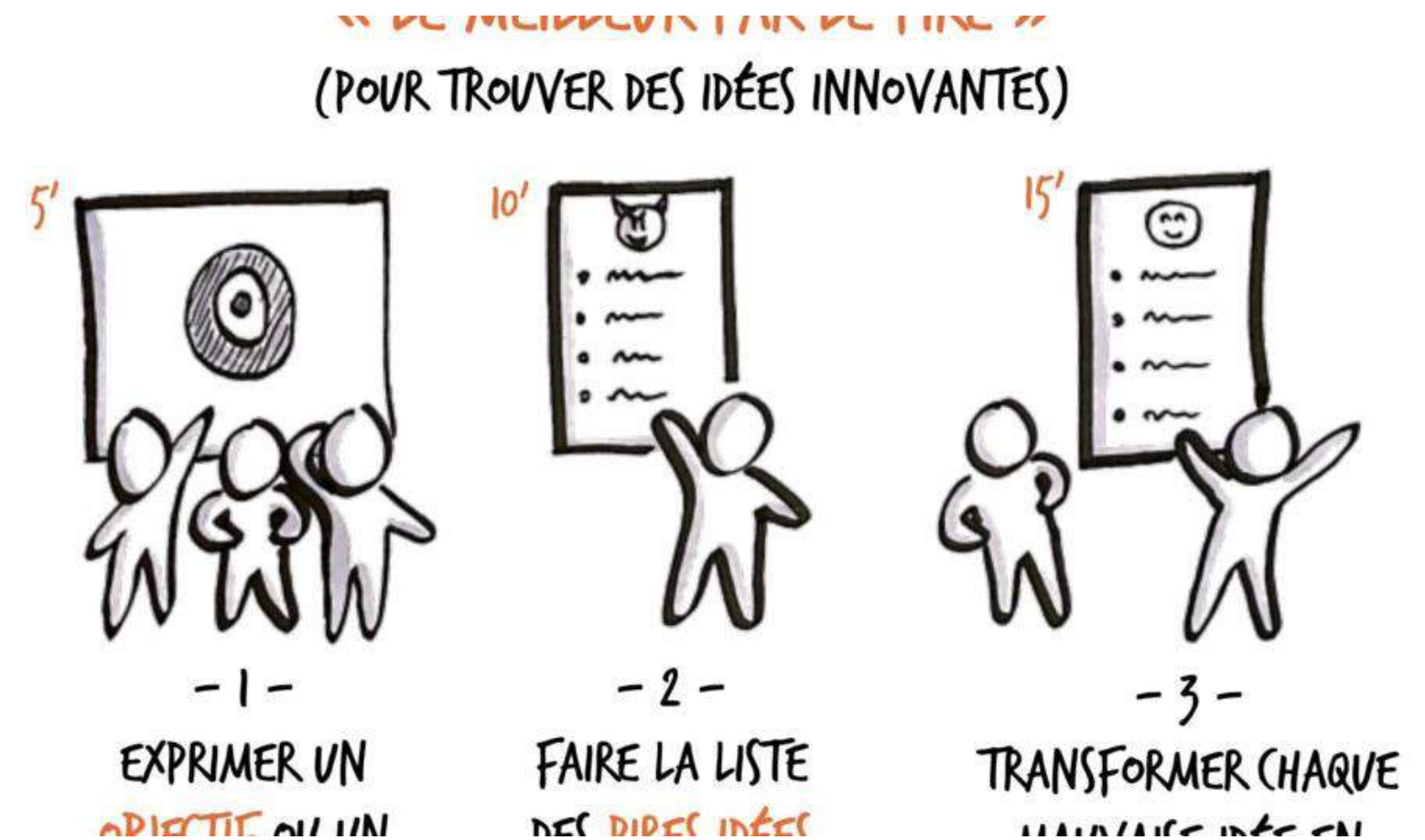


# LE MEILLEUR PAR LE PIRE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

Si l'équipe ou une personne a un problème à résoudre :

1. Elle l'exprime clairement
2. Les participants font la liste des pires idées possibles (pour échouer, empirer encore plus le problème, ...)
3. En groupe les participants transforment chaque mauvaise idée en opportunité positive.



## OBJECTIFS

Permet de découvrir des solutions innovantes à un problème donné.

## RESSOURCES

De Bloculus. <http://coach-agile.com/2018/03/coaching-agile-approche-paradoxe/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

45  
Minutes

## MAÎTRISE



CONCEPTION

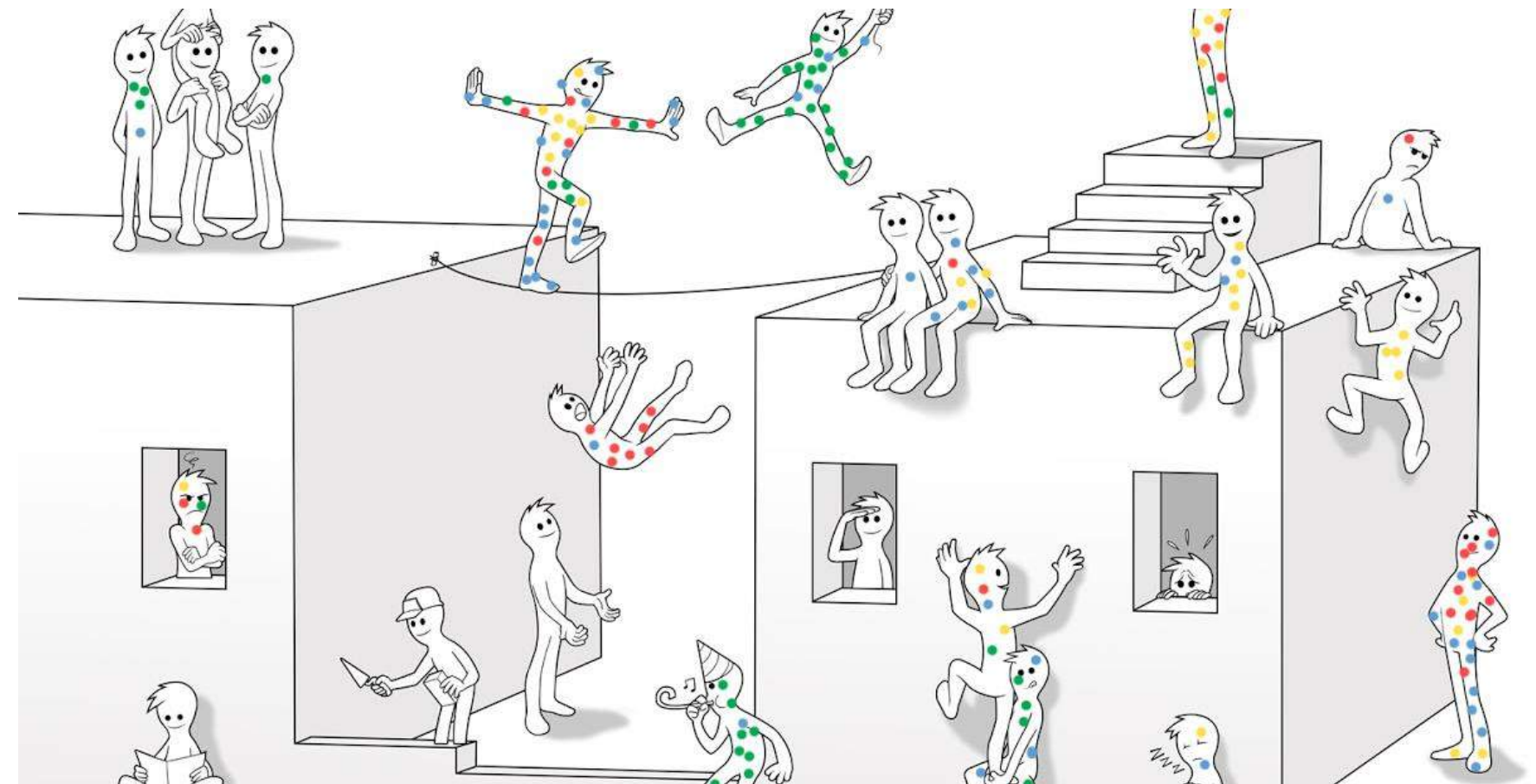
COLLABORATIF

IDÉATION

# LE MUR D'HUMEUR

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Le mur d'humeur est à disposition des participants tout au long d'un séminaire. Si vous souhaitez observer l'évolution de l'humeur en cours de séminaire, vous pouvez distribuer des pastilles d'une couleur en début de journée, et d'une seconde couleur en fin de journée, ou changer de couleur chaque matin si votre séminaire couvre plusieurs journées. En fin de séminaire, c'est un tableau souvenir composé par tous les participants.



## OBJECTIFS

Obtenir un ressenti en l'exprimant avec des mots n'est jamais simple... Avec cet outil et en quelques minutes, je peux obtenir une image du "climat" d'un groupe, y compris avec plusieurs centaines de participants.

## RESSOURCES

<http://www.erudia-jeux.com/2015/07/mur-dhumeur.html>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

10  
Minutes

## MAÎTRISE



CONSTRUCTION

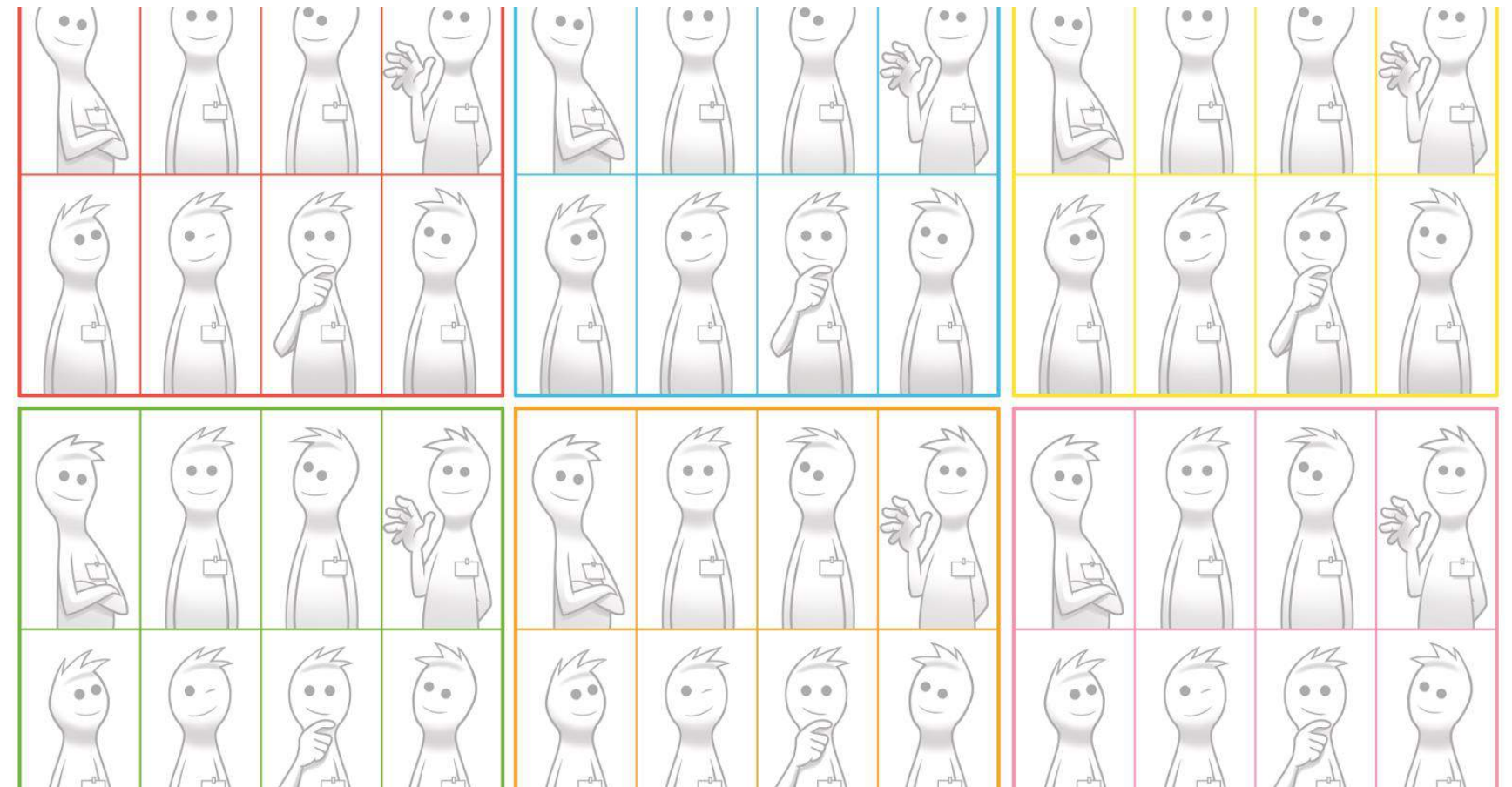
FUN

COLLABORATIF

# FACE WALL

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

En début de séminaire, chaque participant ajoute sa carte de visite, sa photo ou personnalise son avatar. Puis Il utilise les pastilles de la couleur de sa zone géographique (ou de son service, de sa BU...) pour identifier les personnes qu'il connaît. En cours de séminaire, il peut ajouter des pastilles de sa couleur sur les nouvelles personnes avec qui il fait connaissance, durant les ateliers ou les pauses.



## OBJECTIFS

Le Facewall est un réseau social qui ne nécessite aucune connexion internet.

Avec Face Wall, il est possible de voir, en temps réel, les connexions qui se créent durant toute la durée du séminaire.

## RESSOURCES

<http://www.erudia-jeux.com/2015/12/le-facewall.html>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

10  
Minutes

## MAÎTRISE



CONSTRUCTION

FUN

COLLABORATIF

# THE FROG FACTORY

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

The Frog Factory est une simulation de kanban. Ce jeu utilise le pliage d'une grenouille en origami pour enseigner les bases de Kanban. The Frog Factory se déroule en 5 itérations de six minutes chacune.

Quatre participants effectuent différentes parties du processus de pliage. Le but des équipes et d'avoir l'usine la plus efficace...et forcément « Frog Factory » induit un goulot d'étranglement qui pourra être résolu par chaque équipe en utilisant des approches différentes.



## OBJECTIFS

Comprendre la mécanique et ses grands principes : Wip limit, goulot d'étranglement, flux poussé, théorie des contraintes, ...

Grâce à ce jeu, on peut apprendre bien au-delà de la méthode, notamment en termes de dynamique d'équipe, de collaboration ou de leadership.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2018/06/decouvrez-the-kanban-frog-factory/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

120  
Minutes

## MAÎTRISE



CONSTRUCTION

FORMATION

FUN

COLLABORATIF

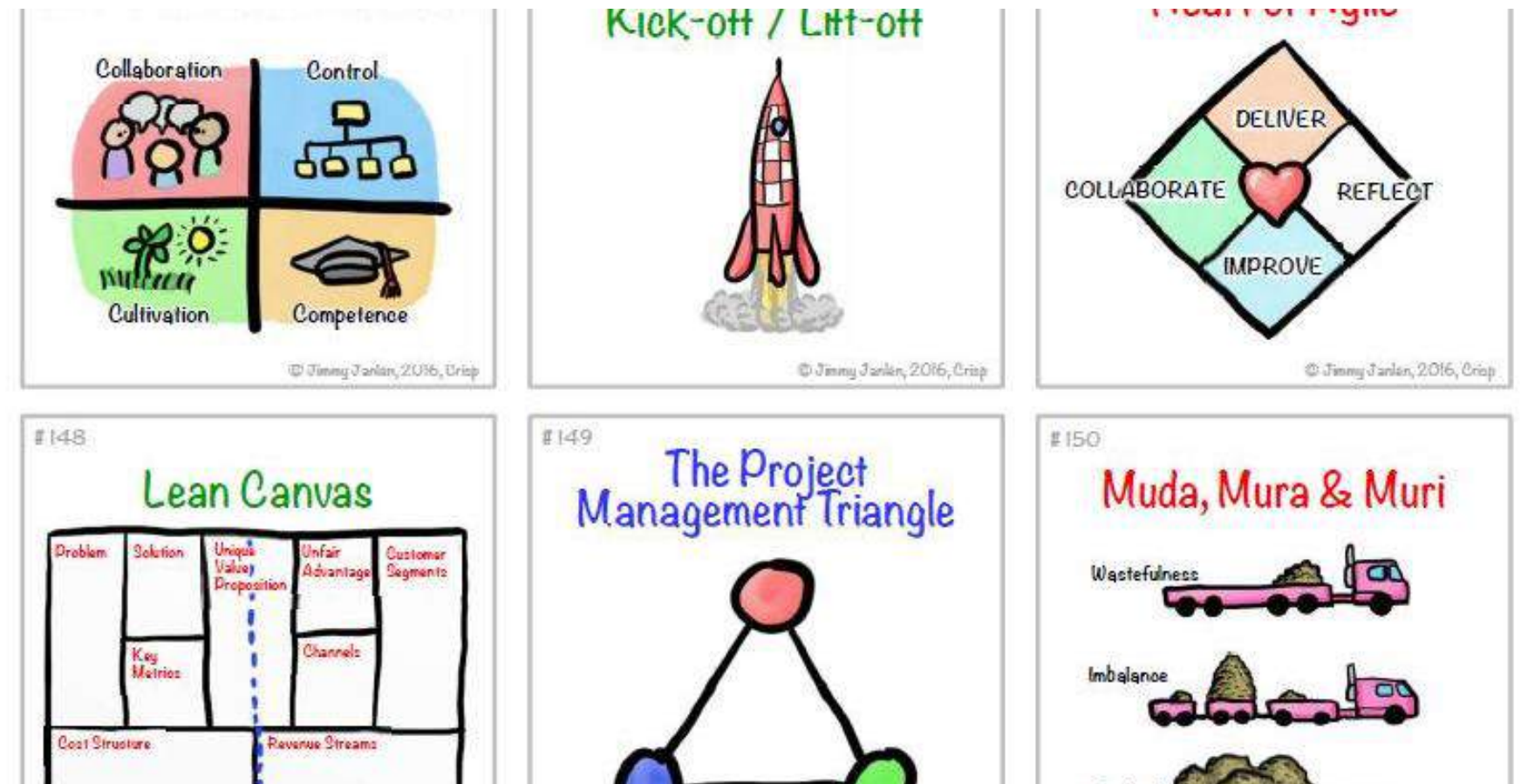
# AGILE TOPICS CARDS

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Que vous souhaitiez :

1. Trouver de l'inspiration pour écrire des blogs
2. Échanger en équipe lors d'une rétrospective
3. Accroître son développement personnel
4. Les utiliser lors d'un Lean Coffee
5. Évaluation organisationnelle
6. Organiser un Lunch & Learn
7. Raconter une histoire
8. Définir le thème de la semaine
9. Susciter des conversations à deux

Les Agile Topics Cards sont là pour vous !



## OBJECTIFS

Animer une rétrospective, trouver l'inspiration, ... les utilisations sont très nombreuses !

## RESSOURCES

<http://lucyinthescrum.com/agile-topics-card-deck/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

45  
Minutes

## MAÎTRISE



CONSTRUCTION

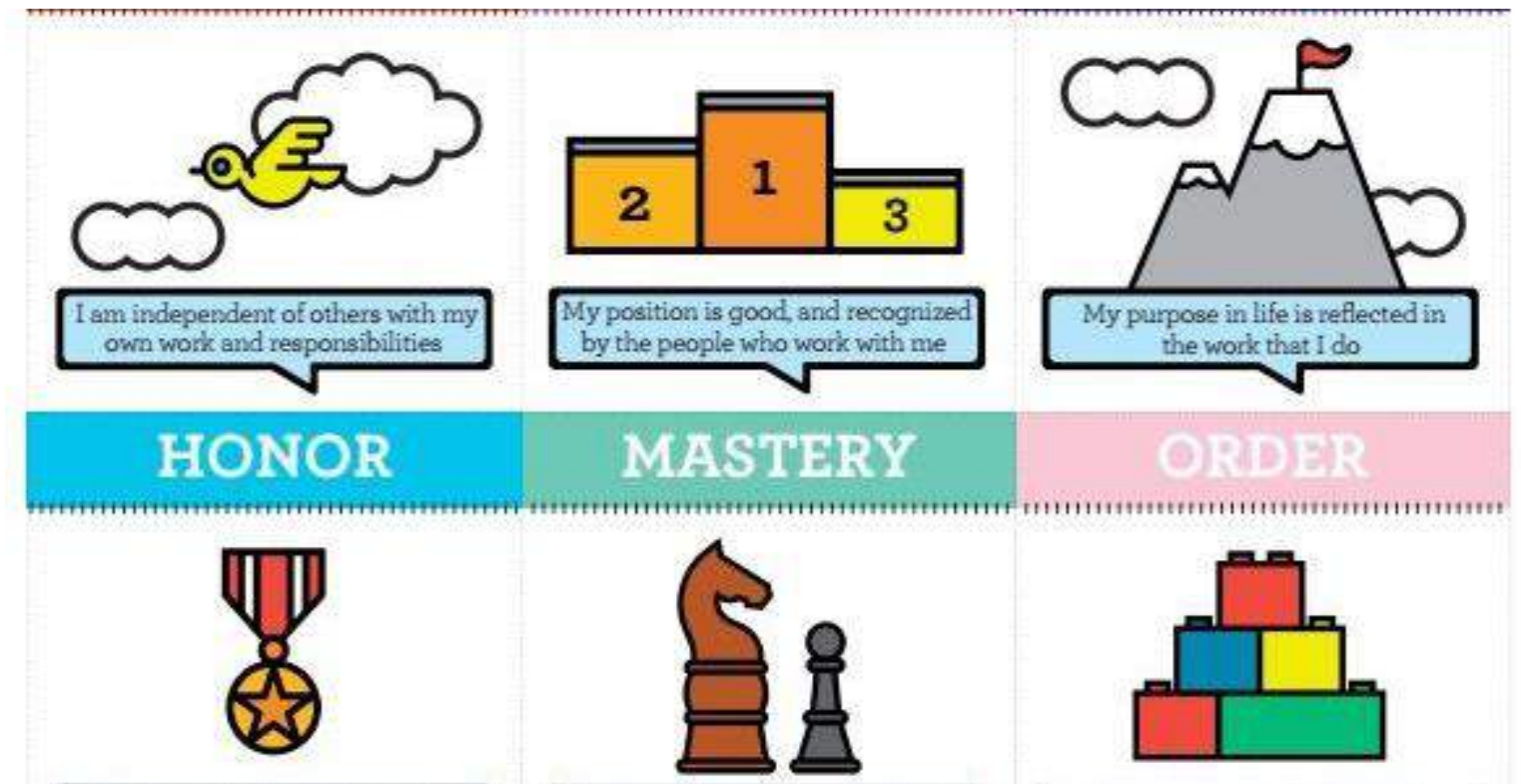
RÉFLEXION

FUN

# MOVING MOTIVATORS

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

C'est un excellent outil pour identifier l'effet d'un processus modifié et le changement organisationnel. Moving motivators est également un outil intéressant pour les gestionnaires et les leaders du changement pour savoir ce qui motive les membres de l'équipe et comment le changement les touche. L'exercice crée une atmosphère dynamique permettant à l'équipe de comprendre et d'apprendre les uns des autres.



## OBJECTIFS

Identifier les sources de motivations intrinsèques des collaborateurs pour forger une équipe auto-organisée performante. Ce jeu s'articule autour des 10 désirs essentiels.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/wp-content/uploads/2018/06/Management30-MovingMotivatorCards.pdf>

[Une question ?](#)

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

30  
Minutes

## MAÎTRISE



CONSTRUCTION

RÉFLEXION

FUN

# LES 6 CHAPEAUX DE LA RÉFLEXION

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

C'est au milieu des années 80 que de Bono a développé « les six chapeaux » suite à constat plutôt simple : nous tentons toujours d'en faire trop à la fois, et lorsque nous réfléchissons, nous avons tendance à laisser venir naturellement nos pensées dans l'ordre où elles nous apparaissent. Notre flux de pensées prend alors le dessus sur notre bon sens et nous mélangeons tout : émotion, information, logique, critique. Résultat : nous sommes dans le flou, et notre pensée n'est ni construite, ni constructive.



## OBJECTIFS

Ce système crée un climat de discussion cordial et créatif et facilite la contribution de chacun. Cela permet à tous d'être sur la même longueur d'onde en même temps et les idées des uns provoquent les idées des autres.

## RESSOURCES

Une question ?  
<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

30  
Minutes

## MAÎTRISE



CONFIANCE

RÉFLEXION

COLLABORATIF

ENGAGEMENT

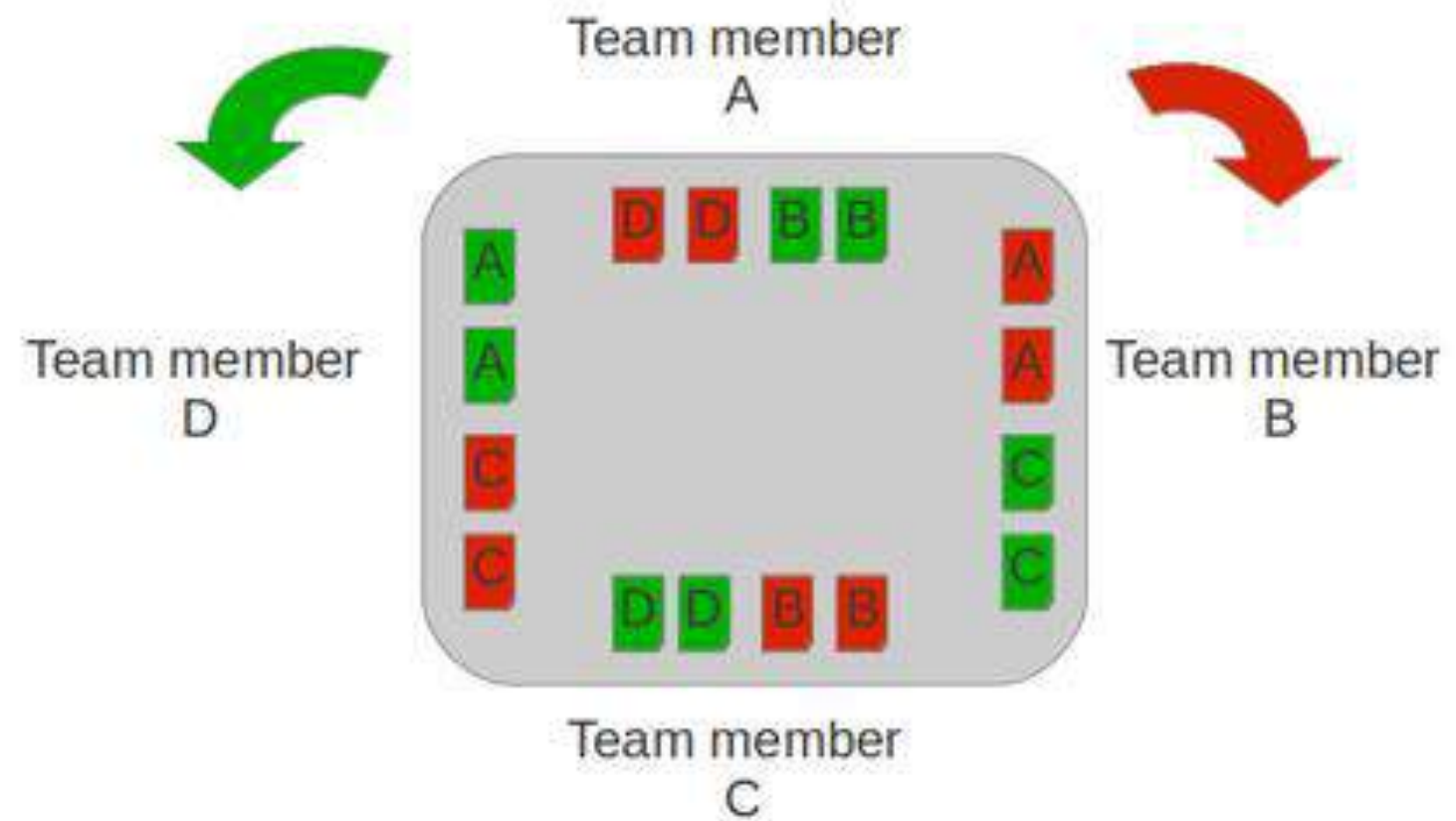
# TURN THE TABLES

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://coach-agile.com)

Faites assoir tout le monde et distribuez deux post-it verts et deux post-it roses par personne :

- Les post-it verts représentent les choses positives
- Les post-it roses représentent les choses améliorables

Attention à bien spécifier la longueur du message à inscrire, il ne doit pas dépasser un ou deux mots.



## OBJECTIFS

Devoir se mettre à la place de quelqu'un n'est jamais un exercice trivial. Il y a pourtant de nombreux bénéfices à en tirer : moins d'incompréhensions, plus de communication et un esprit d'équipe renforcé.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2014/08/coach-agile-retrospective-turn-the-tables/>  
Une question ?  
<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

30  
Minutes

## MAÎTRISE



CONFIANCE

RÉFLEXION

COLLABORATIF

ENGAGEMENT



# THE MOOD LANE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Cette rétrospective se passe en deux temps :

- Recueil des faits
- Recueil des ressentis

Dans la partie haute de la Timeline, demandez à chaque participant d'écrire sur post-it les évènements majeurs qui se sont passés durant la période de temps indiquée au tableau. Pour améliorer le visuel, proposez trois catégories de post-it : rose pour les évènements négatifs, vert pour les évènements positifs et jaune pour les autres évènements majeurs.



## OBJECTIFS

L'analyse en séance de la Timeline est riche d'enseignement : les écarts entre participants dans la courbe des ressentis, et les contradictions entre les courbes de ressentis et la nature des évènements, sont autant d'éléments favorisant la discussion et la prise d'action.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2014/03/animer-une-retrospective-scrum/>  
Une question ?  
<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

45  
Minutes

## MAÎTRISE



CONFIANCE


RÉFLEXION

COLLABORATIF

ENGAGEMENT

# JEOPARDY

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)



À l'origine, **Jeopardy** est un jeu télévisé américain disposant d'un système de questions/réponses inversées.

À partir de réponses également appelées des indices, les candidats doivent trouver la question correspondante.

Par exemple, si l'indice donné est « La rétrospective », il faut bien entendu répondre « Qu'est-ce qui garantit l'amélioration continue au sein d'un projet Scrum ? ».

# OPARDY

## OBJECTIFS

Une rétrospective : Le but est donc d'identifier des actions d'amélioration continue. Animer une rétrospective prend tout son sens ici. Les propositions farfelues ne sont pas à exclure mais à encourager. Ce format est volontairement décalé et fun.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2013/11/animer-votre-retro-tentez-jeopardy/>  
Une question ?  
<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

45  
Minutes

## MAÎTRISE



CONSTRUCTION

RÉFLEXION

FUN

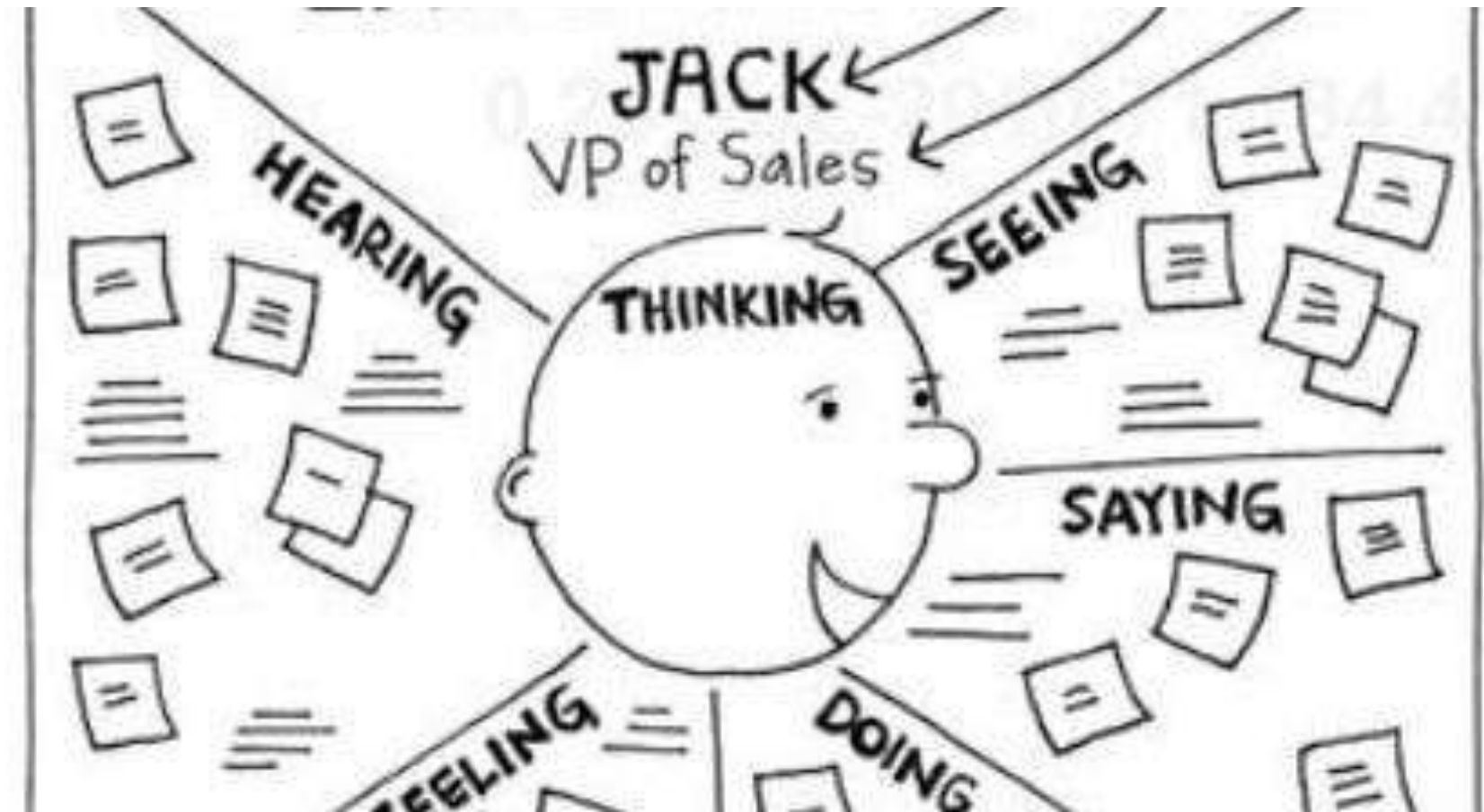
# EMPATHY MAP

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Le principe est d'amener les participants à entrer en « empathie » avec une cible spécifique :

- Voir ce qu'elle voit,
- Entendre ce qu'elle entend
- Dire ce qu'elle dit
- Ressentir ce qu'elle ressent

Attention, l'idée n'est pas simplement de s'imaginer mais bel et bien d'expérimenter et de vivre les situations dans la position de l'autre.



## OBJECTIFS

- Vivre et/ou expérimenter une situation qu'on cherche à améliorer
- A froid, formaliser ce qu'on a vécu (vu, entendu, ...)
- Proposer des axes d'améliorations !

## RESSOURCES

<http://agilelucero.com/lean/the-empathy-map/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

45  
Minutes

## MAÎTRISE



CONSTRUCTION

VISUALISATION

RÉFLEXION

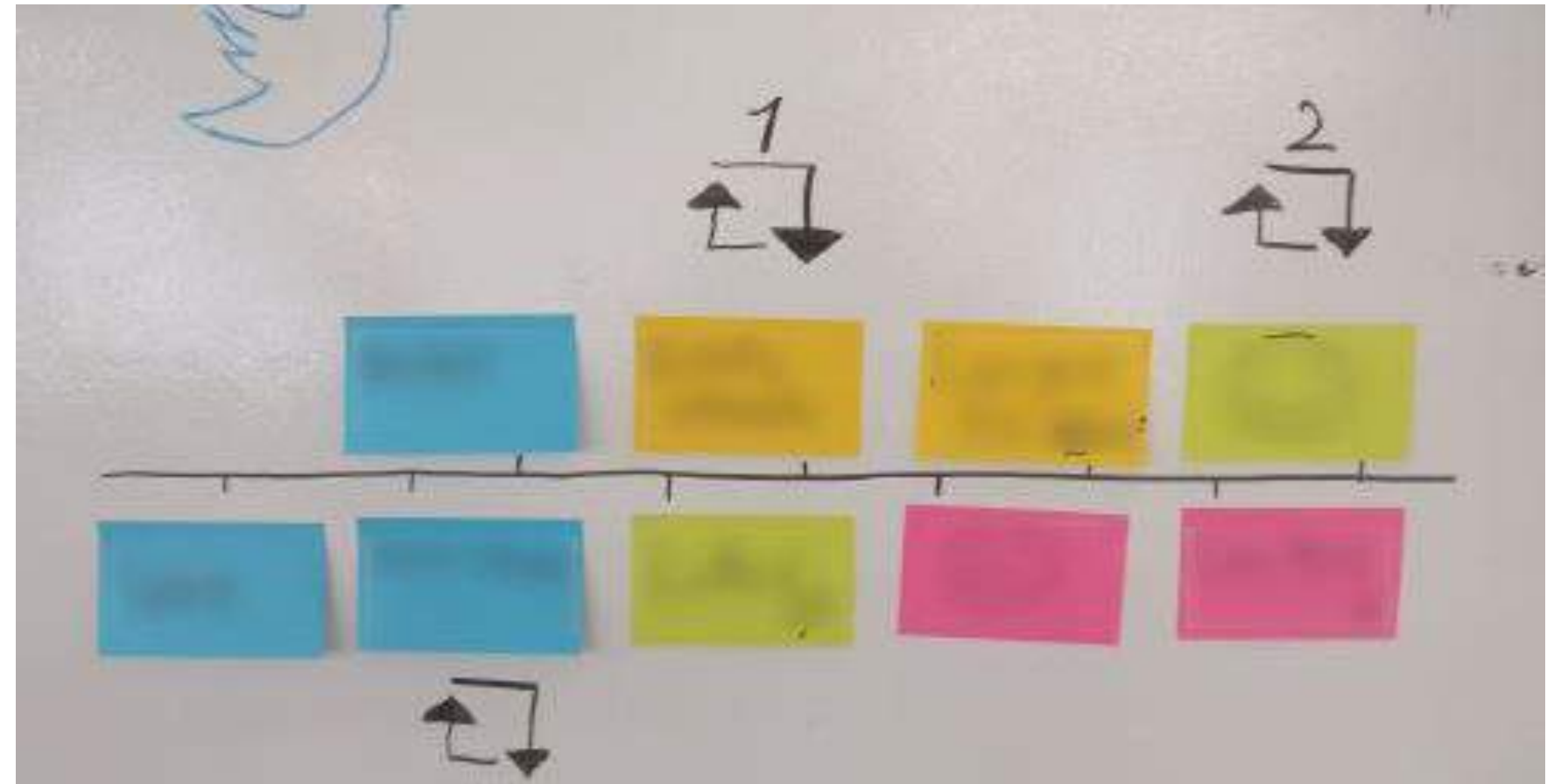
# TWEETOSPECTIVE

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Expliquez le principe de Twitter à l'assemblée. Ils vont devoir Tweeter sur le sprint, les #, @ et emoticon sont vivement encouragés.

Une fois les Tweets écrits, chaque participant vient les coller sur le flux d'actualité en les lisant à voix haute.

Pour définir les « trending topics », il suffit de mettre un RT ou un like sur ce qui vous intéresse.



## OBJECTIFS

Une rétrospective : Le but est donc d'identifier des actions d'amélioration continue. Ce format a pour avantage de faire facilement ressortir les faits marquants du sprint.

## RESSOURCES

<http://blog.xebia.fr/2017/11/16/agile-a-chaque-sprint-sa-retrospective-les-funs/>

Une question ?

<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

45  
Minutes

## MAÎTRISE



CONSTRUCTION

AMÉLIORATION

RÉFLEXION

# LES DERDIANS

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Le groupe est scindé en deux : d'un côté les Derdians et de l'autre les ingénieurs. Les Derdians habitent Derdia, pays très vallonné n'ayant aucun pont. Aucun Derdian ne sait construire un pont. Actuellement, certains mettent 2 jours de marche à atteindre un marché alors qu'avec un pont, 5 heures de marche suffirait. Ainsi, le gouvernement de Derdia a missionné des ingénieurs d'un autre pays pour venir apprendre aux Derdians à faire des ponts. L'objectif du jeu est la construction du premier pont de Derdia.



## OBJECTIFS

Identifier les mécanismes qui se mettent en place lorsque l'on rencontre une culture qui n'est pas la sienne : les incompréhensions que cela peut engendrer, les fonctionnements que l'on met en place pour parvenir à se comprendre ou les éléments que l'on croit comprendre.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2018/06/scrum-master-decouvrez-les-derdians-ou-comment-gerer-lalterite-dans-une-equipe/>

## DURÉE

60  
Minutes

## MAÎTRISE



APPRENTISSAGE

AMÉLIORATION

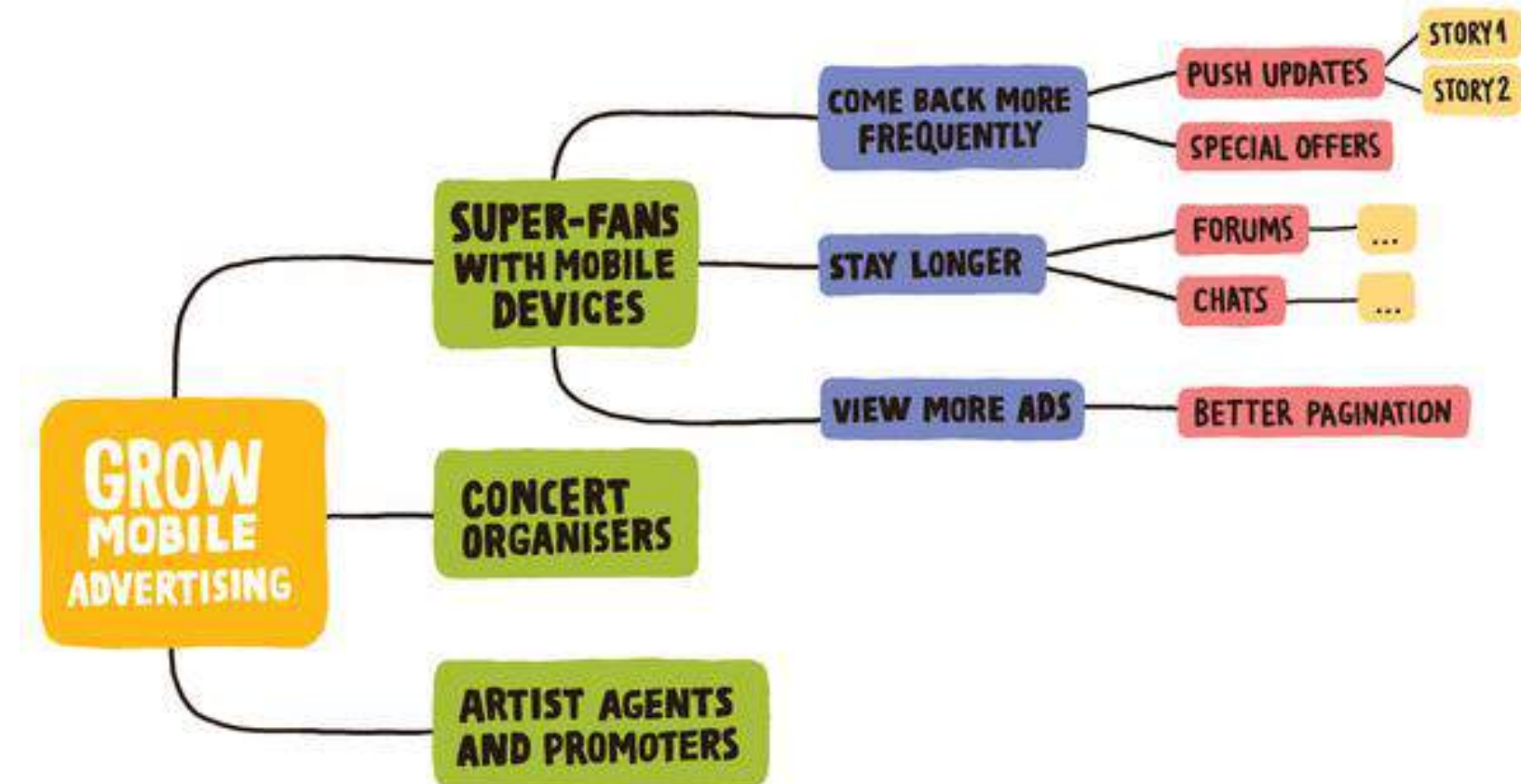
RÉFLEXION

# IMPACT MAPPING

RECUEIL DE SERIOUS GAME BY [COACH-AGILE.COM](http://COACH-AGILE.COM)

Une carte d'impact est un graphique représentant des idées, des tâches, des mots, des concepts qui sont liés entre eux autour d'un sujet central. Elle est créée de façon collaborative par des personnes d'expertises variées et facilitée en répondant aux 4 questions suivantes :

1. Pourquoi ?
2. Qui ?
3. Comment ?
4. Quoi ?



## OBJECTIFS

Le but n'est pas de réaliser tout ce qu'il y a sur la carte, mais de trouver le chemin le plus court qui mène à l'objectif. Il s'agit d'un point très important : chaque branche de la carte représente une hypothèse.

## RESSOURCES

<http://coach-agile.com/2017/05/impact-mapping-atelier-agile/>  
Une question ?  
<http://coach-agile.com/contactez-coach-agile/>

## DURÉE

60  
Minutes

## MAÎTRISE



APPRENTISSAGE

AMÉLIORATION

RÉFLEXION