

# #OSG Workshop Design Cards

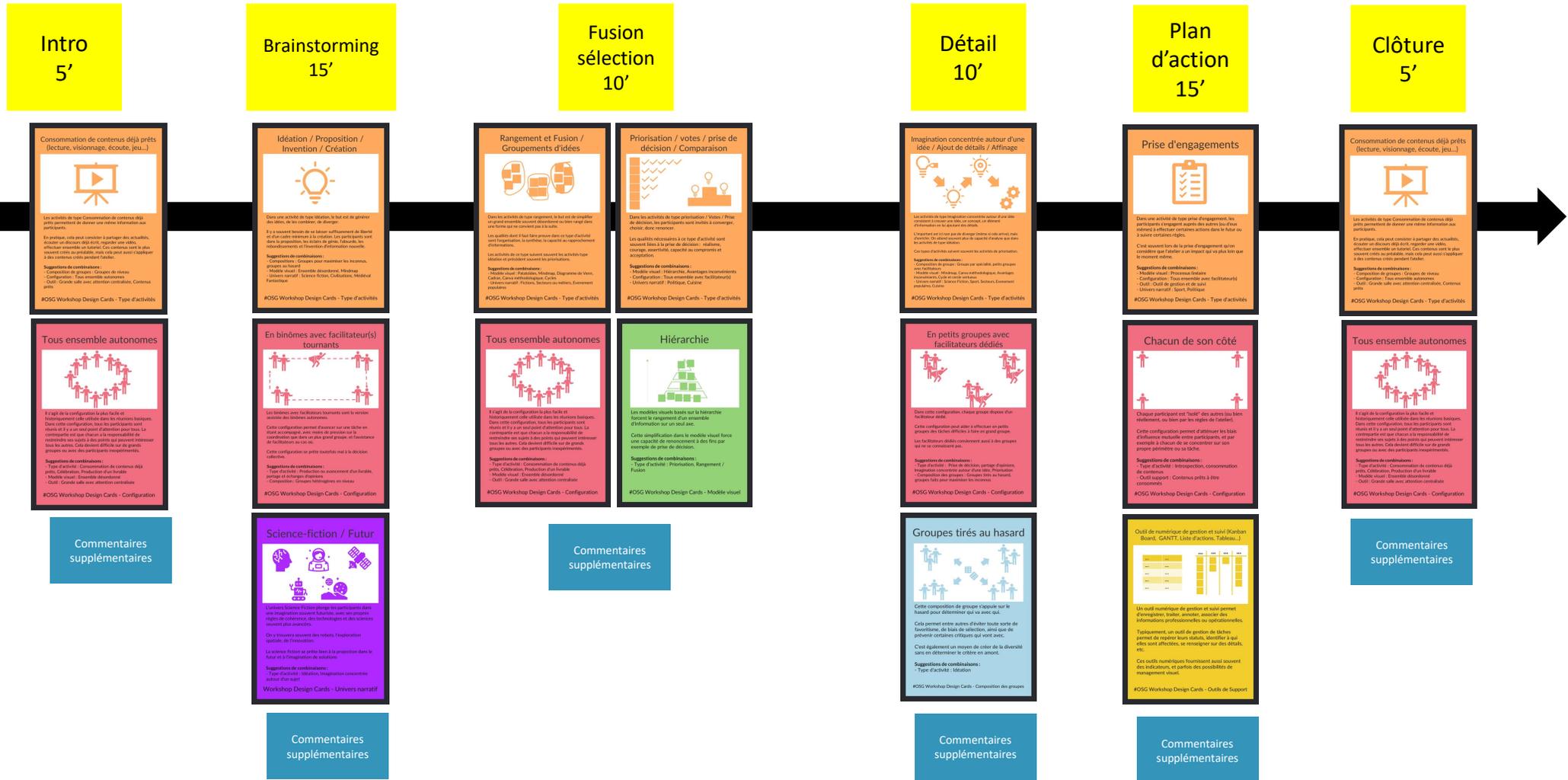


**CONCEVEZ** des **ATELIERS** d'intelligence collective par petits éléments





# Comment utiliser les #OSG Workshop Design Cards ?



1. Avoir clarifié vos objectifs en amont, tracez une ligne représentant la ligne de temps de votre atelier

2. Posez vos grandes étapes



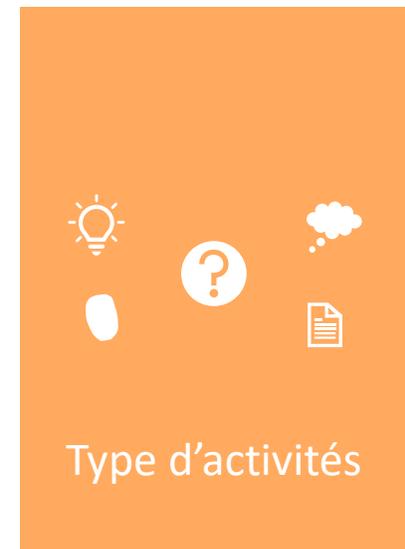
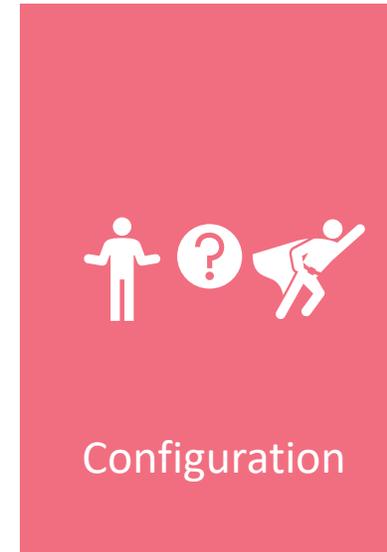
3. Sur les différentes étapes, disposez les cartes qui vous semblent les plus cohérentes

4. Ajoutez des cartes selon les combinaisons, ajustez les durées, les titres... Faites des essais et complétez avec des commentaires

# Cartes

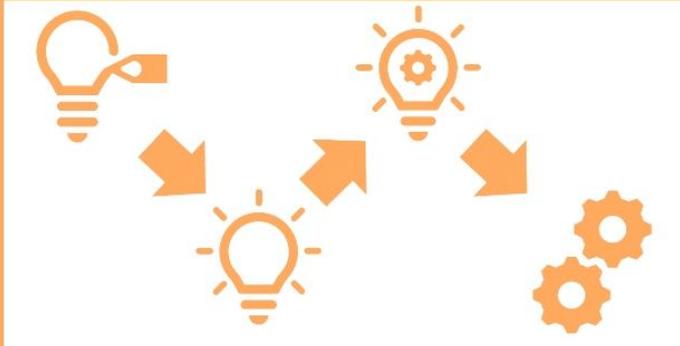
Les cartes sont divisées en 6 catégories décrivant les règles d'ateliers.

Chaque famille vous aide à décrire l'atelier que vous souhaitez créer ou des aspects particuliers de ces ateliers



# Contenu de chaque carte

Imagination concentrée autour d'une idée / Ajout de détails / Affinage



Les activités de type Imagination concentrée autour d'une idée consistent à creuser une idée, un concept, un élément d'information en lui ajoutant des détails.

L'important est ici non pas de diverger (même si cela arrive), mais d'enrichir. On attend souvent plus de capacité d'analyse que dans les activités de type idéation.

Ces types d'activités suivent souvent les activités de priorisation.

**Suggestions de combinaisons :**

- Composition de groupe : Groupe par spécialité, petits groupes avec facilitateurs
- Modèle visuel : Mindmap, Canva méthodologique, Avantages inconvénients, Cycle et cercle vertueux
- Univers narratif : Science Fiction, Sport, Secteurs, Evenement populaires, Cuisine

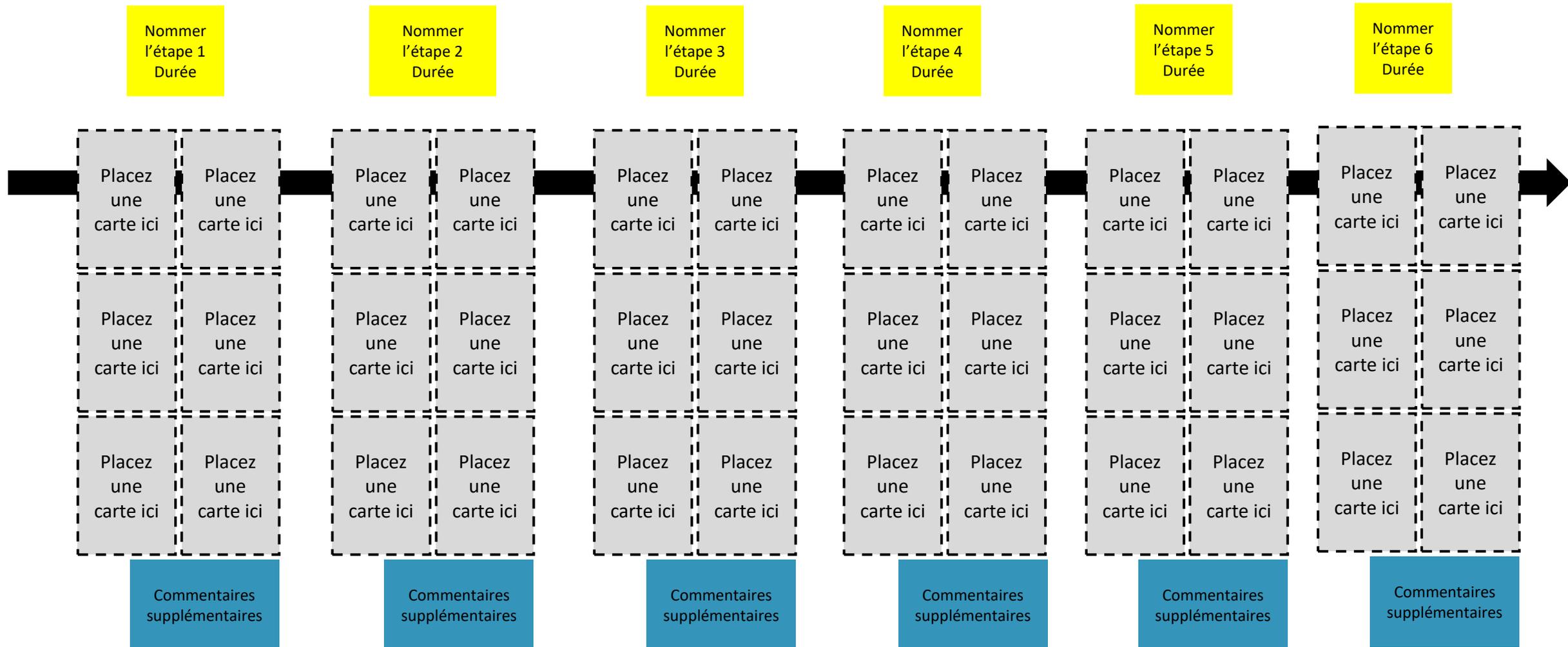
#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

**Titre de la carte :** pour résumer son contenu

**Description détaillée :** pour apprendre cet ingrédient, ses avantages, inconvénients, usages

**Suggestions de combinaisons :** pour avoir une idée de quelles cartes vont bien avec cette carte, afin de composer votre atelier plus facilement

# Exemple de plateau de conception #OSG Workshop Design Cards



## Objectifs pédagogiques

Apprendre à créer un atelier d'intelligence collective

Apprendre ce qui définit un atelier d'intelligence collective

## Objectifs opérationnels

Obtenir en quelques minutes un atelier d'intelligence collective qui correspond à un besoin

Prérequis : Vous avez déjà en tête l'objectif de l'atelier que vous souhaitez créer

## Public idéal

Responsables de communauté

Responsables d'ateliers de travail

Formateurs débutants

Coachs Agiles débutants

SCRUM Master débutants

## Problèmes et défis adressés

Globalement vous savez comment se passe un atelier d'intelligence collective

Vous souhaiteriez ne plus vous arrêter à réutiliser des ateliers tout prêts, qui semblent populaires mais jamais vraiment adaptés à votre besoin.

Vous souhaitez créer un atelier d'intelligence collective de toutes pièces et maîtriser ce sujet à l'avenir

## Sujets non couverts

Animation de l'atelier d'intelligence collective

## Avec quoi compléter ?

Outils conseillant sur la facilitation

## Ce qu'on suppose des utilisateurs au-delà de la session

Vous avez l'envie d'apprendre l'intelligence collective et comment l'animer dans des ateliers de travail. Vous êtes sur un chemin de maîtrise pas à pas, et souhaitez passer au concret en termes de création.

Vous savez agir et raisonner par étapes pour dérouler progressivement votre atelier d'intelligence collective.

# Historique des modifications et licences

Version	Contributeurs	Licence	Commentaires
1	Alexandre QUACH	CC-BY	Version de lancement Cartes créées avec Card Creator
2			
3			

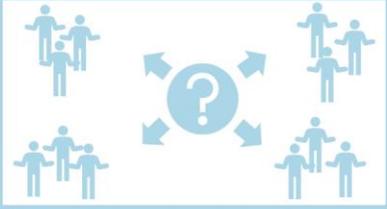
# Idées d'extension

- Catégorie : Cartes d'Icebreaker
- Catégorie : Cartes d'ouvertures
- Catégorie : Cartes de fermetures
- Catégorie : Cartes d'objectifs d'atelier (+ suggestions de combinaisons associées)
  
- Calcul automatique de meilleures combinaisons

The background features a light gray field with a large white diamond shape in the center. This diamond is framed by a double-line border. In the four corners, there are overlapping geometric shapes: orange squares and blue squares, some of which are rotated or partially cut off by the edges of the frame.

# Matériel de jeu Cartes

## Qu'est-ce que la composition des groupes ?



La composition des groupes ne concerne que les moments où la configuration est en petits groupes (avec ou sans facilitateurs), et décrit les règles de la décision "Qui doit aller avec qui".

### Suggestions de combinaisons :

La composition des groupes est indispensable à certains objectifs, et peut contribuer à améliorer encore plus certains effets recherchés.

Par exemple, si le but est la connaissance mutuelle, des groupes qui maximisent les inconnus seraient meilleurs. Si le but est de transmettre entre participants, des groupes hétérogènes en niveau peuvent amplifier l'effet.

#OSG Workshop Design Cards - Composition des groupes

## Groupes de niveau dans une discipline donnée



Dans cette composition de groupes, les participants sont réunis par niveau (par exemple, débutants, intermédiaires, experts...).

Cette composition convient bien par exemple lorsque les participants doivent s'affronter entre eux à l'intérieur des petits groupes, ou s'occuper de problématiques qui requièrent de concentrer les personnes d'un même niveau (créer un parcours d'apprentissage par exemple)

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Consommation de contenus déjà prêts

#OSG Workshop Design Cards - Composition des groupes

## Groupes hétérogènes en niveau dans une discipline donnée



Cette composition de groupe nécessite une mesure au préalable des niveaux des participants dans une discipline donnée. On s'arrange alors pour éviter d'avoir des débutants entre eux et/ou des experts entre eux.

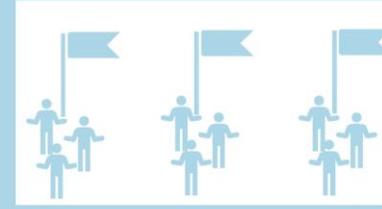
Cette composition va bien avec des équipes qui doivent s'affronter entre elles, ou bien lorsque chaque équipe a pour objet de transmettre des compétences dans la discipline de rangement.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Partage et échanges

#OSG Workshop Design Cards - Composition des groupes

## Groupes correspondant à des équipes existantes



Cette composition de groupes est peut-être une des plus simples, il s'agit de prendre des équipes déjà existantes (en dehors de l'atelier).

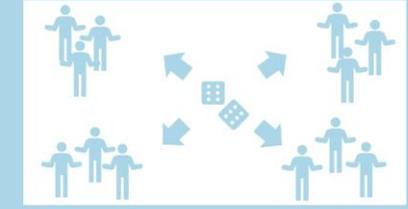
Le bénéfice de cette composition est que les participants partagent déjà une certaine quantité d'information (connaissance mutuelle, passé commun, règles de vie et d'interaction dans le groupe). Cette information peut être nécessaire ou même juste aider dans certains types d'activité.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Introspection

#OSG Workshop Design Cards - Composition des groupes

## Groupes tirés au hasard



Cette composition de groupe s'appuie sur le hasard pour déterminer qui va avec qui.

Cela permet entre autres d'éviter toute sorte de favoritisme, de biais de sélection, ainsi que de prévenir certaines critiques qui vont avec.

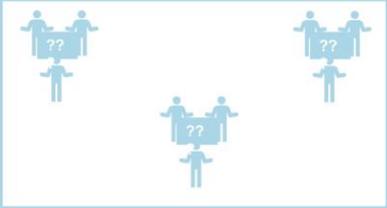
C'est également un moyen de créer de la diversité sans en déterminer le critère en amont.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Idéation

#OSG Workshop Design Cards - Composition des groupes

## Groupes faits pour maximiser les inconnus



Cette composition repose sur le fait que tous les participants ne se connaissent pas parfaitement, et qu'on peut tirer de la valeur de cette méconnaissance mutuelle (diversité, confidentialité, moins de biais...).

Cette composition fonctionne mieux avec les grands groupes, mais peut également s'appliquer en petit groupe en demandant aux participants de rejoindre "les personnes qu'elles connaissent le moins ou les groupes".

### Suggestions de combinaisons :

- Idéation,

#OSG Workshop Design Cards - Composition des groupes

## Groupes par spécialités



La composition des groupes par spécialité s'appuie sur le fait qu'on puisse diviser le groupe entier en sous-groupes ayant chacun une spécialité différente.

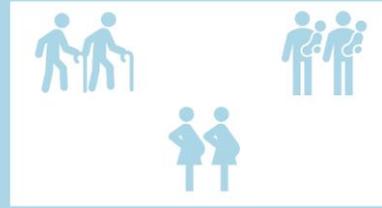
C'est souvent le cas par exemple lorsqu'on réunit les participants par métier, expertise, ou affinité à un sujet donné, et qu'il y a suffisamment de différences entre ces éléments pour pouvoir distinguer des groupes.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Imagination concentrée autour d'une idée

#OSG Workshop Design Cards - Composition des groupes

## Groupes par critère démographique



La composition de groupes par critère démographique est basé sur des informations ne dépendent ni de l'atelier, ni même du groupe ou de l'environnement professionnel. Ce sont des informations telles que l'âge, l'origine sociale, le sexe, etc.

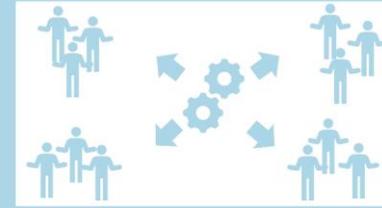
Ce type de composition est plus rare et est parfois utilisé dans certaines situations (aide à l'introspection, sentiment de sécurité par ressemblance et langage similaire pour le partage, ...).

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Introspection,

#OSG Workshop Design Cards - Composition des groupes

## Groupes sur critères définis pendant l'atelier



Les groupes composés selon des critères définis pendant l'atelier s'adaptent aux résultats intermédiaires obtenus pendant l'atelier.

Par exemple, on peut établir des groupes suivant des choix de sujets effectués par les participants, selon le résultat d'un exercice ou encore selon un sujet d'affinité identifier.

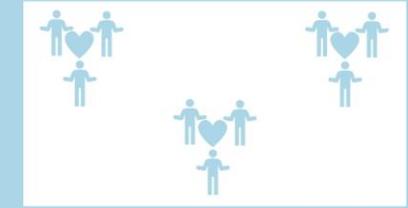
Cette composition de groupe permet souvent de creuser un sujet, mais pas uniquement.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Imagination concentrée autour d'une idée.

#OSG Workshop Design Cards - Composition des groupes

## Groupes par affinités



La composition de groupes par affinité se base sur un sentiment de proximité ou d'appréciation qui peut déjà exister avant l'atelier.

Les groupes par affinités sont caractérisés par la qualité des relations qui y existe déjà, ce qui procure confiance, sécurité d'expression.

Cependant, l'usage systématique de groupes par affinités a tendance à cloisonner naturellement le groupe entier, qui peut perdre des occasions de tisser de nouvelles relations ou obtenir de la diversité tant que les relations existantes sont confortables.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Célébration, Introspection, Partage d'idées

#OSG Workshop Design Cards - Composition des groupes

## Qu'est-ce que la configuration ?



La configuration décrit la façon dont l'ensemble des personnes sont organisées pour interagir (chacun de son côté, en binôme, petits groupes, ...) et la forme de présence des facilitateur(s) (tournant, dédié, absent...).

A chaque configuration correspondent donc certaines possibilités en interaction, qui peuvent par exemple influencer le niveau d'ouverture de soi (moins il y a de monde, plus c'est facile) ou le nombre de personnes alignées par un même message (si on a tous les participants en même temps, c'est plus simple).

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## Tous ensemble autonomes



Il s'agit de la configuration la plus facile et historiquement celle utilisée dans les réunions basiques. Dans cette configuration, tous les participants sont réunis et il y a un seul point d'attention pour tous. La contrepartie est que chacun a la responsabilité de restreindre ses sujets à des points qui peuvent intéresser tous les autres. Cela devient difficile sur de grands groupes ou avec des participants inexpérimentés.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Consommation de contenus déjà prêts, Célébration, Production d'un livrable
- Modèle visuel : Ensemble désordonné
- Outil : Grande salle avec attention centralisée

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## Tous ensemble avec facilitateur(s)



Cette configuration est la plus classique et la plus connue dans des ateliers, particulièrement lorsque les groupes ne sont pas trop grands. Il s'agit là de donner à chacun accès à tous les autres, avec UN point d'attention (à ne pas confondre avec circulation libre), facilité.

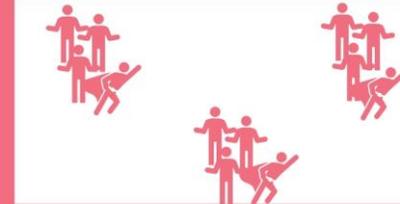
Idéal pour prendre aligner tous les participants sur un même niveau d'information, souvent utilisé en début en fin de session. Difficile cependant d'approfondir l'interaction sans qu'une grande majorité se retrouve silencieuse ou que tous interviennent sans s'entendre.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Prise de décision, prise d'engagements, Fusion et rangement, Célébration

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## En petits groupes avec facilitateurs dédiés



Dans cette configuration, chaque groupe dispose d'un facilitateur dédié.

Cette configuration peut aider à effectuer en petits groupes des tâches difficiles à faire en grand groupe.

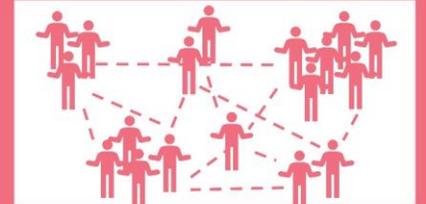
Les facilitateurs dédiés conviennent aussi à des groupes qui ne se connaissent pas.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Prise de décision, partage d'opinions, Imagination concentrée autour d'une idée, Priorisation
- Composition des groupes : Groupes tirés au hasard, groupes faits pour maximiser les inconnus

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## En mélange et circulation libre autonomes



Cette configuration est la plus "naturelle" (quasiment aucune contrainte), et se retrouve souvent dans les moments de détente.

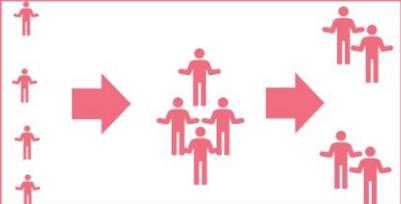
Dans cette configuration, les participants sont libres de s'organiser comme ils le souhaitent, sans contraintes sur les points d'attentions ou de sous-groupes.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Libre (pas d'objectif particulier), Partage et échanges d'opinions, Consommation de contenus déjà prêts, Célébration

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## En manoeuvre : Changement de configuration



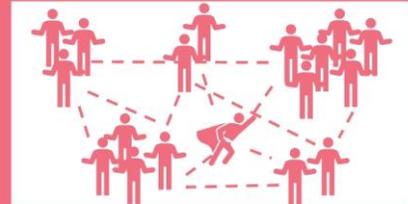
Utilisez cette carte pour qualifier les moments dédiés à passer d'une configuration à l'autre (par exemple bouger entre les salles, se redresser à l'intérieur d'une même salle).

La plupart du temps, ces temps sont courts mais il peut être intéressant de les noter quand le contexte les rend longs (chemins longs, nombreux participants, ...)

A ne pas confondre avec circulation libre

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## En mélange et circulation libre avec facilitateurs tournants



Cette configuration est très libre dans la composition de groupes (auto-décidée par les participants) et souvent dédiée à avancer une tâche ensemble en intelligence collective qui nécessite beaucoup de circulation d'idées.

Les facilitateurs ont alors pour rôle ou bien de gérer le local, ou bien d'aider à faire circuler l'information ou les personnes entre les sous-groupes naturels.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Production d'un livrable, Imagination concentrée autour d'une idée, partage et échange d'opinions,

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## En petits groupes autonomes



Les petits groupes autonomes sont utiles pour travailler sur des sous-sujets d'un même tout avant de fusionner les résultats, ou bien pour disposer d'une exposition plus petite (qu'un grand groupe) pour générer des idées et échanger.

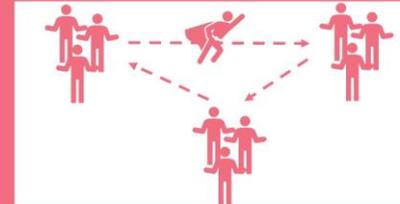
Se prête bien à l'échange d'information diversifiées, mais pas uniquement. Pour des petits groupes autonomes, il y a besoin d'une capacité de facilitation naturelle dans chaque groupe (par connaissance mutuelle par exemple ou d'une tâche simple).

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Idéation, Partage d'opinion, Affinage, Fusion / Rangement, Observation, Consommation de contenus
- Outil support : Ilôts de tables
- Composition de groupes : Groupes maximisant les inconnus, Groupes basés sur des équipes existantes, Groupes par affinité

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## En petit groupes avec facilitateur(s) tournant(s)



La configuration en petits groupes avec facilitateur(s) tournant(s) se prête très bien à l'exécution de tâches découpées en blocs indépendants, chaque groupe ayant chacun un bloc à traiter.

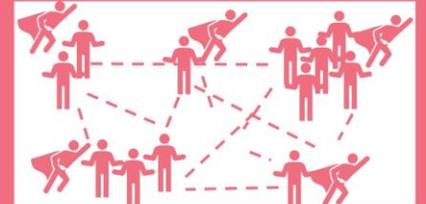
La présence de facilitateur(s) tournant(s) permet d'aider "au cas où" mais pas en permanence.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Production ou avancement d'un livrable, Imagination concentrée autour d'une idée, Priorisation
- Composition de groupes : Groupes hétérogènes en niveau, groupes par spécialité

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## En mélange et circulation libre avec facilitateurs dédiés



Cette configuration est celle qu'on peut retrouver par exemple dans des forums ou des salons de présentations. Les participants peuvent circuler entre différents points d'attention à leur guise.

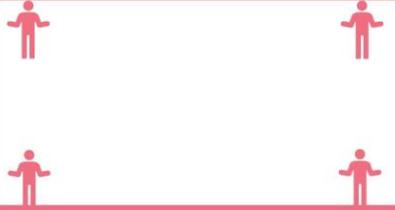
Les facilitateurs dédiés assurent alors la continuité des échanges, ainsi que la bonne intégration des nouveaux arrivants et la sécurité de pouvoir partir d'un sous-groupe

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Consommation de contenus déjà prêts, idéation, partage et échanges d'opinion

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## Chacun de son côté



Chaque participant est "isolé" des autres (ou bien réellement, ou bien par les règles de l'atelier).

Cette configuration permet d'atténuer les biais d'influence mutuelle entre participants, et par exemple à chacun de se concentrer sur son propre périmètre ou sa tâche.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Introspection, consommation de contenus
- Outil support : Contenus prêts à être consommés

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## En binômes autonomes



Les binômes autonomes offrent la possibilité d'une interaction riche, sans avoir trop à gérer la facilitation du groupe.

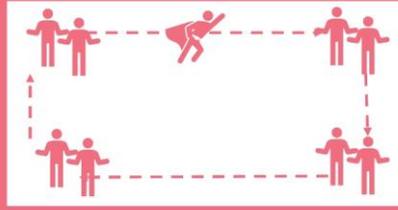
Le binôme est la plus petite échelle pour partager "en privé" et apprendre à s'ouvrir ou écouter. Cependant le binôme profite d'une diversité d'avis plus basse que des groupes de plus grande taille. Cette configuration se prête toutefois mal à de grandes décisions collectives.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Partage et échange d'opinions, Observation
- Composition : Groupes faits pour maximiser les inconnus, Groupes par affinité

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## En binômes avec facilitateur(s) tournants



Les binômes avec facilitateurs tournants sont la version assistée des binômes autonomes.

Cette configuration permet d'avancer sur une tâche en étant accompagné, avec moins de pression sur la coordination que dans un plus grand groupe, et l'assistance de facilitateurs au cas où.

Cette configuration se prête toutefois mal à la décision collective.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Production ou avancement d'un livrable, partage et échanges d'opinions
- Composition : Groupes hétérogènes en niveau

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## Chacun de son côté avec facilitateur(s) tournants



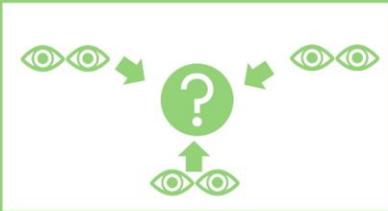
Chacun de son côté avec facilitateur tournant reprend le même principe que "chacun de son côté" mais avec la possibilité d'avoir une assistance au cas où, et ne pas être laissé trop longtemps seul(e).

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Introspection, Production ou avancement d'un livrable

#OSG Workshop Design Cards - Configuration

## Qu'est-ce que le modèle visuel ?



Le modèle est la façon de disposer ensemble l'information que chacun va apporter (les expériences, les vécus, les idées, etc). Cela se voit particulièrement lorsqu'il y a un support.

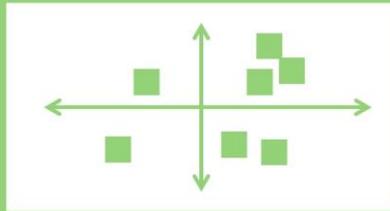
Le modèle va conditionner les actions collectives.

Que veut-on mettre en avant comme information au départ ? Y-a-t-il différentes catégories ? Quelle est la relation entre ces catégories ?

La plupart des modèles présentés ici sont souvent en 2 dimensions, mais les modèles visuels en 3 dimensions ou plus peuvent également être utilisés en atelier.

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Cadran



Les modèles visuels de type Cadran basés aident à repérer un ensemble d'information riche sur 2 dimensions. Ce repérage peut aider à simplifier une prise de décision à suivre, ou faire des groupements.

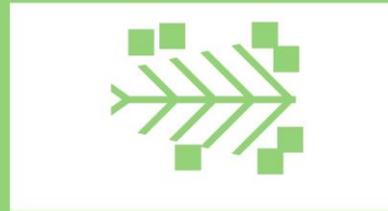
Par exemple, en rangeant différentes options suivant les axes de l'effort à fournir et de la valeur tirée, on peut identifier les opportunités apportant le plus de valeur pour le moins d'effort.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Fusion/Rangement, Imagination concentrée autour d'une idée

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Diagrammes divers



Les modèles visuels basés sur des diagrammes divers concernent des formats visuels qui ne sont pas couverts par les autres cartes.

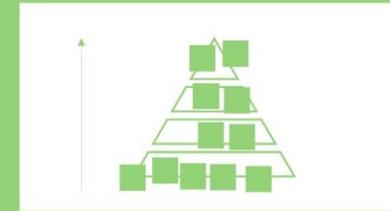
Les diagrammes liés à ce modèle visuel sont souvent moins courants, et correspondent à des modèles d'information moins familiers. (ex: Diagramme d'Ishikawa)

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Imagination concentrée autour d'une idée, Rangement / Fusion

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Hiérarchie



Les modèles visuels basés sur la hiérarchie forcent le rangement d'un ensemble d'information sur un seul axe.

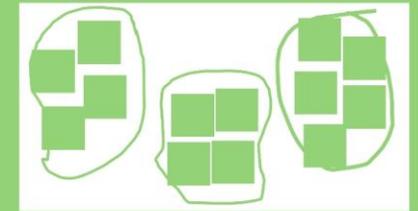
Cette simplification dans le modèle visuel force une capacité de renoncement à des fins par exemple de prise de décision.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Priorisation, Rangement / Fusion

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Patatoïdes



Le modèle visuel patatoïdes est la façon la plus basique de réunir les informations, en groupant grossièrement les éléments liés.

Par exemple, après une expression collective de vécus individuels, on pourra réunir des éléments entre eux par thèmes.

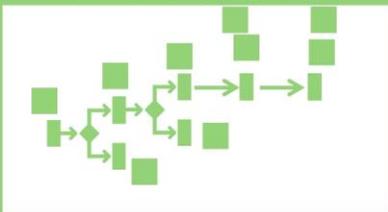
Ce modèle se prête très bien à faire émerger les "patates" d'information plutôt que de les fixer au préalable.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Rangement/Fusion

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Processus linéaire / étapes / suite d'événements, ...



Les modèles visuels basés sur des processus linéaires mettent en avant la notion d'enchaînement.

Ils représentent le plus souvent des actions / états qui se suivent les unes les autres dans une chronologie (par exemple : les étapes clés d'un projet).

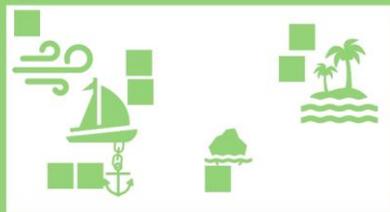
Dans ce type de modèle, il est plus simple de repérer la temporalité d'une action, ou bien ses conditions de déclenchement et de fin, ce qui rend ce modèle utile pour des prises d'engagement ou de l'imagination de plan d'action.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Imagination concentrée autour d'une idée, Prise d'engagement

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Métaphores visuelles



Les modèles visuels basés sur des métaphores visuelles permettent de faciliter la pensée ou l'expression à propos d'informations plus complexes, souvent abstraites.

Dans ce type de modèle, par exemple le speedboat, on reprend des éléments concrets (le vent, le bateau, l'île à atteindre) pour représenter des informations difficiles à illustrer (vent = soutien, bateau = équipe, île = objectifs).

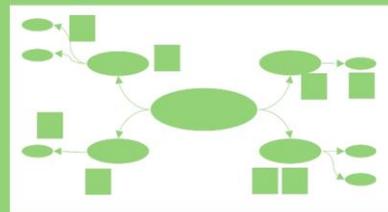
Si la métaphore peut aider à raisonner, elle peut aussi biaiser l'angle de vue d'un groupe sur une problématique complexe, d'où l'importance de bien choisir.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Introspection, Imagination concentrée autour d'une idée

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Mindmap / arbre de détails / déclinaisons en plusieurs sujets...



Les modèles visuels basés sur des Mindmaps permettent de découper des éléments d'information en petits blocs plus détaillés, et de relier des informations très diverses.

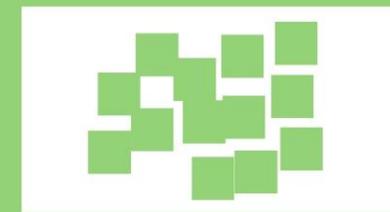
Les mindmaps sont souvent structurées sous forme d'arbres où on peut creuser chaque noeud et l'enrichir. Cela demande un bon niveau d'attention et en pratique de l'espace suffisant. La mindmap est parfois limitée par le fait qu'il n'y a souvent qu'un espace plat pour représenter l'information.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Imagination concentrée autour d'une idée, Idéation, Rangement/Fusion  
- Outils : Mur de management visuel virtuel, Grand plateau

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Ensemble désordonné



Les modèles visuels basés sur les ensembles désordonnés visent simplement à ne pas donner d'ordre ou de contraintes particulières de rangement.

C'est le modèle le plus libre et on cherche à maintenir cette liberté tout le long. Ne pas confondre cette carte avec le modèle ad hoc.

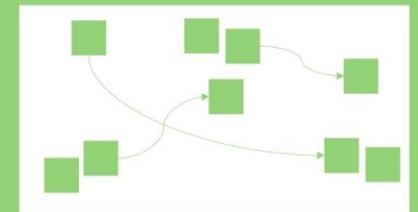
Ici c'est la masse d'informations qui est importante, et elle pourra être structurée plus tard dans l'atelier (ou ailleurs)

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Idéation, Partage et échanges d'opinion

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Modèle ad hoc



Le modèle visuel ad hoc est un modèle où on fait apparaître une structure au fur et à mesure qu'elle est ajoutée, ce n'est ni une mindmap, ni un ensemble désordonné (même si cela démarre comme tel).

"On range au fur et à mesure qu'on ajoute"

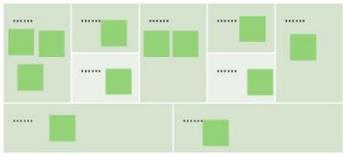
C'est une version plus avancée du modèle visuel "patatoïdes", et nécessite une capacité de synthèse très forte.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Rangement/Fusion, Imagination concentrée autour d'une idée

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Canvas méthodologique existant / Grilles de lecture / Classification



Les modèles visuels basés sur des canvas méthodologiques existants utilisent des grilles de lecture considérées comme utiles et déjà prêtes pour la situation.

Par exemple, le Business Model Canvas peut être une base pour des ateliers définissant des modèles d'affaires.

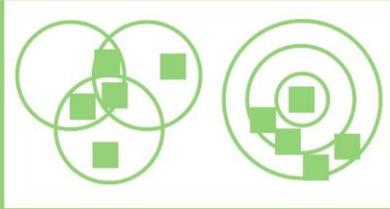
Ces modèles peuvent être utiles pour ranger ou creuser l'information.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Affinage, Fusion / rangement

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Diagrammes de Venn / Points Communs et différences / Inclusions et exclusions



Le modèle visuel basé sur des Diagrammes de Venn ou sur des cercles concentriques permettent de représenter l'information d'inclusion ou d'exclusion d'ensemble.

Idéal pour illustrer les points communs, les différences entre éléments. Utile également pour ranger.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Fusion / Rangement, Idéation

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Avantages et Inconvénients / équilibres ou déséquilibres



Les modèles visuels basés sur les avantages et Inconvénients permettent de préparer une décision, d'affiner une ou plusieurs possibilités.

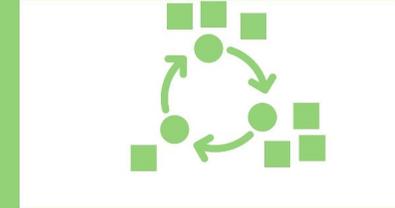
Ils aident à poser la comparaison et à éviter la répétition dans les débats (ce qui est écrit et représenté a moins de chances d'être répété par frustration)

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Imagination concentrée autour d'une idée, Priorisation, Introspection

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Cycles / cercles vicieux, vertueux, processus récurrents...



Le modèle visuel "Cycles" permet (entre autres) de représenter des chaînes d'événements qui ont lieu systématiquement dans un même ordre, avec un effet de causalité parfois entre les éléments du cycle (parfois, il s'agit juste d'une chronologie).

Ces modèles sont bien adaptés pour représenter des processus récurrents, de cercles vicieux, vertueux, afin de pouvoir les qualifier ou les modifier.

### Suggestions de combinaisons :

- Type d'activité : Fusion et rangement, Imagination concentrée autour d'une idée

#OSG Workshop Design Cards - Modèle visuel

## Qu'est-ce que les outils de support ?



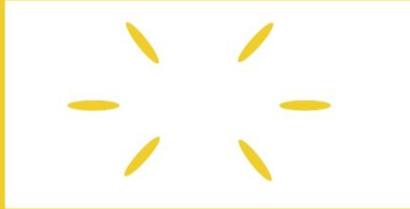
Les outils de support sont l'ensemble des matériels, informations, et tout ce qui n'est pas humain (ou être vivant) pouvant vous aider dans votre atelier.

Cela inclut les objets, mais également les logiciels, les lieux et espaces que vous avez à disposition.

Les bons supports peuvent énormément aider à votre conception d'ateliers, et il reste à bien les choisir. Il est rare de choisir cependant ses activités ou le thème de son atelier sur la base du matériel à disposition.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Sans support particulier



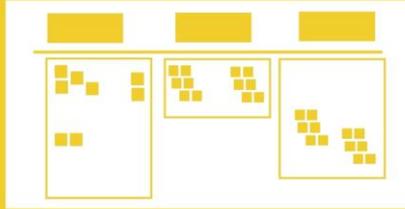
Un atelier sans support particulier ne s'appuie pas sur un support spécifique autre que les participants eux-mêmes et éventuellement les facilitateurs.

Cela ne veut pas dire qu'il n'y a ni lieu, ni matériel, mais qu'il y a une faible dépendance à des outils spécifiques.

L'activité est alors basée sur la base des mots, des gestes, de ce que chacun apporte de manière assez banale, sans outil.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Mur de management visuel virtuel



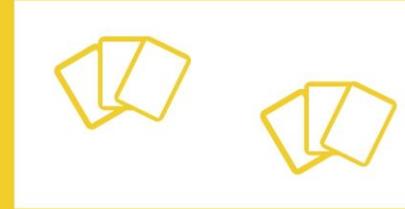
Le mur de management visuel reprend les mêmes principes que les murs de management visuel physique (plaquer un grand nombre d'informations sur une surface 2D), avec les libertés qu'offrent les outils numériques.

Grande taille quasi illimitée, accessibilité depuis n'importe où, contenu riche (intégration facile de vidéos, ...), copier-coller, annulations, et pas de consommation de matériel.

Comme tout outil, le mur de management visuel a également ses limites, comme le risque de devenir si grand qu'il devient difficile à maîtriser, la gestion de la cybersécurité et la charge d'apprentissage chez les technophobes.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Jeu de cartes



Un jeu de cartes est souvent le découpage d'une grande quantité d'information sous forme d'éléments manipulables individuellement. En soi, c'est une version particulière de l'outil "contenus prêts à être utilisés".

Plutôt qu'une liste ou qu'un univers complet où on doit porter en permanence l'attention sur tous les éléments à la fois, les cartes permettent de se concentrer pour creuser, réfléchir, décider, et faire des combinaisons. Les cartes ne sont pas nécessairement physiques.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Objets, accessoires

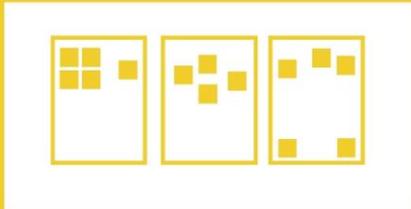


Un objet / accessoire permet de solliciter le toucher, le mouvement du corps, la proprioception, et à le côté pratique de l'usage direct (ne pas avoir à se connecter sur un appareil numérique par exemple).

Les objets ou accessoires peuvent aussi aider à l'imagination.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Mur de management visuel physique



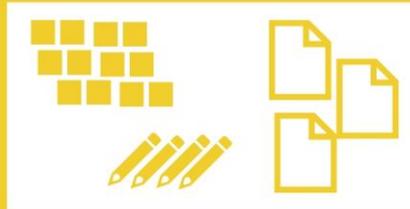
Un mur de management visuel physique permet de poser en 2 dimensions, et à la verticale, un très grand nombre d'informations.

Les murs de management visuels peuvent parfois être eux même des supports d'écriture (murs en verre), et/ou être le support pour coller différents posters, post-its, ou autre feuilles accrochées.

L'usage d'un espace physique exploite le fait de souvent plus facilement mémoriser dans l'espace plutôt que de manière abstraite. La limite est souvent la taille et le temps de préparation.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Feuilles, Post-its, Posters et outils d'écriture / de dessin



Des feuilles, post-its, posters et outils d'écriture sont des outils très courants dans les ateliers.

Ces outils n'ont pas la flexibilité du virtuel, mais présentent les avantages de solliciter le cerveau différemment (mouvement physique, manipulation, repères dans l'espace, mémoire du mouvement, repos des yeux ...) que des outils virtuels.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Espace virtuel



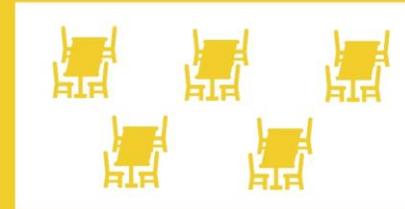
Un espace virtuel est un lieu virtuel, dans lequel des utilisateurs peuvent naviguer et interagir. Chacun incarne alors un avatar (représentation locale d'un utilisateur) qui se déplace et peut effectuer un certain nombre d'actions.

Un espace virtuel est en quelque sorte votre lieu d'atelier "en ligne".

Comparé à un simple outil de discussion en ligne, un espace virtuel donne à la fois des repères concrets (bureau virtuel, lieux, ...), un sentiment de présence sans écrasement ("je suis à côté et je peux solliciter au cas où") et des possibilités différentes en termes de circulation.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Espaces physiques isolables les uns des autres / Ilôts de tables / salles /



Des espaces physiques isolables les uns des autres permettent de disposer de plusieurs points d'attention pendant un même atelier.

Cela passe par du cloisonnement souvent visuel, sonore, voire spatial (on se déplace loin des autres).

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Grande salle avec attention centralisée



Une grande salle avec attention centralisée est un espace physique qui rend facile à un grand nombre de participants d'accorder leur attention sur un même point (une scène, un écran de projection, un piédestal, le milieu visible d'une pièce...).

La grande salle, associée à un atelier qui convient, peut créer un sentiment d'unité et d'alignement vers un même but ou une appartenance à un même groupe.

Il est souvent plus difficile de générer de l'interaction et de la circulation dans ce genre de salles.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Outil de discussion en ligne



Un outil de discussion en ligne permet de se retrouver et d'interagir facilement à distance.

Il permet souvent à la base d'envoyer des messages textes entre participants, mais aussi de converser en vidéo ou de partager des documents.

Les outils de discussion en ligne sont souvent utilisés pour des événements où tous les participants sont à distance, et (plus rarement) pour des événements en présentiel pour faire échanger de l'information entre petits groupes isolés.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Matériel d'enregistrement



Le matériel d'enregistrement est utilisé pour garder de l'information importante de l'atelier.

Aujourd'hui, dans beaucoup d'ateliers, les participants ont sur eux un matériel d'enregistrement (téléphone, appareil photo, ...) et on compte également dans cette catégorie les caméras, les micros et autres.

Si le livrable de l'atelier est audio ou audiovisuel, le matériel d'enregistrement permet d'en collecter des éléments clés.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Grand plateau / table / espace central où poser des choses et se retrouver



Un grand plateau est un espace physique plat (souvent une table, parfois le sol) autour duquel il est possible de réunir un grand nombre de personnes et sur lequel on peut poser des éléments de travail (maquettes, objets, éléments écrits...)

Ce grand plateau permet de circuler, manipuler, poser, et interagir. C'est l'outil de base qu'on retrouve dans les jeux de plateau.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Contenus prêts à être utilisés (présentations, vidéos, audios, jeux, ....)

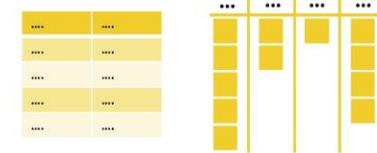


Les contenus prêts à être utilisés sont des contenus pour la plupart produits AVANT la session. Il peut s'agir de présentations prêtes, de discours, de vidéos, de jeux.

Ils sont souvent utilisés comme comptes rendus d'information extérieure, outil pédagogique, et permettent de donner une même base d'information aux participants avant d'entrer dans des phases plus interactives d'atelier.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Outil de numérique de gestion et suivi (Kanban Board, GANTT, Liste d'actions, Tableau...)



Un outil numérique de gestion et suivi permet d'enregistrer, traiter, annoter, associer des informations professionnelles ou opérationnelles.

Typiquement, un outil de gestion de tâches permet de repérer leurs statuts, identifier à qui elles sont affectées, se renseigner sur des détails, etc.

Ces outils numériques fournissent aussi souvent des indicateurs, et parfois des possibilités de management visuel.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Lieu particulier



Un lieu particulier dispose de propriétés particulières sur lesquelles l'atelier peut s'appuyer. Ce lieu peut mettre à disposition divers outils de support (espaces, etc.) et surtout aider à certaines activités.

Par exemple un atelier "au vert" permettra plus facilement l'introspection, un lieu comme un bar favorisera la détente, un lieu symbolique peut aider à la célébration, un lieu ouvert et plein de diversité peut aider à l'idéation, etc.

#OSG Workshop Design Cards - Outils de Support

## Qu'est-ce que le type d'activité ?



Le type d'activité désigne l'activité PRINCIPALE et SUGGÉRÉE aux participants. A chacune correspond un certain nombre de verbes décrivant l'activité (prioriser, imaginer, échanger,...) ou d'action (idéation, production, ...).

On peut donc souvent s'attendre à un résultat correspondant (des idées pour l'idéation, des décisions pour la priorisation, ...). Il est possible d'avoir simultanément des activités de plusieurs types dans une même phase d'atelier.

### Suggestions de combinaisons :

Certains type d'activités se prêtent mieux à certaines configurations, certains modèles visuels voire certaines compositions, les suggestions seront indiquées

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

## Idéation / Proposition / Invention / Création



Dans une activité de type idéation, le but est de générer des idées, de les combiner, de diverger.

Il y a souvent besoin de se laisser suffisamment de liberté et d'un cadre minimum à la création. Les participants sont dans la proposition, les éclairs de génie, l'absurde, les rebondissements et l'invention d'information nouvelle.

### Suggestions de combinaisons :

- Compositions : Groupes pour maximiser les inconnus, groupes au hasard
- Modèle visuel : Ensemble désordonné, Mindmap
- Univers narratif : Science fiction, Civilisations, Médiéval Fantastique

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

## Imagination concentrée autour d'une idée / Ajout de détails / Affinage



Les activités de type Imagination concentrée autour d'une idée consistent à creuser une idée, un concept, un élément d'information en lui ajoutant des détails.

L'important est ici non pas de diverger (même si cela arrive), mais d'enrichir. On attend souvent plus de capacité d'analyse que dans les activités de type idéation.

Ces types d'activités suivent souvent les activités de priorisation.

### Suggestions de combinaisons :

- Composition de groupe : Groupe par spécialité, petits groupes avec facilitateurs
- Modèle visuel : Mindmap, Canva méthodologique, Avantages inconvénients, Cycle et cercle vertueux
- Univers narratif : Science Fiction, Sport, Secteurs, Evènement populaires, Cuisine

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

## Introspection / Ressenti / Souvenir



Une activité de type introspection / ressenti / souvenir invite à se concentrer sur soi, sur le passé, ou son expérience vécue.

On attend souvent de ces moments une certaine forme de prise de conscience, d'acceptation, avant de pouvoir partager ou agir. Cette activité nécessite souvent un environnement humain plus sécurisé psychologiquement que pour les autres types.

### Suggestions de combinaisons :

- Compositions de groupe : Equipes existantes, Groupes pour maximiser les inconnus, Groupes par critère démographique, Groupes par affinités
- Configuration : Chacun de son côté, en binôme
- Modèle visuel : Métaphore visuelle, Avantages et inconvénients
- Univers narratif : Fictions, Histoire, Nature, Médiéval Fantastique

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

## Partage et échanges d'opinions, ressentis, expériences, identités, questions



Une activité de type partage et échanges d'opinions se concentre sur l'interaction entre participants (elle prend plus rarement la forme de long monologue).

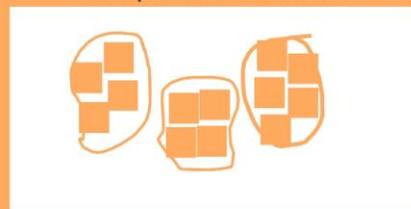
Ce type d'activité nécessite écoute, sentiment de sécurité de s'exprimer, respect mutuel. Ces conditions rendent ce type d'activité stimulants et riches. Bien sûr, dans beaucoup d'activités de groupe il y a ce type d'activité.

### Suggestions de combinaisons :

- Composition de groupes : Groupes maximisant les inconnus, groupes tirés au hasard, groupes hétérogènes en niveau, Groupes par critère démographique, Groupes par affinités
- Configuration : Toutes sauf chacun de son côté
- Univers narratif : Civilisations, Nature

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

## Rangement et Fusion / Groupements d'idées



Dans les activités de type rangement, le but est de simplifier un grand ensemble souvent désordonné ou bien rangé dans une forme qui ne convient pas à la suite.

Les qualités dont il faut faire preuve dans ce type d'activité sont l'organisation, la synthèse, la capacité au rapprochement d'informations.

Les activités de ce type suivent souvent les activités type idéation et précèdent souvent les priorisations.

### Suggestions de combinaisons :

- Modèle visuel : Patatoïdes, Mindmap, Diagramme de Venn, Cadran, Canva méthodologique, Cycles
- Univers narratif : Fictions, Secteurs ou métiers, Evènement populaires

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

## Priorisation / votes / prise de décision / Comparaison



Dans les activités de type priorisation / Votes / Prise de décision, les participants sont invités à converger, choisir, donc renoncer.

Les qualités nécessaires à ce type d'activité sont souvent liées à la prise de décision : réalisme, courage, assertivité, capacité au compromis et acceptation.

### Suggestions de combinaisons :

- Modèle visuel : Hiérarchie, Avantages inconvénients
- Configuration : Tous ensemble avec facilitateur(s)
- Univers narratif : Politique, Cuisine

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

## Consommation de contenus déjà prêts (lecture, visionnage, écoute, jeu...)



Les activités de type Consommation de contenus déjà prêts permettent de donner une même information aux participants.

En pratique, cela peut consister à partager des actualités, écouter un discours déjà écrit, regarder une vidéo, effectuer ensemble un tutoriel. Ces contenus sont le plus souvent créés au préalable, mais cela peut aussi s'appliquer à des contenus créés pendant l'atelier.

### Suggestions de combinaisons :

- Composition de groupes : Groupes de niveau
- Configuration : Tous ensemble avec facilitateur
- Outil : Grande salle avec attention centralisée, Contenus prêts

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

## Production ou avancement d'un livrable / Ecriture / Enregistrement / Dessin



Les activités de type production ou avancement d'un livrable sont les activités où les membres participent à créer, remplir, préparer, ajuster, affiner un document (au sens large, cela peut être un texte comme une vidéo ou un même du code) qui aura avancé ou sera livré en fin d'atelier.

Même si parfois le support même de toutes les activités d'un atelier est un livrable en soi, il arrive plus souvent que les livrables d'un groupe aient leur propres contraintes (lisibilité par les non participants, ...). Cela peut justifier des moments dédiés à rentrer dans ces contraintes.

### Suggestions de combinaisons :

- Composition de groupes : Equipes existantes, groupes par critères définis pendant l'atelier
- Configuration : En binôme autonomes

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

## Prise d'engagements



Dans une activité de type prise d'engagement, les participants s'engagent auprès des autres (ou d'eux mêmes) à effectuer certaines actions dans le futur ou à suivre certaines règles.

C'est souvent lors de la prise d'engagement qu'on considère que l'atelier a un impact qui va plus loin que le moment même.

### Suggestions de combinaisons :

- Modèle visuel : Processus linéaire
- Configuration : Tous ensemble avec facilitateur(s)
- Outil : Outil de gestion et de suivi
- Univers narratif : Sport, Politique

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

## Célébration / Félicitations



Les activités de type célébration ne se concentrent pas sur faire avancer une décision, une opération, ou livrable, des idées, mais plutôt créer du lien en faisant vivre une même émotion de fête.

On peut y compter des activités comme les applaudissements, les félicitations, les expressions collectives de joie, la chauffe de salle.

### Suggestions de combinaisons :

- Composition de groupes : Groupes par affinités
- Configuration : Tous ensemble autonomes, En mélange et circulation libre autonomes
- Outil : Grand plateau

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

Observation / prise de notes / enregistrement /  
Ecoute active / Interrogations / Inspection



Ce type d'activité concerne les activités d'observation (cadres sur le terrain par exemple), d'inspection (inspection de contenus, ...), d'enregistrement sous toutes formes.

Le sondage, les interviews sont par exemple des activités de ce type.

### Suggestions de combinaisons :

- Outil : Matériel d'enregistrement
- Configuration : En binôme autonome, en petits groupes autonomes

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

Libre (activité sans objectif) /  
Détente



Ce type d'activité n'a aucun but ni aucune contrainte sur l'activité des participants. Elle correspond souvent à des moments de détente pour souffler entre 2 moments d'exercices.

### Suggestions de combinaisons :

- Configuration : En mélange et circulation libre autonomes

#OSG Workshop Design Cards - Type d'activités

## Qu'est-ce que l'univers narratif ?



L'Univers permet de ramener à des objets concrets des raisonnements abstraits.

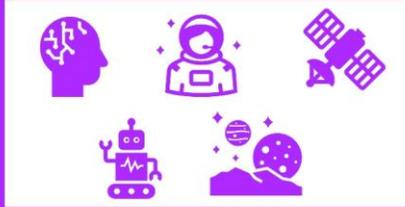
L'intérêt d'un Univers est de pouvoir utiliser le symbole ou la métaphore pour en dire beaucoup plus qu'un lot très riche de règles et d'explication.

L'Univers doit être parlant pour l'ensemble des participants (s'il est anecdotique ou uniquement connu d'une partie, cela peut créer inutilement des blocages et questions).

L'Univers donne aussi un effet narratif qui peut inspirer vers l'ouverture et la créativité.

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Science-fiction / Futur



L'univers Science Fiction plonge les participants dans une imagination souvent futuriste, avec ses propres règles de cohérence, des technologies et des sciences souvent plus avancées.

On y trouvera souvent des robots, l'exploration spatiale, de l'innovation.

La science fiction se prête bien à la projection dans le futur et à l'imagination de solutions

**Suggestions de combinaisons :**

- Type d'activité : Idéation, Imagination concentrée autour d'un sujet

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Evenement populaire ou période dans l'année (Noël, Été, Halloween, Rentrée...)



Un univers narratif basé sur un événement populaire ou période de l'année permet de "rester dans l'ambiance" de ce qui préoccupe déjà l'attention de vos participants en dehors de l'atelier.

C'est la fin de l'année? Thématisons l'atelier sur Noël et décrivons ce que sont nos cadeaux et résolutions.

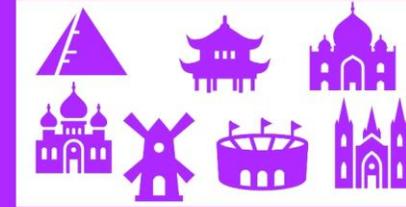
C'est l'été? Décrivons nos destinations de projet comme on décrirait des destinations de vacances.

**Suggestions de combinaisons :**

- Type d'activité : Rangement, Imagination concentrée autour d'une idée

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Civilisations / Pays / Cultures



L'univers narratif des civilisations / pays / culture invite à se plonger dans une culture existante souvent géographiquement lointaine.

Cet univers permet de prendre du recul sur les points de vue, mieux accepter et exploiter la diversité.

**Suggestions de combinaisons :**

- Type d'activité : Partage d'opinions, Idéation

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Fictions / Série / Film / Livre / Jeu / œuvre culturelle populaire



Un univers narratif basé sur une série, un film, un livre, un jeu ou plus généralement sur une œuvre culturelle populaire, donne l'occasion aux participants de s'exprimer à travers des personnages, situations, et histoires "extérieures" à leur contexte, mais qui sont quand même connues de tous.

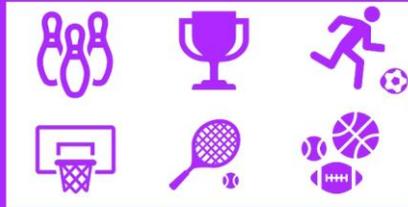
Qui sont les héros ? les anti-héros ? les crises ? les phases ? les ennemis ? Tant de questions que l'univers narratif d'une fiction pose souvent très bien, et qui peut aider à habiller un atelier.

**Suggestions de combinaisons :**

- Type d'activité : Introspection, Rangement

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Sport : disciplines, épreuves, équipes, compétitions, ...



L'univers narratif du sport ou d'un sport en particulier permet d'apporter des éléments "pratiques" et des comparaisons aux participants sur leurs façons d'interagir et de s'aligner.

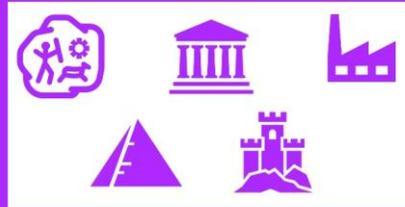
Souvent, dans ces sports sont associés des conditions de victoire, des règles, des équipes... autant d'ingrédients qu'on retrouve également dans les ateliers.

**Suggestions de combinaisons :**

- Type d'activité : Imagination concentrée autour d'une idée, Prise d'engagement

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Histoire / Préhistoire / Antiquité / Médiéval / Temps modernes



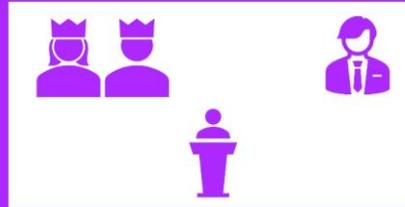
Un univers narratif concentré sur une phase particulière de l'histoire ou sur l'histoire en général permet de faire travailler les participants sur la cohérence entre différents éléments d'une civilisation, l'évolution dans le temps, le regard sur le passé.

**Suggestions de combinaisons :**

- Type d'activité : Introspection

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Politique / Pouvoirs



Un univers narratif sur le thème de la politique, des pouvoirs permet de décrire plus facilement les relations, les rapports humains, la gouvernance.

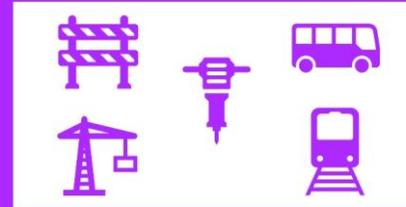
Et si une équipe était le gouvernement d'un pays, qui serait ministre de quel sujet ? Comment travailler nos relations intergroupes comme des relations internationales ? Quel serait notre équivalent de la déclaration des Droits de l'Homme ? Nous devons prioriser des actions ? Si nous étions un pays, dans quel ordre opérions nous ?

**Suggestions de combinaisons :**

- Type d'activité : Priorisation, Prise d'engagement

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Secteur ou métiers : Transports, construction, ...



Un univers narratif basé sur un secteur ou un métier va reprendre les codes, les règles et la culture de ce métier / secteur pour pouvoir illustrer des concepts abstraits, tout en restant dans le domaine professionnel. Cela peut également servir à des métaphores.

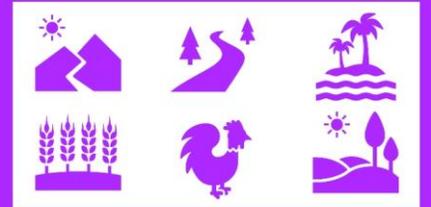
Si notre projet était un immeuble, quelles en seraient les fondations ? Quel est notre trajet entre les différents succès ? S'il y avait une carte de nos possibilités, quels seraient les territoires ?

**Suggestions de combinaisons :**

- Type d'activité : Imagination concentrée autour d'une idée, rangement

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Nature / Saisons / Mer / Montagne...



Un univers narratif basé sur la nature fournit des métaphores faciles pour l'introspection, l'expression d'un ressenti ou la description de phénomènes de grande ampleur.

Si nos cycles d'information étaient comme le cycle de l'eau, quelles seraient les étapes ? Quels sont les animaux totems de chacun ?

**Suggestions de combinaisons :**

- Type d'activité : Partage d'idées, Introspection  
- Modèles visuels : Cycles

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Pas d'univers narratif particulier / Sortie des autres univers narratifs



Cette carte est une carte "par défaut" (l'équivalent de quand on ne choisit pas d'univers narratif).

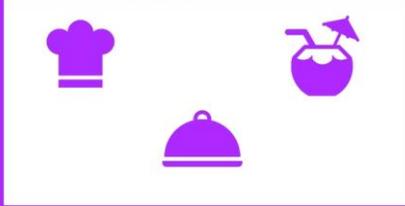
Cependant, vous pouvez toujours l'utiliser lorsque vous souhaitez insister qu'une phase en particulier de votre atelier n'est plus dans un univers narratif particulier, tandis que d'autres phases le sont.

Par exemple, lorsque vous finissez votre atelier, il est plus rare de garder l'univers narratif qui vous a servi lors d'un exercice. Vous pouvez donc rappeler qu'on se "défait" de l'univers narratif original à ce moment là.

**Suggestions de combinaisons :**  
- Type d'activité : Prise d'engagement

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Cuisine et boissons



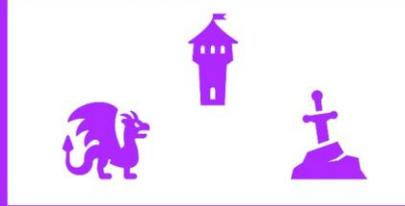
Les univers narratifs basés sur la cuisine et les boissons permettent d'utiliser le gustatif ou l'olfactif pour exprimer des idées abstraites ou concrètes avec moins d'attrait.

Nous concevons un moment fort ? Quels icebreakers faisons nous en entrée, et avec quoi finissons nous pour le dessert ?  
En quoi notre équipe fait un bon cocktail ? Quels sont les ingrédients de notre succès ?  
Notre processus d'innovation peut évoluer ? Quelles sont nos cuissons pour les idées ?

**Suggestions de combinaisons :**  
- Modèle visuel : processus linéaire  
- Type d'activité : Imagination concentrée autour d'une idée, Priorisation

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Médiéval Fantastique



Les univers narratifs basés sur le médiéval fantastique permettent d'aborder des situations d'adversités, des jeux de relation et d'exagérer des symboles forts avec un univers peu scientifique, potentiellement magique.

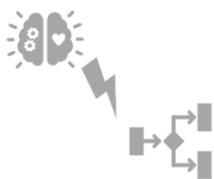
Si nous étions des héros, quels seraient nos pouvoirs ?  
Lesquels développer ? Quels obstacles sont notre dragon ? Quelle est notre quête ?

Quels sont mes pouvoirs et mes épreuves personnelles ?

**Suggestions de combinaisons :**  
- Type d'activité : Idéation, Introspection

Workshop Design Cards - Univers narratif

## Support au brainstorming pour faire varier des ateliers existants



**Exemples et Inspirations :** Vous êtes responsables de groupes et devez améliorer un atelier existant

Vous partez peut-être d'un atelier existant, que vous souhaitez adapter pour d'autres contextes. Dans ce cas là, les Workshop Design Cards peuvent servir d'appui en brainstorming.

Commencez par sélectionner les cartes qui décrivent l'atelier existant, ensuite, essayez de varier les cartes couleur par couleur. Quelles conséquences sur votre atelier ? Quelles sont vos nouvelles idées ?

#OSG Workshop Design Cards - Usages

## Outil éducatif sur la création d'ateliers



**Exemples et Inspirations :** Vous êtes enseignant sur la pédagogie et la ludopédagogie

Les Workshop Design Cards peuvent être utilisées à des fins éducatives auprès de débutants sur la création d'ateliers.

Elles servent entre autres à cadrer la définition à la manière d'un canvas, et décompose chaque case de ce canvas dans des éléments éducatifs simples (les cartes), dotés d'exemples

#OSG Workshop Design Cards - Usages

## Pourquoi les cartes usages des Workshop Design Cards

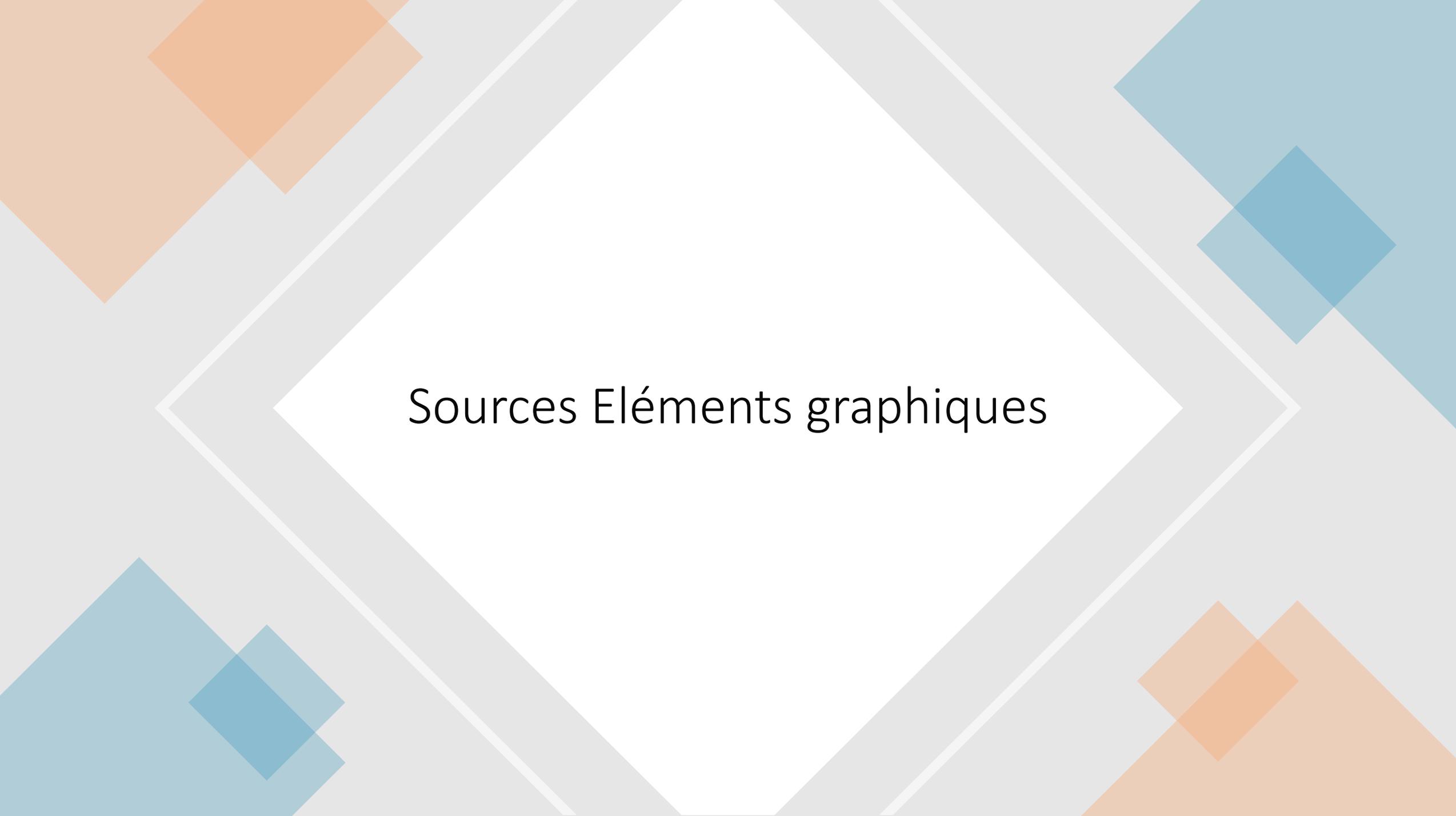


**Exemples et Inspirations :** Vous devez créer ou concevoir une journée d'ateliers, ou juste un seul. Vous êtes formateurs, facilitateurs, coachs en entreprise

Les Workshop Design Cards présentent un ensemble d'aspects à réfléchir lors de la conception ou production d'un atelier d'intelligence collective.

Dans chacune de ces catégories, vous trouverez des descriptions ET des suggestions de combinaisons pour rendre votre atelier cohérent.

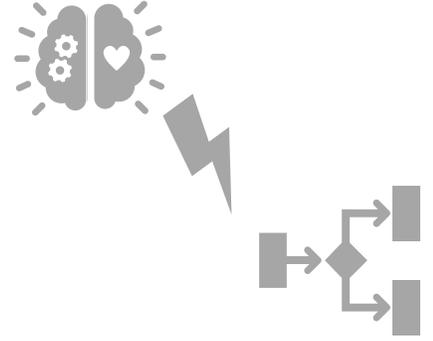
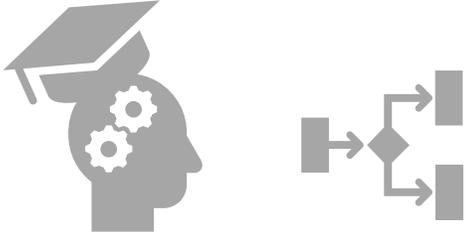
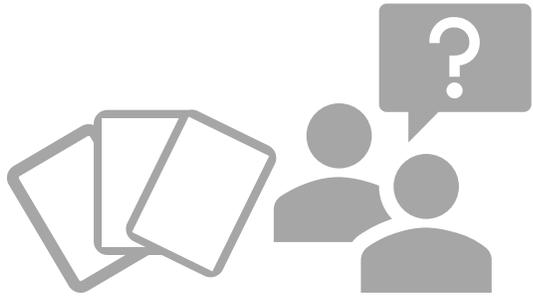
#OSG Workshop Design Cards - Usages



# Sources Eléments graphiques

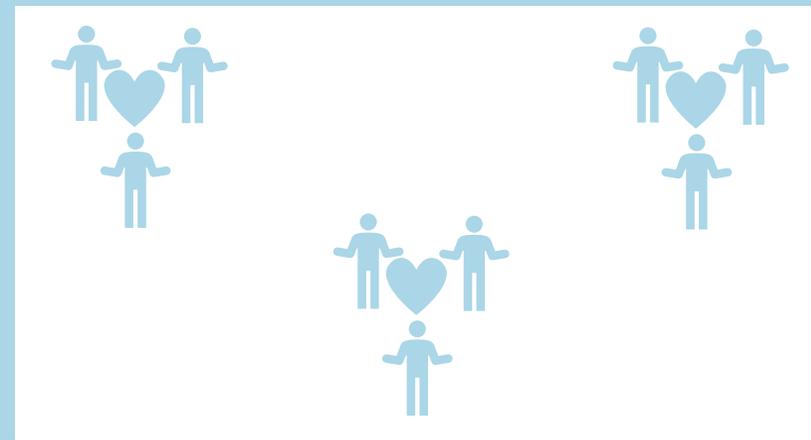
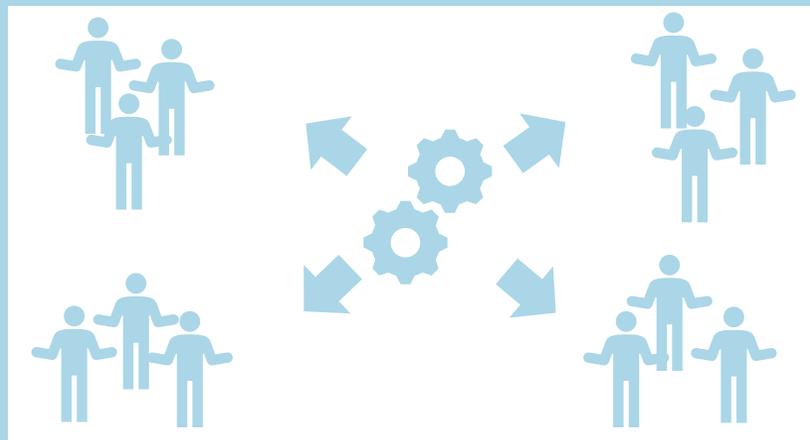
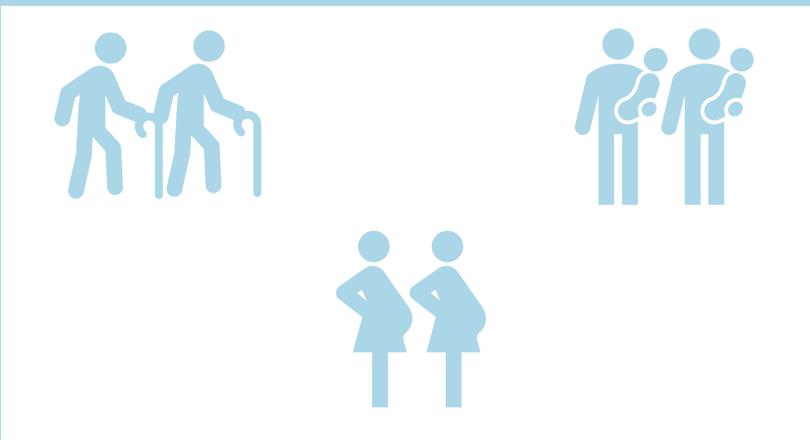
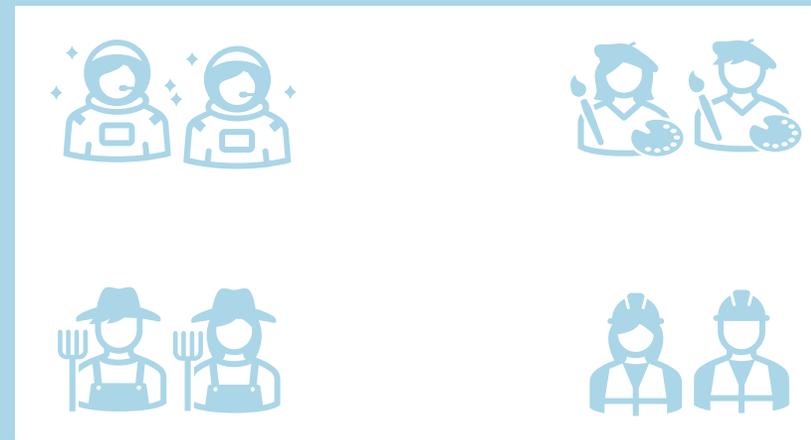
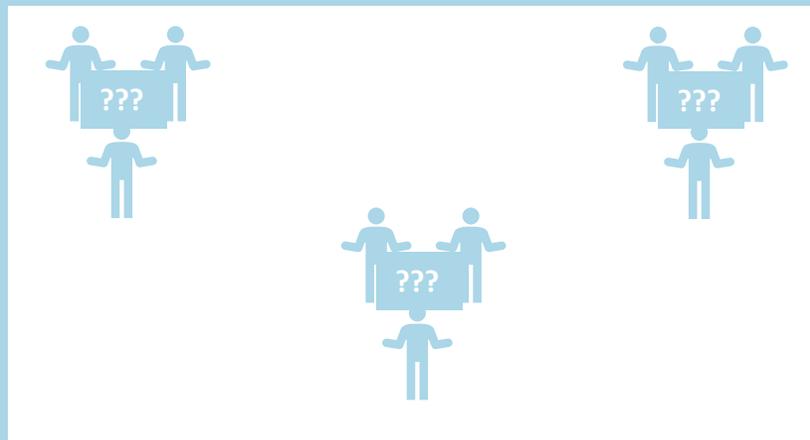
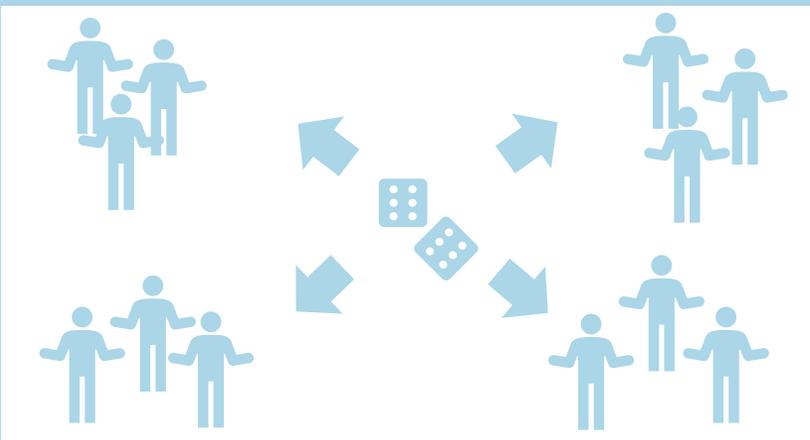
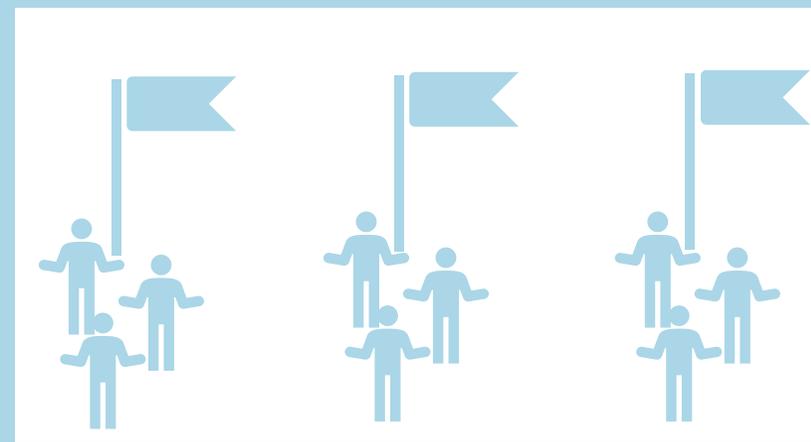
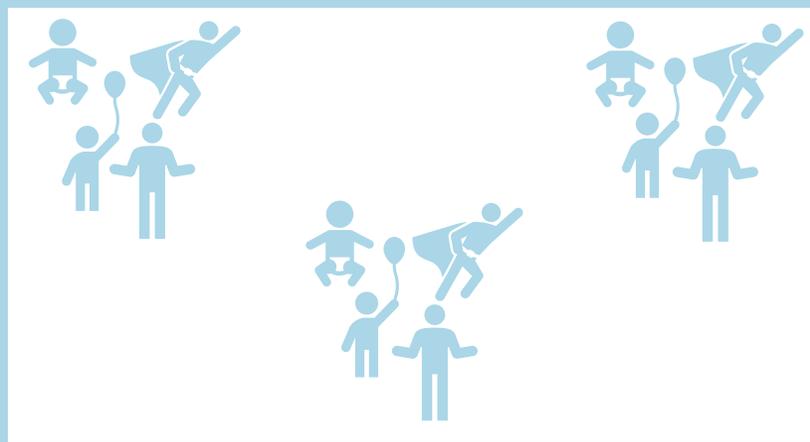
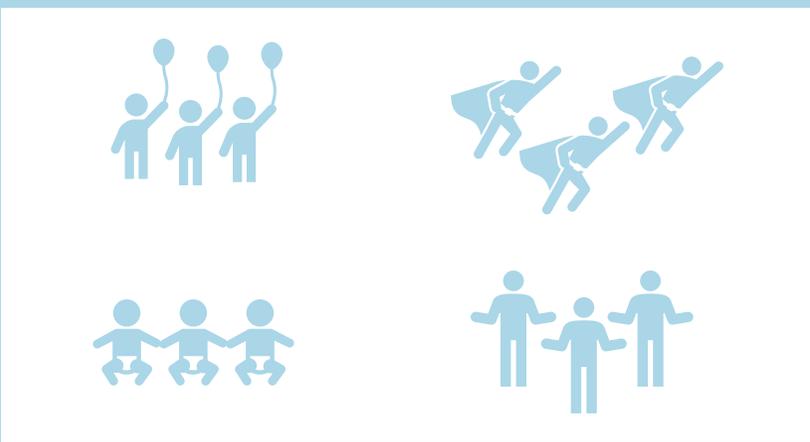


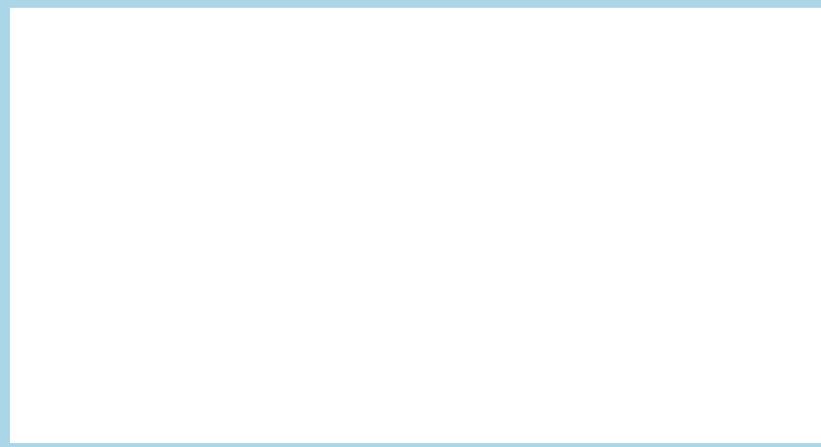
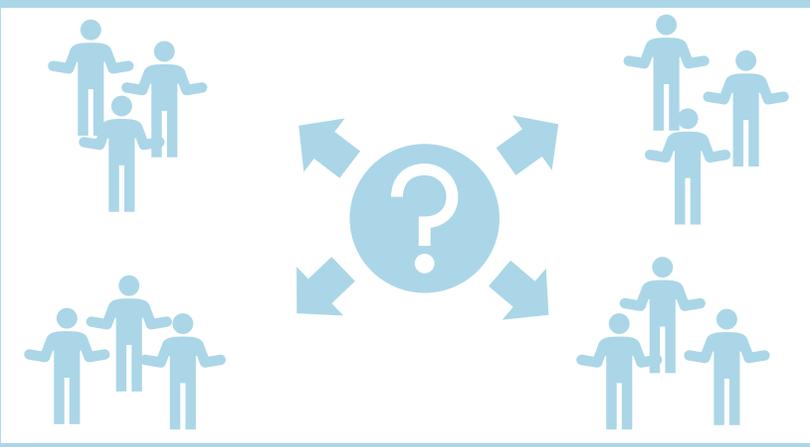
Usages

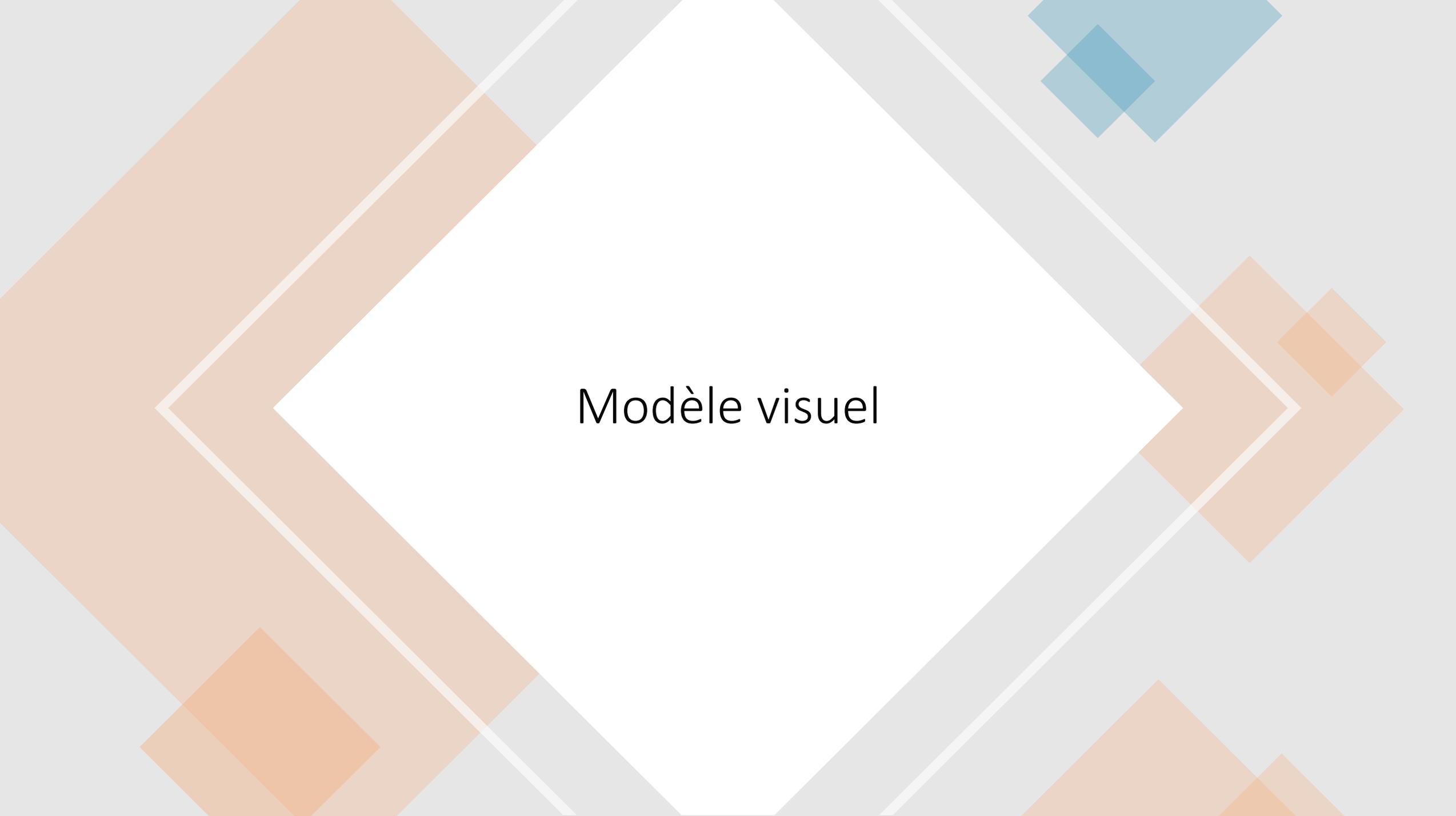


The background features a central white diamond shape surrounded by overlapping geometric shapes in shades of blue and orange. The shapes are arranged in a pattern that suggests a larger, partially visible diamond or square structure. The colors are muted and the overall style is clean and modern.

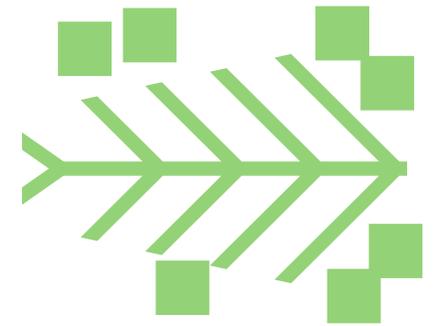
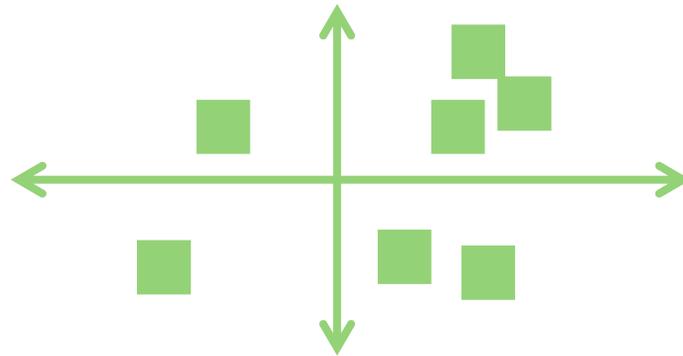
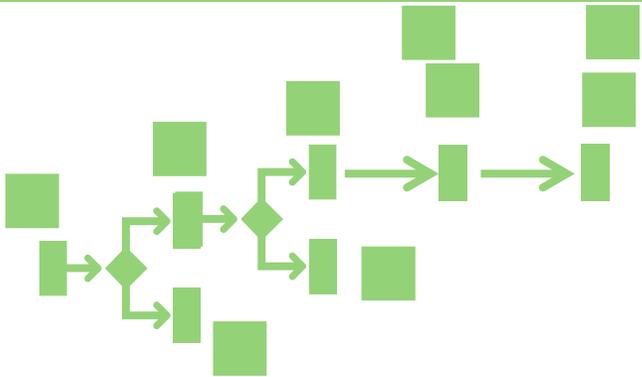
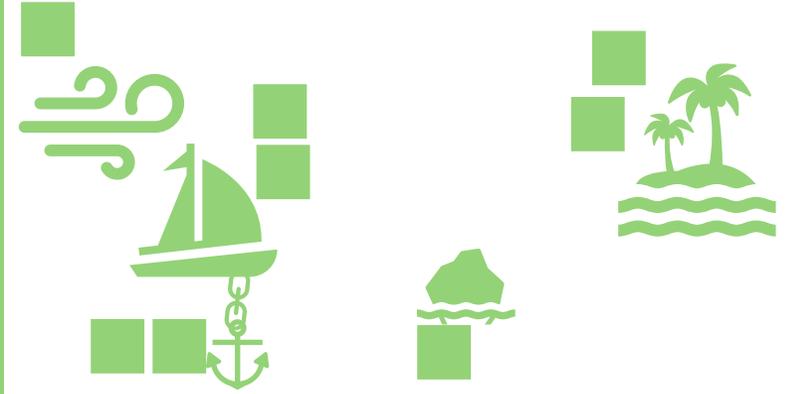
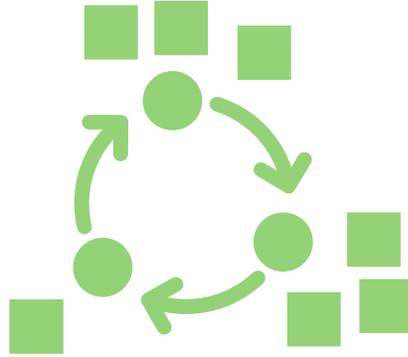
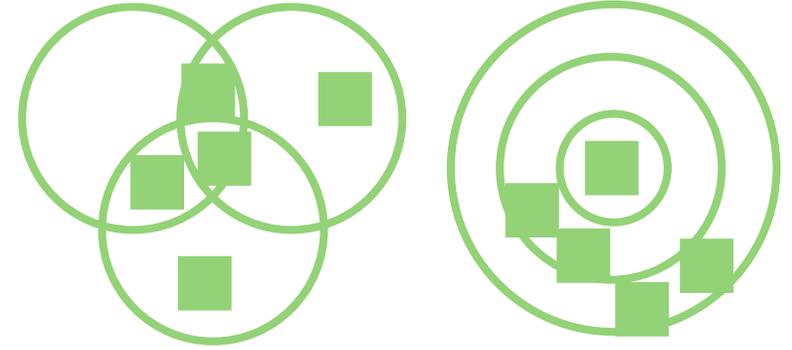
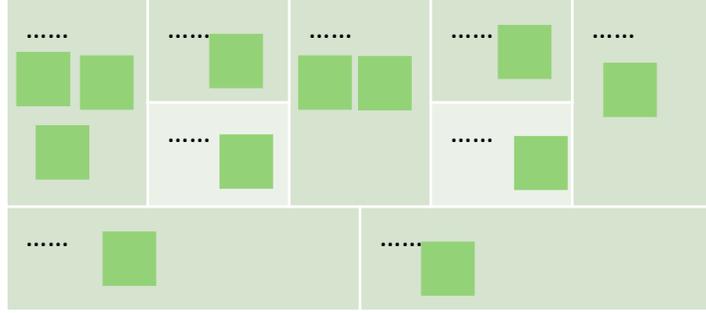
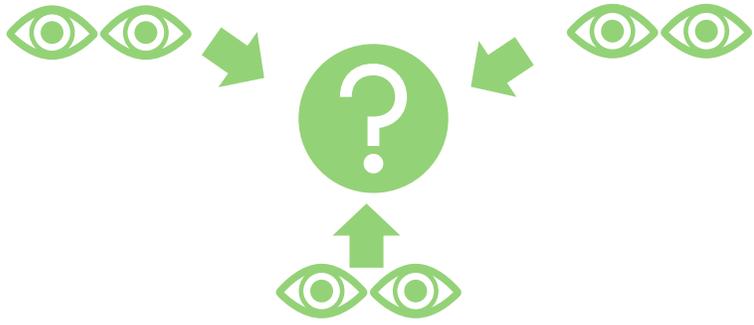
# Composition des groupes

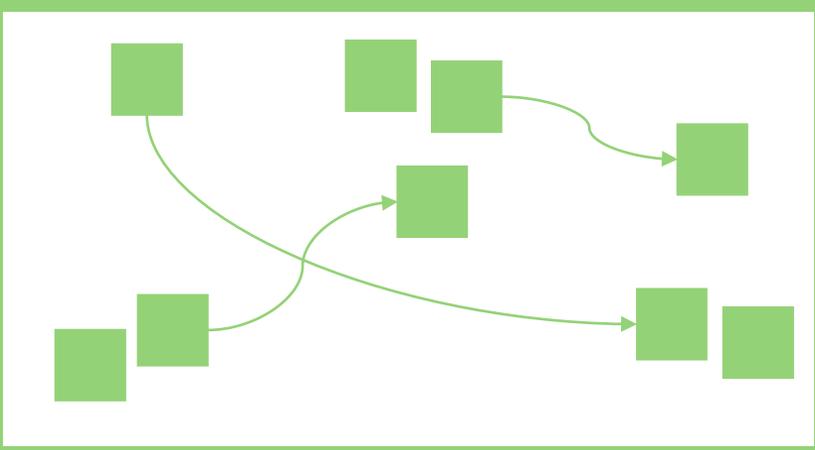
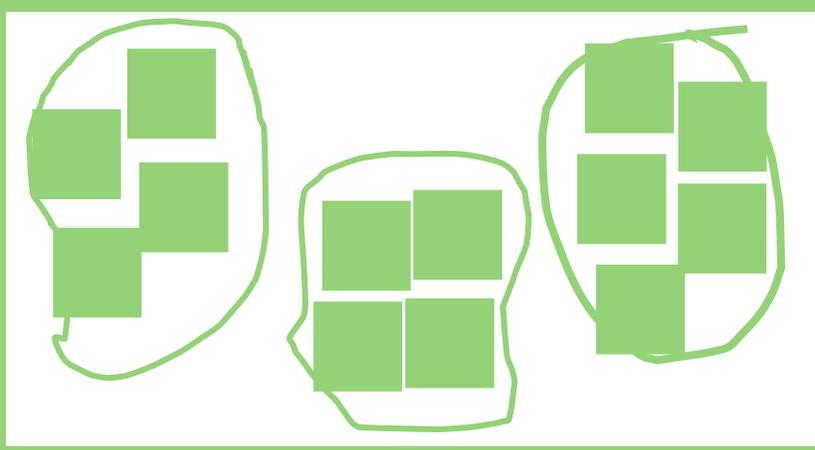
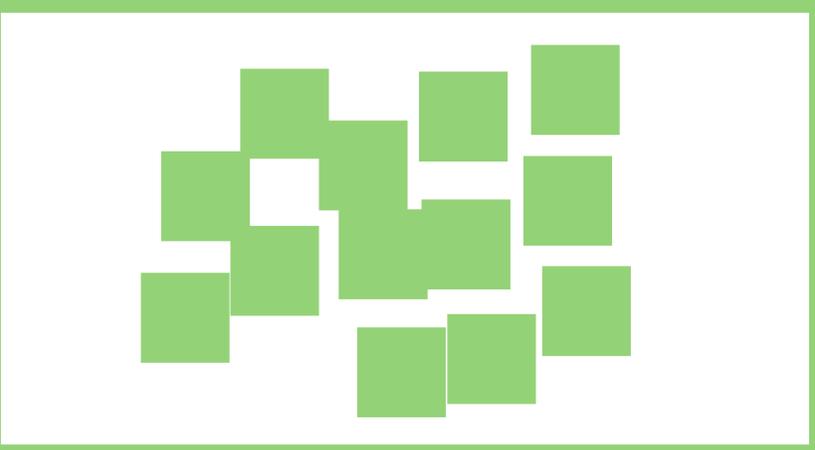
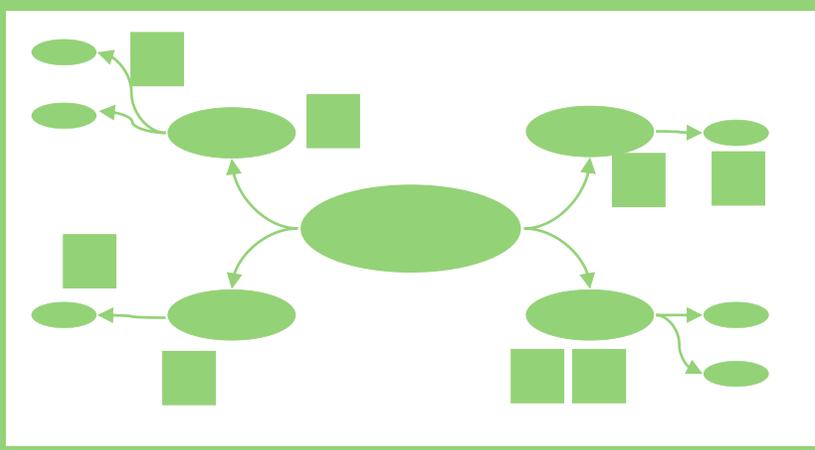


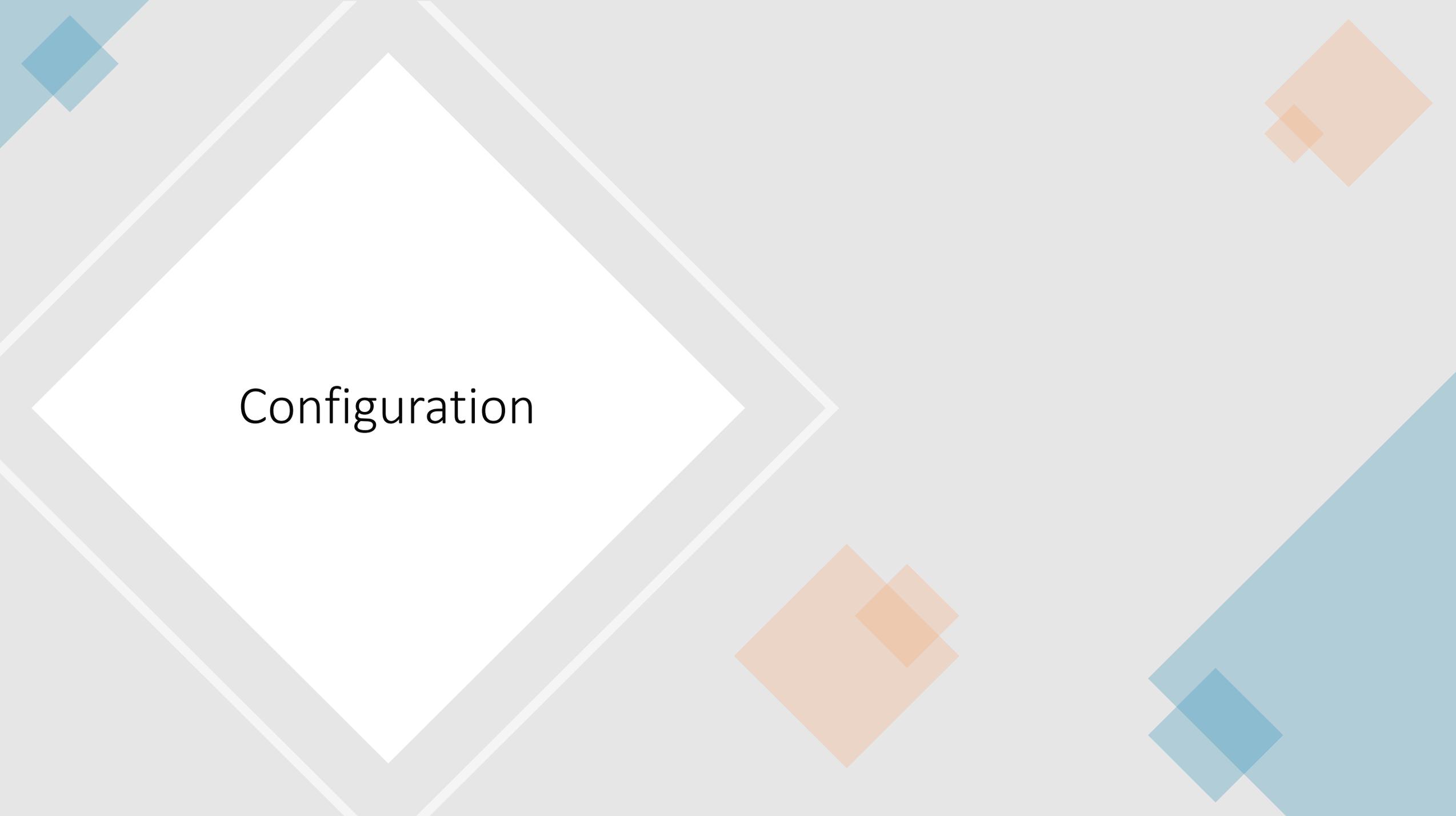




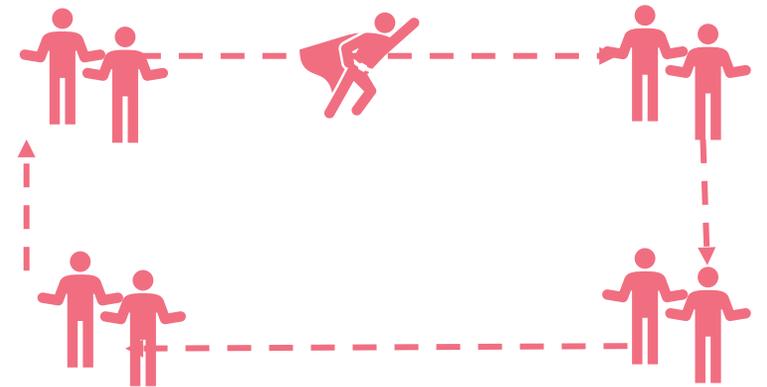
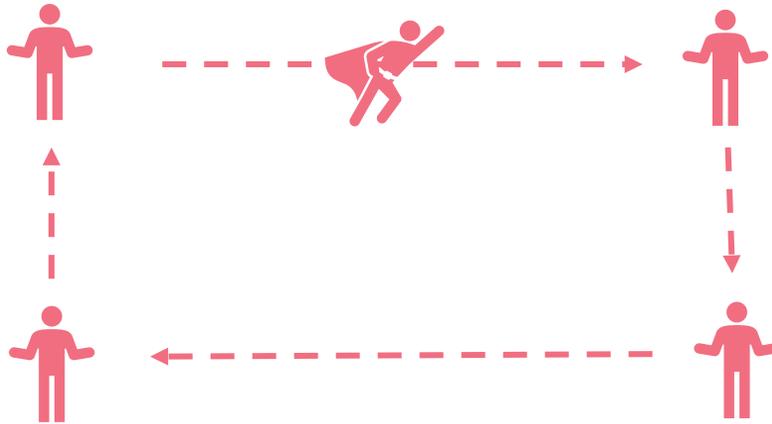
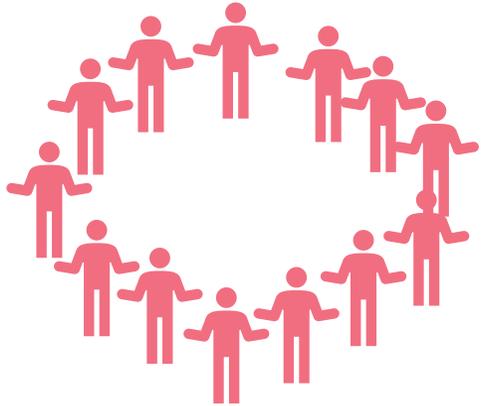
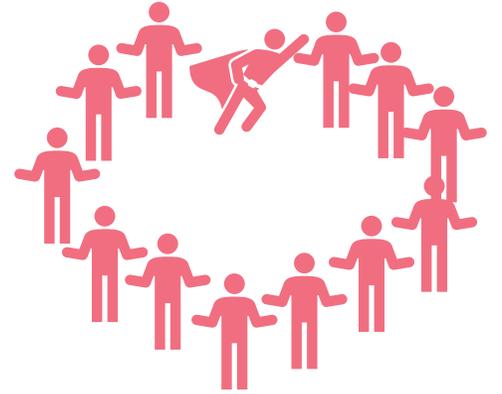
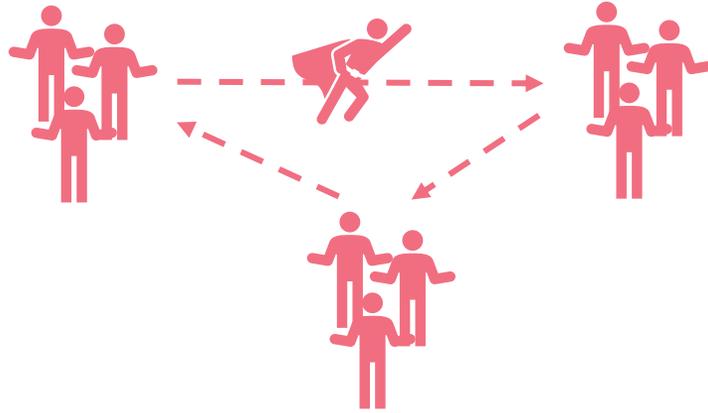
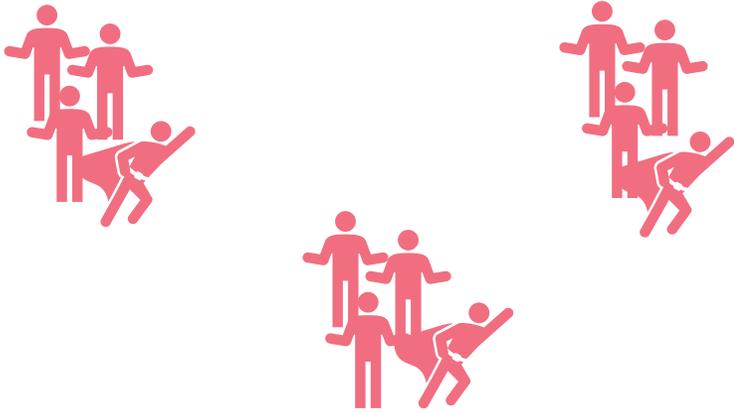
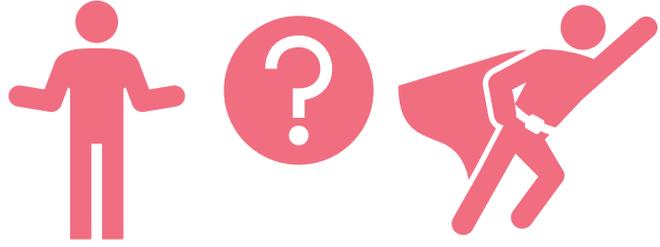
Modèle visuel

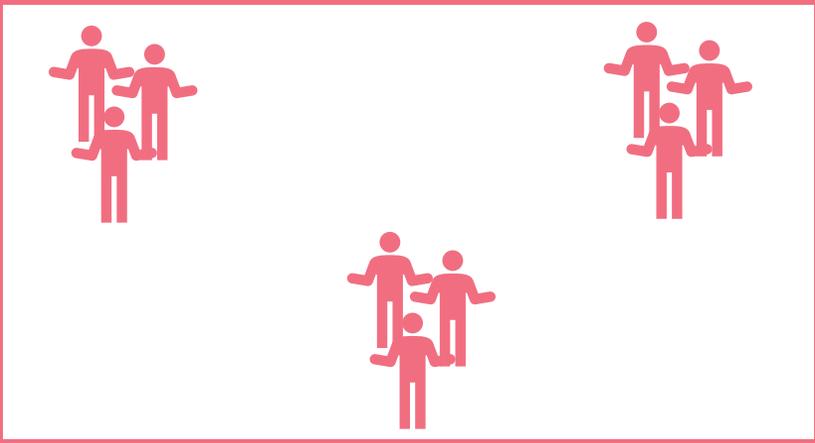
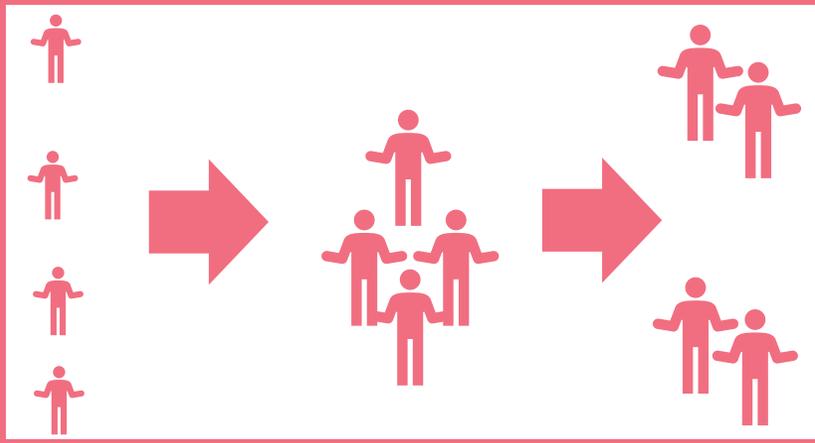
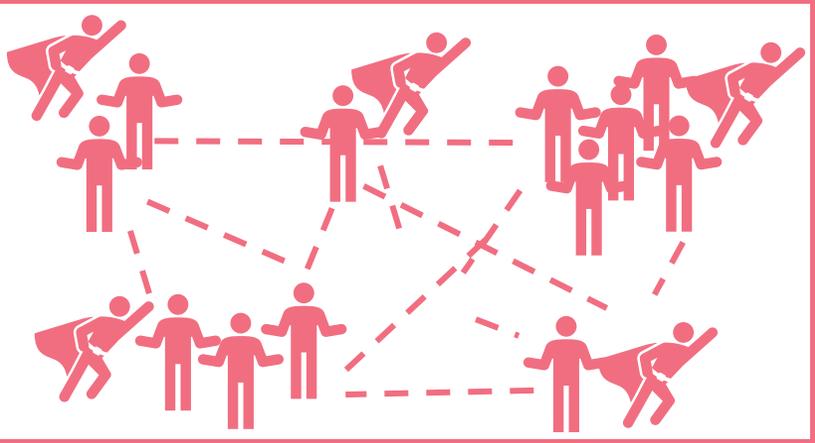
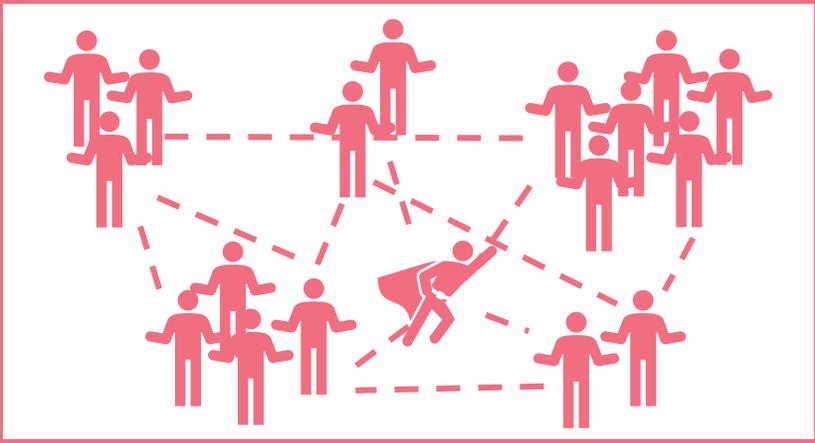
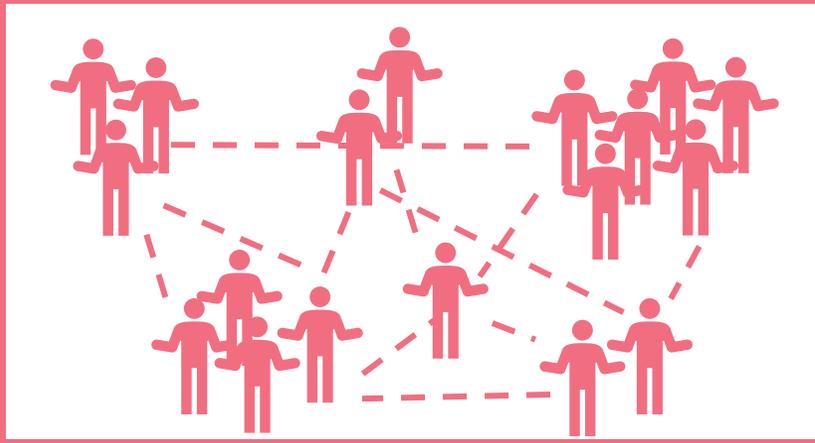


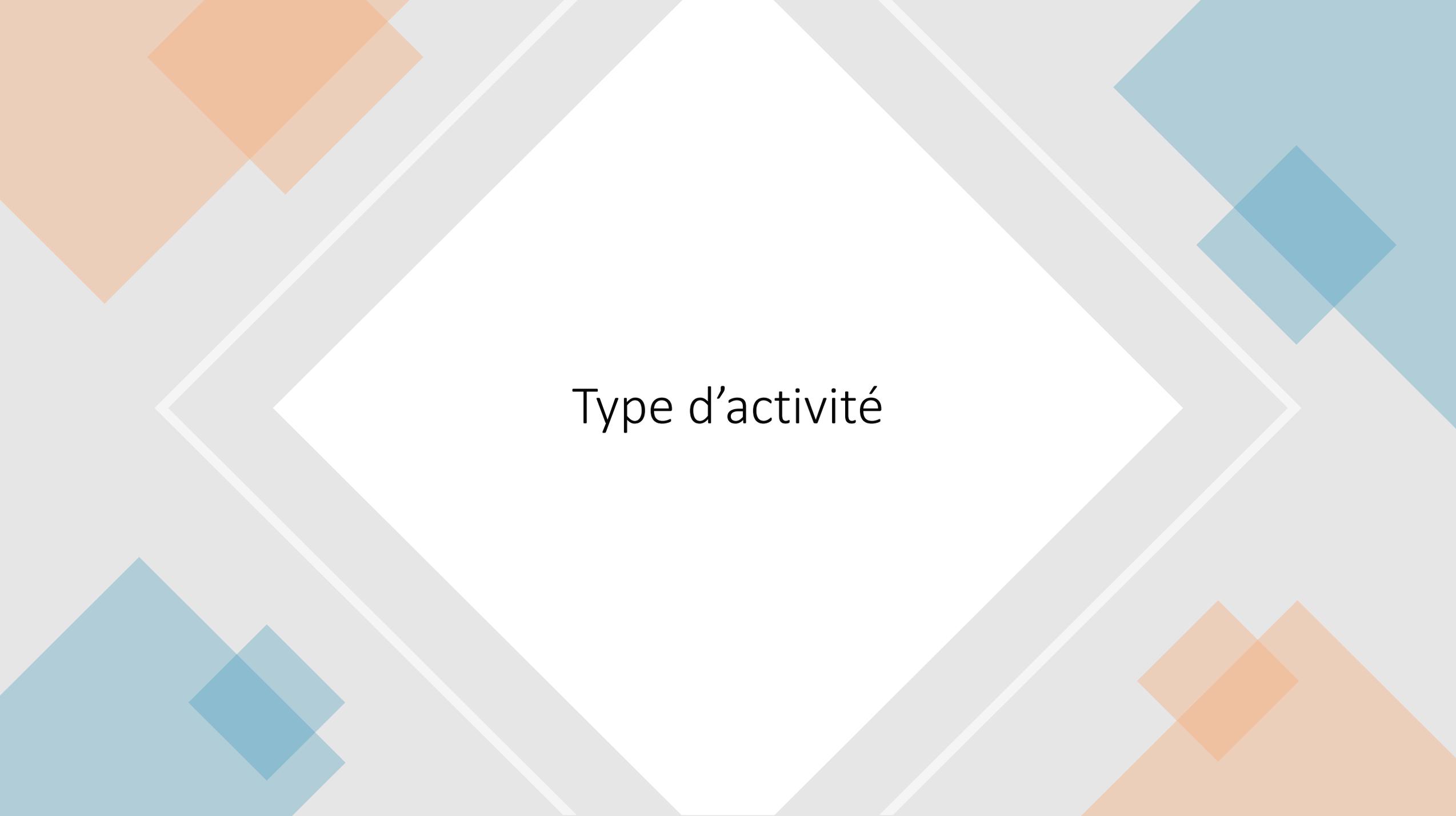




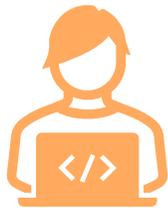
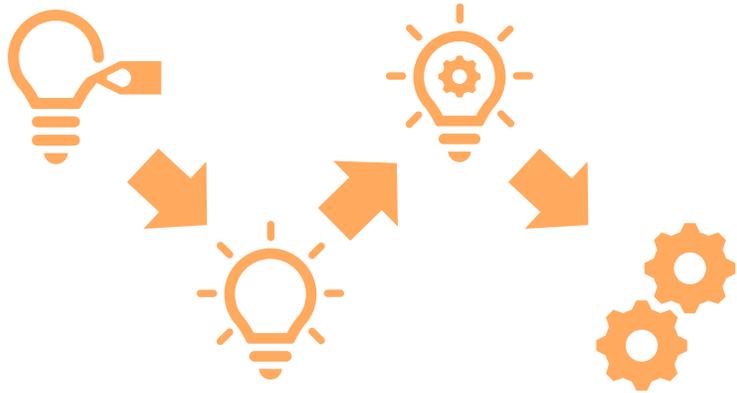
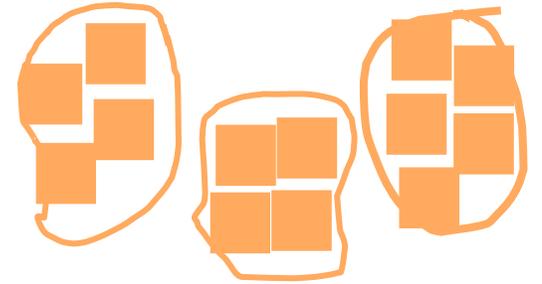
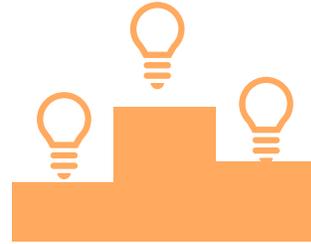
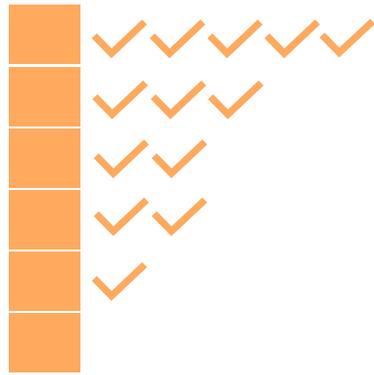
Configuration

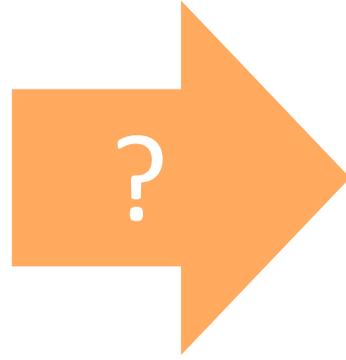


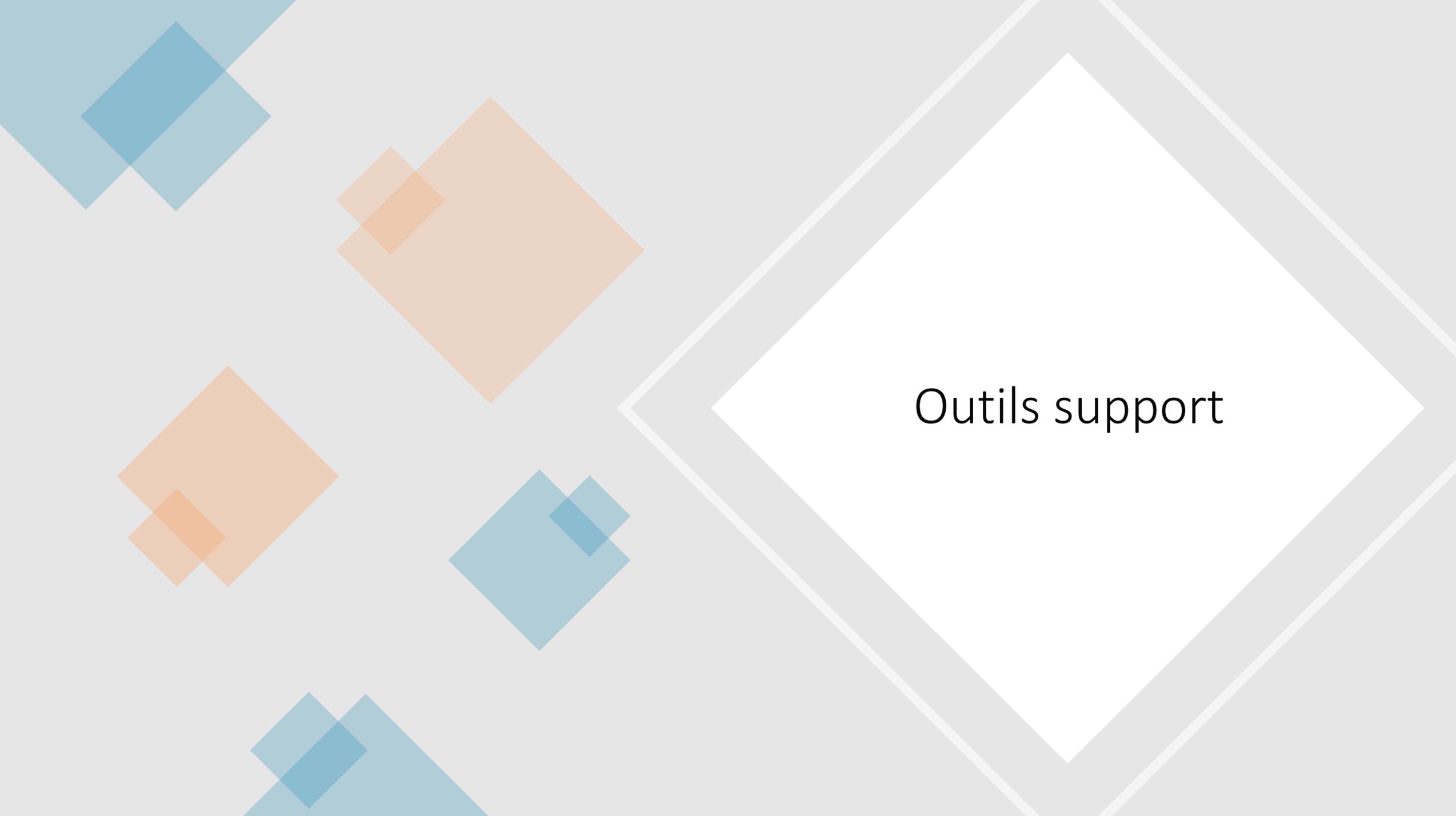




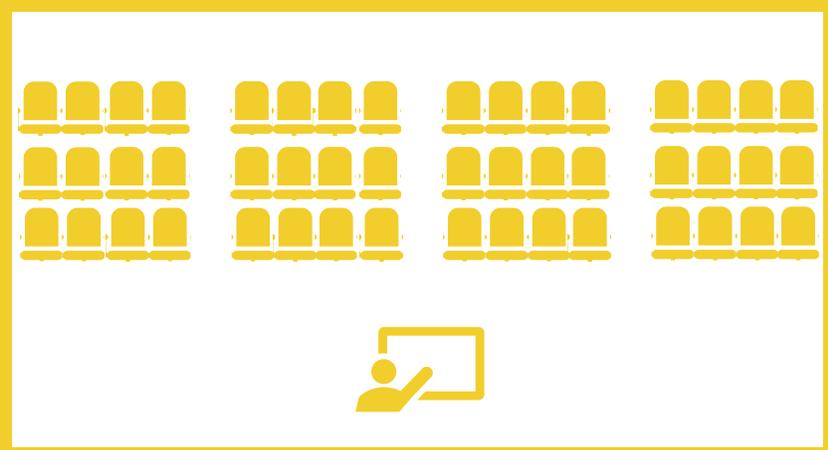
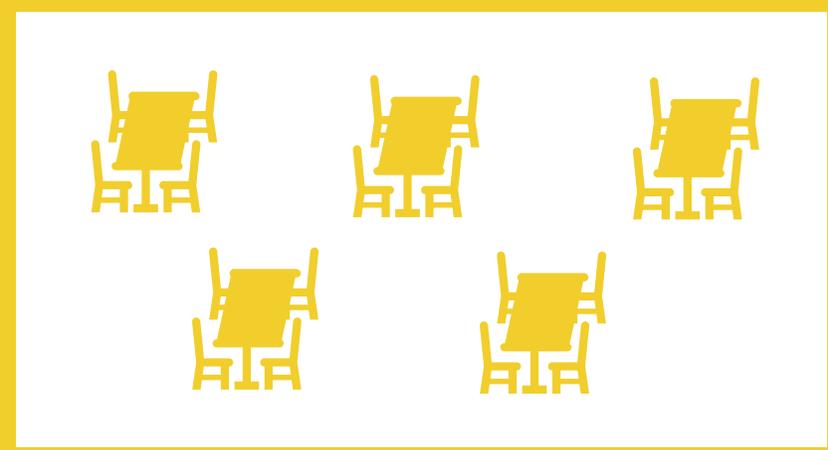
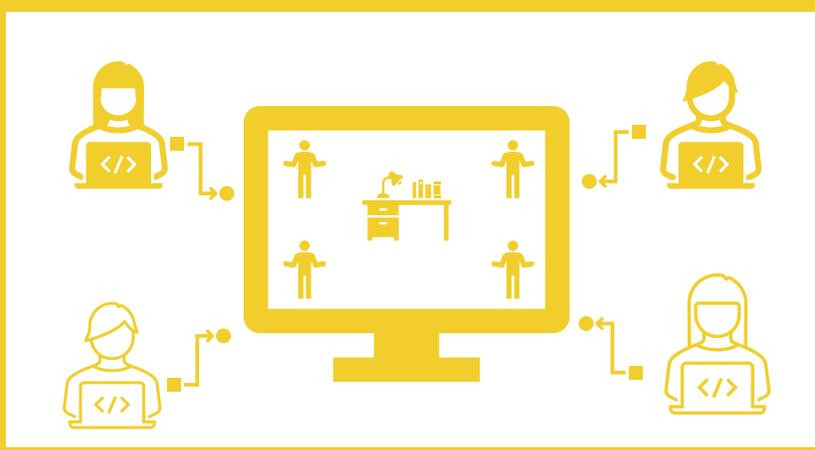
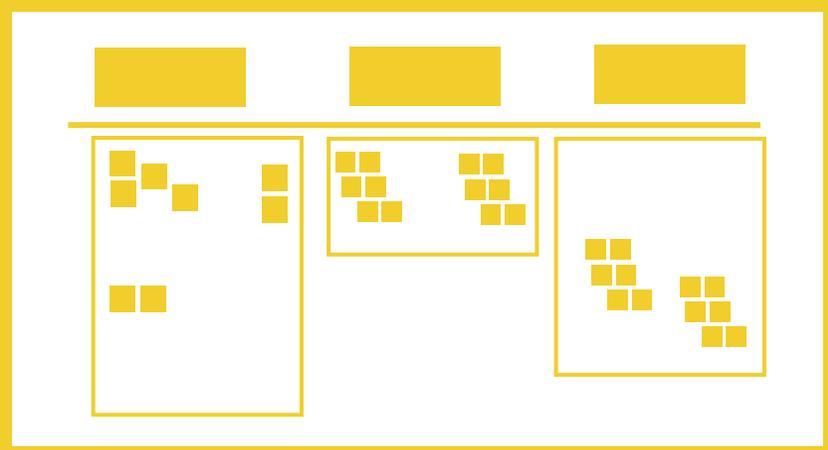
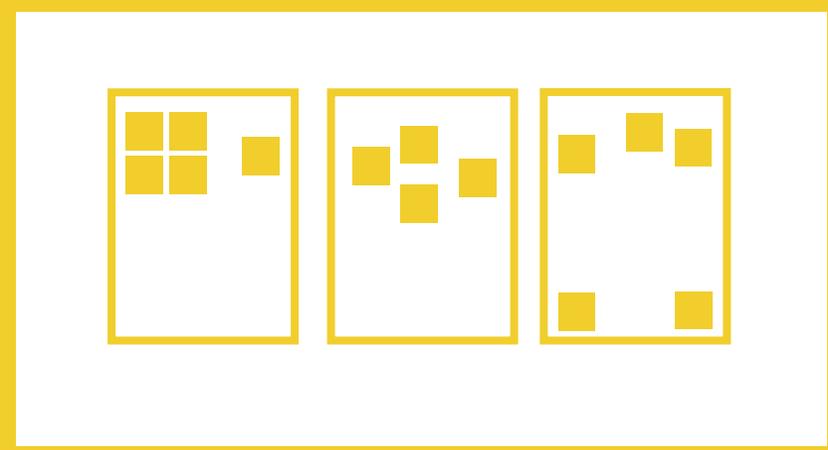
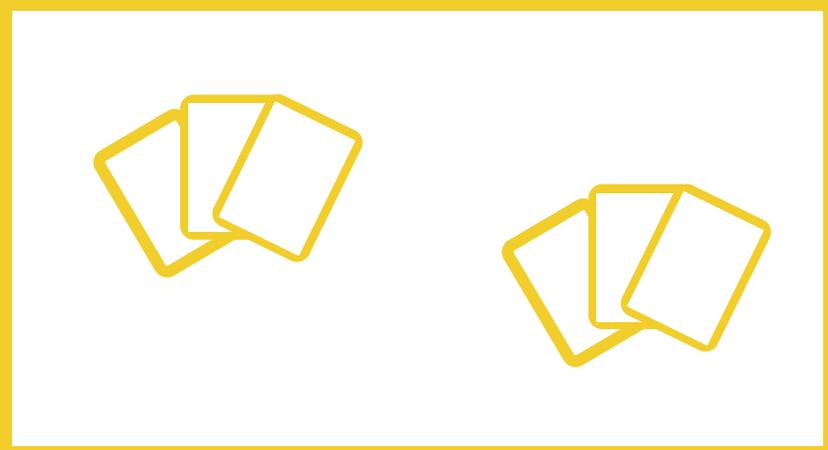
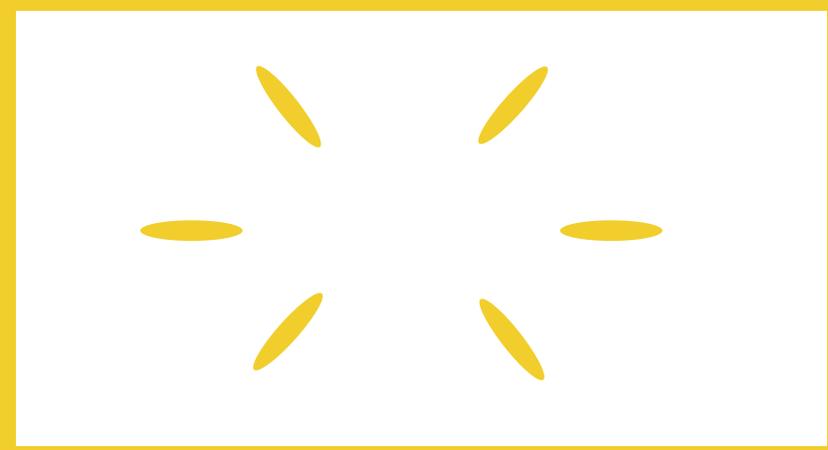
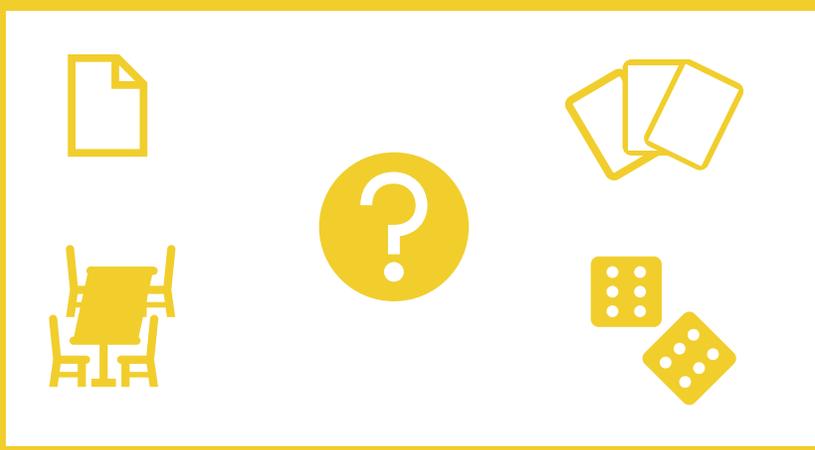
Type d'activité

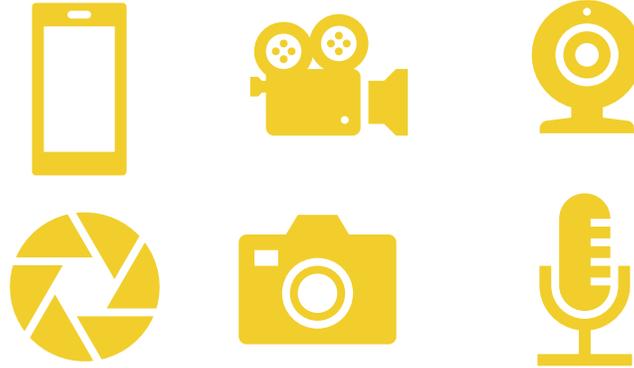
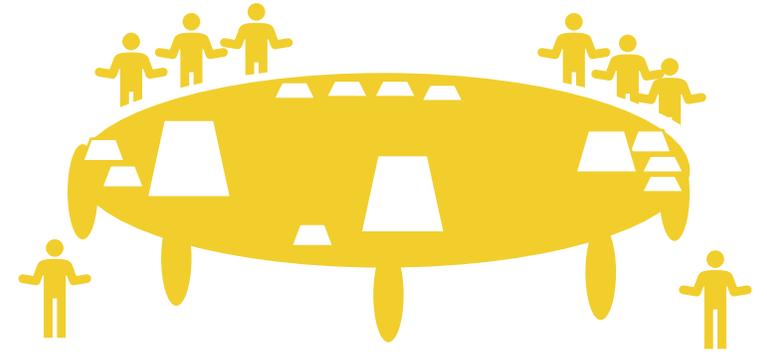
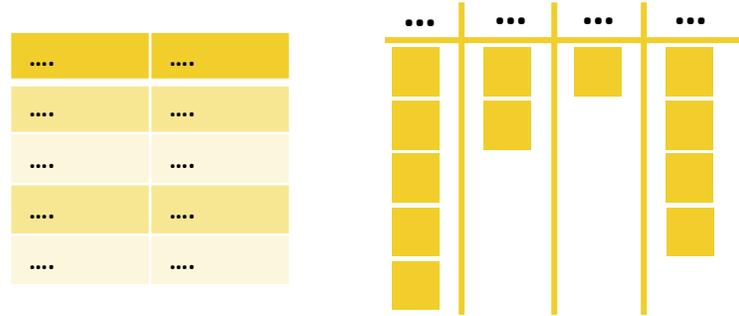
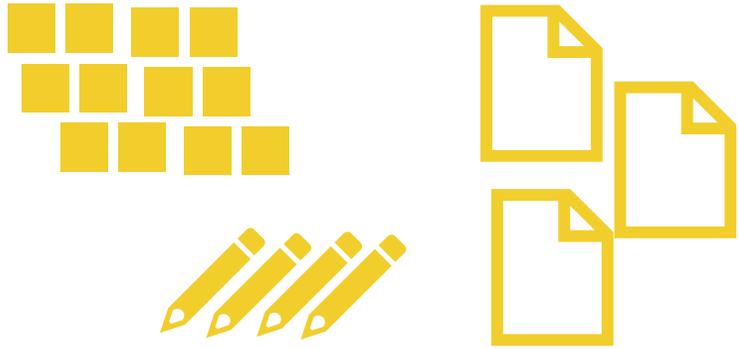


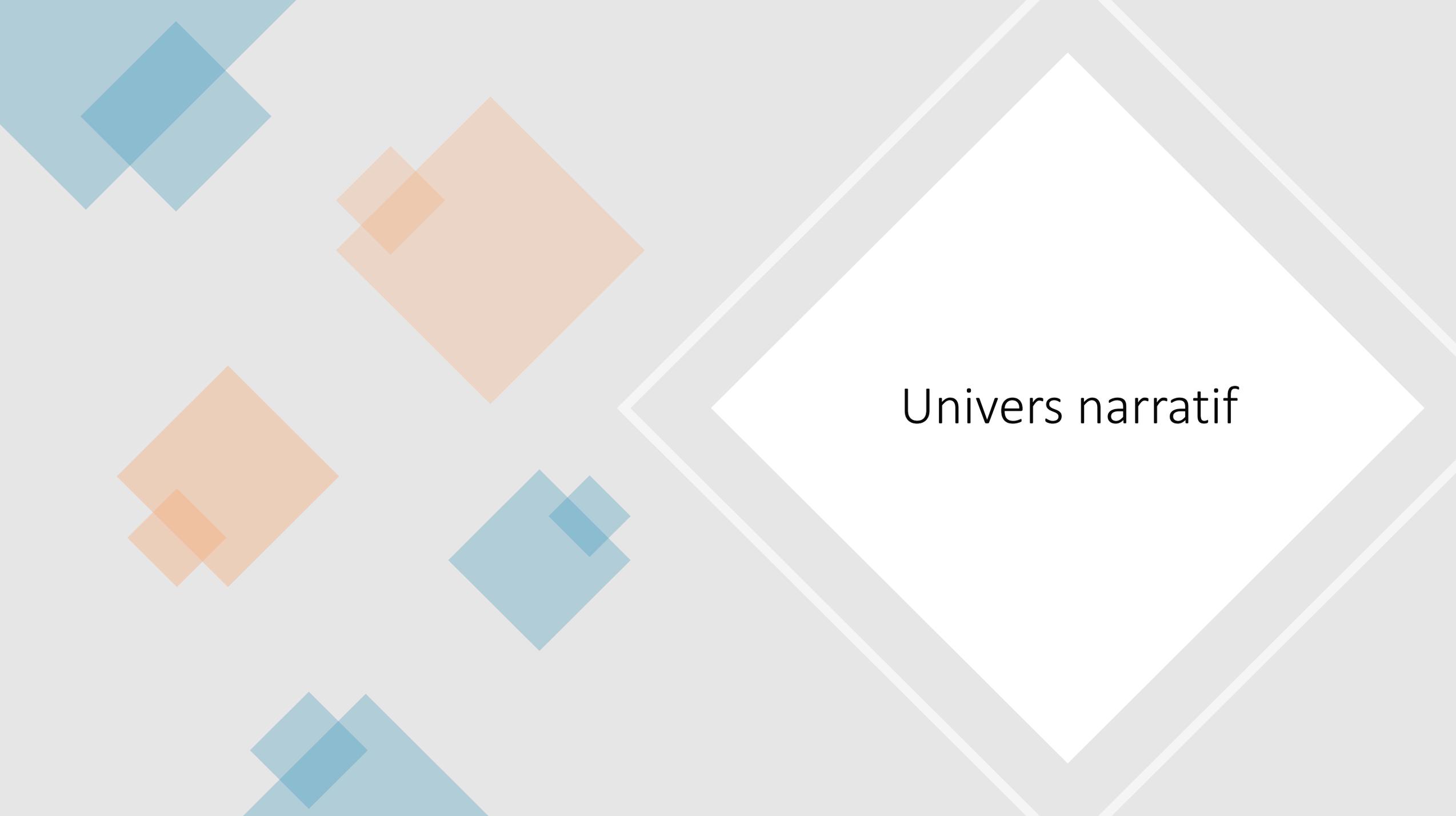




Outils support







Univers narratif

