

Donkey Kong des processus


1h30 à 2h en atelier

Difficulté



3 à 20 répartis en
1 à 5 équipes de
3 à 5 participants)


Cartes, parcours
dessiné sur un
poster, vidéoproj.,
feutres, colle, tables,

Mots clés	Processus, projet, cadrage, pilotage, diagnostic, construction de propositions...
Objectifs	Représenter les différentes étapes d'un projet ou processus, soit pour améliorer un processus existant, soit pour élaborer un nouveau processus sans oublier d'étape
Avantages	<ul style="list-style-type: none"> - représentation simplifiée pour traiter un plus haut niveau de complexité - permet un travail d'équipe convivial - prise en main rapide - approche ludique qui permet de sortir d'un cadre parfois rigide et cloisonné. - approche collaborative - permet de débloquer des situations, d'identifier des ajustements et des pistes nouvelles, en l'espace d'un atelier - possibilité d'utiliser ce jeu en groupe restreint et autonome (ex. : équipe projet) sans animateur
Inconvénients	Résistances possibles liées au fait de traiter de sujets sérieux par le jeu.
Pré requis / Formations nécessaires	<ul style="list-style-type: none"> - Au moins un participant dans chaque sous-groupe qui connaisse bien le processus ou projet étudié. - Pour l'animateur de l'atelier, bien s'imprégner de l'univers du jeu au préalable
Déroulement et consignes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brise-glace (facultatif mais conseillé, 5' max.) 2. Rappel de l'objectif de l'atelier par l'organisateur ou l'animateur 3. Présentation de l'univers et des consignes du jeu (voir exemple ci-joint) 4. Choix des cas à travailler et formation rapide des sous-groupes 5. Séquence en sous-groupe d'environ 1h afin de représenter sur le parcours du jeu les étapes du processus opérationnel ou du projet étudié (distinguer 3 étapes minimum : initialisation, réalisation, clôture) 6. Restitution en plénière : un rapporteur par sous-groupe, quelques minutes de présentation suivi d'échanges avec la salle en mettant l'accent sur les convergences et divergences, les points de vigilance et les pistes d'amélioration 7. Conclusion du jeu : idéalement, quelques engagements concrets issus de la réflexion collective et prochaines étapes 8. Evaluation à chaud du ressenti des participants (par ex. lever de couleurs : vert = très satisfait, orange = satisfait, rouge = peu satisfait)
Points de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu au stade du prototype à réserver à un usage interne : attention au copyright du Donkey Kong si diffusion ! - Temps de préparation à prévoir : réaliser les supports pour chaque équipe (1 parcours à dessiner sur une affiche + 1 jeu de cartes), aménager la salle (une table par équipe assez grande pour y poser le poster et le jeu de cartes) - Ne pas chercher à traiter en détail le processus, privilégier une approche macro en représentant l'essentiel à chaque étape avant de passer à la suivante. - Ne pas s'attacher à décrire l'existant, raisonner « dans l'idéal » pour envisager les ajustements et les améliorations à apporter. - Disposer les cartes sur le parcours (à plat sur une table) et ne les coller qu'à la fin. - Aller au bout du processus en respectant bien le timing.

Contexte d'utilisation (public, etc...)	Cette fiche a été rédigée à partir d'expériences positives menées dans le cadre du réseau ANDCO, ainsi qu'à Ivry-sur-Seine sur l'analyse du processus de paye, et sur le pilotage de projets transversaux et stratégiques.
Illustrations (schémas, dessins, photos)	 <p style="text-align: center;">Le parcours du jeu</p>
Références (biblio, consultants...)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gamestorming : jouer pour innover</i>, de D. Gray (éd. Diateino, 2014) - Le DK des processus est une idée originale qui a germé au Conseil départemental de l'Essonne du temps de la célèbre MIQI, puis reprise avec enthousiasme à Ivry-sur-Seine dans le cadre des travaux sur l'innovation managériale.
Pièce(s) jointe(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Présentation du jeu - Planche avec les cartes du jeu
Rédacteur-trice (s)	Gwenola DAGALLIER – gdagallier@ivry94.fr – 01 49 60 27 01 Philippe GAMBIER – pgambier@ivry94.fr – 01 49 60 25 90 Conseiller.ère.s internes en management et organisation à la Ville d'Ivry-sur-Seine
Date	février 2018