

DE QUOI S'AGIT-T-IL ?

JDI est un jeu de sensibilisation sur l'innovation dans les organisations publiques et privées, qui s'adresse à un public varié. C'est un jeu sérieux libre de droits (sous licence Creative Commons - Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Partage dans les mêmes conditions) qui s'intègre dans une intervention ludopédagogique (formation, séminaire...).



Il bénéficie du soutien du Fonds interministériel pour l'amélioration des conditions de travail (FIACT), de la Ville d'Ivry-sur-Seine et de l'Association nationale des conseillers en organisation du secteur public (andCO).

Dans une ambiance interactive et bienveillante, sous la supervision d'un meneur de jeu (formateur, consultant, manager...), il s'agit de faire réfléchir les participants sur la place de l'innovation dans les organisations, et dans la leur en particulier, de réinterroger leurs postures et leurs pratiques et de les inciter à engager des actions concrètes et innovantes, adaptées à leur contexte, leurs objectifs et leurs spécificités métier. Le jeu permet aussi de « briser la glace » et de renforcer la cohésion d'équipe.



Pour l'intervenant qui souhaite utiliser ce jeu, un travail préparatoire est nécessaire pour analyser le contexte, le public ciblé et construire son scénario ludopédagogique en fonction des objectifs visés (s'inspirer du modèle CEPAJe de J. Alvarez à cette adresse :

<https://journals.openedition/apliut/5659>).

Si le jeu en lui-même est facile d'appropriation et offre une grande liberté pour s'adapter au besoin, le rôle de meneur de jeu suppose de s'imprégner du scénario et de connaître les règles de base. Cela requiert organisation, concentration et mémoire. Aussi est-il vivement conseillé de tester le jeu avant de le proposer dans le cadre d'une intervention.



PRÉFET
DE LA RÉGION
BOURGOGNE-
FRANCHE-COMTÉ



CONTENU DE LA BOÎTE DE JEU

- 1 règle du jeu
- 1 fiche de présentation du jeu
- 1 règle du jeu au format A3 à afficher



- 1 pochette **MENEUR DE JEU**
- Des **CERTIFICATS** vierges
- Des planches de gommettes à coller sur les certificats
- 1 diplôme **JDI D'OR**

- 20 **CASES** numérotées de 1 à 20
- 1 case **DÉPART**, 1 case **ARRIVÉE**
- 1 case **AVANCER** de 2 cases
- 1 case **RECULER** de 3 cases

- 3 cases **QUESTION**, **DÉFI ÉQUIPE** et **DÉFI COMPÉTITION**
- 1 case **DÉFI FINAL**



- 15 cartes **QUESTION** (5 cartes), **DÉFI ÉQUIPE** (5 cartes) et **DÉFI COMPÉTITION** (5 cartes)



- 3 cartes **DÉFI FINAL**
- 3 enveloppes **DÉFI FINAL**
- 3 images A3 pour le pitch d'introduction



L'intervenant est encouragé à créer ses propres cartes (questions, défis) pour répondre au mieux à son besoin et ses objectifs ludopédagogiques.



- 3 pions **ROBOTS**
- 1 gros **DÉ**

- 2 badges **RESPONSABLE QUALITÉ**
- 2 badges **EXPERT QUALITÉ**



- Petit **MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE** à prévoir, non fourni dans la boîte de jeu : chronomètre, feutres, planches d'étiquettes pour y noter les prénoms des participants, paperboard et feuilles, post-it 125x75mm, ruban adhésif de masquage, matériel pour le **DÉFI FINAL** : ficelle, guimauve, paire de ciseaux, ruban adhésif, spaghetti.

SYNOPSIS

Dans un futur proche, les ressources naturelles de la planète sont épuisées. À l'exception de quelques privilégiés, la population doit se débrouiller pour survivre dans un monde en situation de pénurie. Loin de se résigner, une poignée d'individus s'est unie pour créer une coopérative ouvrière : la société JDI. Celle-ci fabrique des robots en matériaux recyclés, fruit de l'ingéniosité de ses salariés. Au fil du temps, la petite entreprise a développé son activité et est devenue un symbole de fierté et de renaissance.

Pour stimuler la créativité de ses membres, une compétition est organisée chaque année pour désigner le robot le plus innovant. Au terme d'un travail de longue haleine, trois équipes ont été sélectionnées pour concourir lors de la phase finale. Elles vont désormais s'affronter et tenter de remporter le prestigieux JDI d'or qui récompense le meilleur prototype.



Ce synopsis peut être simplement lu lors du brief par le meneur de jeu. L'innovation est suggérée à plusieurs niveaux : économique et social (mode de gestion de la société JDI), environnemental (recyclage de matériaux dans un monde en situation de pénurie), technologique (prototypes de robots). Pour faire basculer les participants dans l'univers du jeu (le « cercle magique » du jeu), ne pas hésiter à enrichir et à théâtraliser le pitch d'introduction (par exemple en ajoutant une musique de fond et en projetant des images sur écran pour accompagner la narration).

BUT DU JEU

Le parcours est un laboratoire de contrôle qualité où chaque équipe présente son prototype de robot avec lequel il faut passer une série de tests qui renvoient à des questions (connaissances théoriques), ou à des petits défis (mises en situation). Lorsqu'un test est réussi, l'équipe reçoit 1 point. La première équipe arrivée au bout du parcours est gratifiée d'un bonus de 2 points. Au terme de la partie, l'équipe qui a obtenu le plus de points est déclarée gagnante et remporte le JDI d'or.

RÈGLES DU JEU



RÔLES |

1 meneur de jeu : Responsable Qualité de la société JDI,
3 équipes : 3 à 6 personnes par équipe,
1 observateur : Expert Qualité, invité d'honneur de la compétition.



PRINCIPES | Écoute, respect, bienveillance. Ces principes sont à poser au moment du brief par le meneur de jeu et à respecter durant toute la partie.



DURÉE INDICATIVE DE LA PARTIE | Environ 1 heure. Prévoir 10 minutes supplémentaires pour le brief et 30 minutes pour le débrief.



PLATEAU | Les cases en forme de dalles hexagonales matérialisent le parcours au sein du laboratoire qualité. Elles sont librement disposées au sol par le meneur de jeu. Celui-ci peut décider en cours de partie de remplacer certaines cases en fonction de la progression des équipes et de la dynamique de jeu. 3 îlots (tables, chaises, paperboard) sont installés en périphérie du plateau de jeu. Ils constituent les points de ralliement des équipes au moment des tests et du débrief.



BRIEF | Avant de commencer, le meneur de jeu donne des informations sur le contexte et les objectifs de l'intervention. Il rappelle également les principes du jeu et présente l'observateur, désigné préalablement, et son rôle durant la partie et au moment du débrief. Il lit ensuite le synopsis avant d'énoncer le but du jeu et les règles de base. Puis il compose 3 équipes au hasard, si possible avec le même nombre de membres.

La partie va pouvoir débuter.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE



LANCEMENT | Après s'être trouvée un nom (la recherche de nom sert de brise-glace entre les joueurs), chaque équipe joue à tour de rôle en lançant le dé. Au premier lancer, celle avec le chiffre le plus élevé débute la partie (celle avec le chiffre le moins élevé joue en dernier). Elle déplace son pion sur les cases en fonction du chiffre obtenu. Si elle tombe sur une case numérotée, elle passe directement la main à l'équipe suivante.

Si cette case correspond à un test, toutes les équipes jouent en même temps.



CASE DÉFI ÉQUIPE OU QUESTION |

Les équipes ont 2 minutes maximum pour se concerter et relever le défi ou trouver la réponse à la question posée (dans ce dernier cas, seules les réponses écrites sont prises en compte et les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser leur téléphone portable).

En cas de succès, l'équipe qui a la main reçoit 1 point et peut relancer le dé (avant de passer la main au prochain tour car une équipe ne peut pas rejouer plus d'une fois).

Les autres équipes, si elles réussissent, reçoivent elles aussi 1 point.



CASE DÉFI COMPÉTITION |

Ici, l'observateur endosse, le temps du défi, le rôle d'un commanditaire que les équipes vont devoir convaincre pour remporter le défi. Le meneur de jeu peut attribuer au commanditaire une attitude particulière à l'égard de l'innovation : réfractaire ou au contraire pro-innovation.

Au terme du temps de préparation imparti (5 minutes maximum), chaque équipe présente sa proposition au commanditaire. L'équipe désignée gagnante par l'observateur/commanditaire (qui explique brièvement son choix aux participants à l'issue des 3 prestations) est la seule à recevoir 1 point. Si elle avait la main, elle relance le dé une fois.



CASE DÉFI FINAL |

Cette case n'apparaît pas dans la configuration initiale du jeu. Elle est placée sur le plateau par le meneur de jeu lorsqu'il estime opportun de terminer la partie. À cet instant, il annonce aux participants qu'il remplace la case sur laquelle vient de tomber l'équipe en jeu, par la case Défi final.

Les consignes et le matériel pour relever le défi sont remis sous enveloppe à chaque équipe. En cas de succès, il permet à l'équipe gagnante d'accéder directement à la fin du parcours et de se voir gratifier d'un bonus de 2 points.

Ce défi est une variante du défi de la guimauve (ou Marshmallow Challenge). Il apparaît à première vue comme compétitif mais ne peut être relevé sans collaboration des équipes (chaque enveloppe ne contient en effet qu'une partie du matériel nécessaire pour relever le défi). Cette dernière information ne doit pas être révélée aux participants pour préserver l'effet de surprise.



FIN DE LA PARTIE | Le décompte des points intervient à l'issue du défi final. L'équipe dont le score est le plus élevé gagne le JDI d'or.



Il est conseillé de noter sur une feuille dès le début le nom et l'ordre de passage des équipes et d'en assurer le suivi. Durant la partie, tout en veillant à maintenir une bonne dynamique, le meneur de jeu peut décider d'attirer l'attention du groupe sur un sujet, par exemple pour expliciter une notion, en mobilisant sa propre expertise et celle des participants.

À la fin, il peut improviser un petit cérémonial pour la remise du JDI d'or à l'équipe gagnante et conclure la séquence de manière conviviale par une photo de groupe.

DÉBRIEF | Le débrief amorce la sortie de l'univers du jeu pour ramener les participants vers la réalité. Le meneur de jeu reprend sa casquette d'intervenant. Il invite chaque équipe à débriefer quelques minutes, d'abord entre elles, puis à donner à l'ensemble du groupe les 3 enseignements tirés de leur participation au jeu. Il passe ensuite la parole à l'observateur pour qu'il fasse un retour au groupe. Sa posture doit être distanciée et bienveillante. Il rapporte ce qu'il a observé sur les réactions et sur la dynamique collective. Il peut aussi lire des phrases prononcées pendant la partie pour illustrer son propos.



Questions qui peuvent être posées par l'intervenant pour guider les participants lors du débrief :

- Qu'est-ce que vous avez ressenti ?
- Qu'est-ce que vous pensez avoir appris ?
- Voyez-vous un lien entre les mises en situation et votre vécu professionnel ?
- Est-ce que vous recommanderiez ce jeu à vos collègues ?

L'intervenant veille à noter de manière lisible, sur un tableau ou un paperboard, tout ce qui est exprimé durant le débrief. Il est très important de conserver une trace écrite du débrief.

DÉFIS À EMPORTER | Pour finir, l'intervenant demande à chaque participant de noter sur un post-it son nom, son email et une idée d'action concrète et innovante qu'il pourrait s'engager à réaliser dans les semaines à venir. Sur cette base, un suivi des réalisations suscitées par le jeu peut être opéré.



L'intervenant peut également prévoir une évaluation de l'impact du jeu sur les participants par exemple, à l'aide d'un quiz en ligne ou d'un questionnaire individuel pré-test et post-test. Il est recommandé de tester avant le quiz ou le questionnaire.

🎯 🎯 🎯 DÉFI FINAL DE LA GUIMAUVE

Ce défi est inspiré du célèbre Marshmallow Challenge. Les modalités ont simplement été adaptées au besoin du jeu.

CONSIGNES | comme dans sa version initiale, les équipes vont devoir bâtir la plus haute structure autoportante (ni tenue, ni suspendue) à l'aide d'un morceau de guimauve, de spaghettis, de ficelle et de ruban adhésif. On mesure la hauteur entre la base de la structure et le morceau de guimauve entier.

DURÉE | 9 minutes (contre 18 minutes pour l'original).

MODALITÉS | Les enveloppes doivent être préparées à l'avance par le meneur de jeu. Chacune contient une fiche avec les consignes du défi et une partie du matériel nécessaire pour le relever (non fourni dans la boîte de jeu) et réparti comme suit :

- 📁 Enveloppe **ÉQUIPE N°1** : 1 mètre de ficelle, 2 morceaux de guimauve
- 📁 Enveloppe **ÉQUIPE N°2** : ruban adhésif, 1 morceau de guimauve
- 📁 Enveloppe **ÉQUIPE N°3** : 20 spaghettis, 1 paire de ciseaux

Le top départ du défi est donné une fois les enveloppes remises aux équipes par le meneur de jeu.



Par son intensité et sa philosophie, ce défi permet de finir le jeu en apothéose.

Les équipes vont vite se rendre compte qu'elles ne peuvent pas réussir sans coopération. Ce défi est riche d'enseignements qui renvoient à des conditions qui favorisent l'innovation dans les organisations. Il interroge en effet notre rapport au règles, la prise d'initiative, le travail collaboratif ou encore le levier de l'expérimentation pour atteindre un but précis dans un contexte contraignant (matérialisé ici par les consignes, la durée et le matériel imposés).

Il nécessite un débrief spécifique à chaud qui peut être repris et approfondi au moment du débrief général du jeu, notamment par l'observateur.

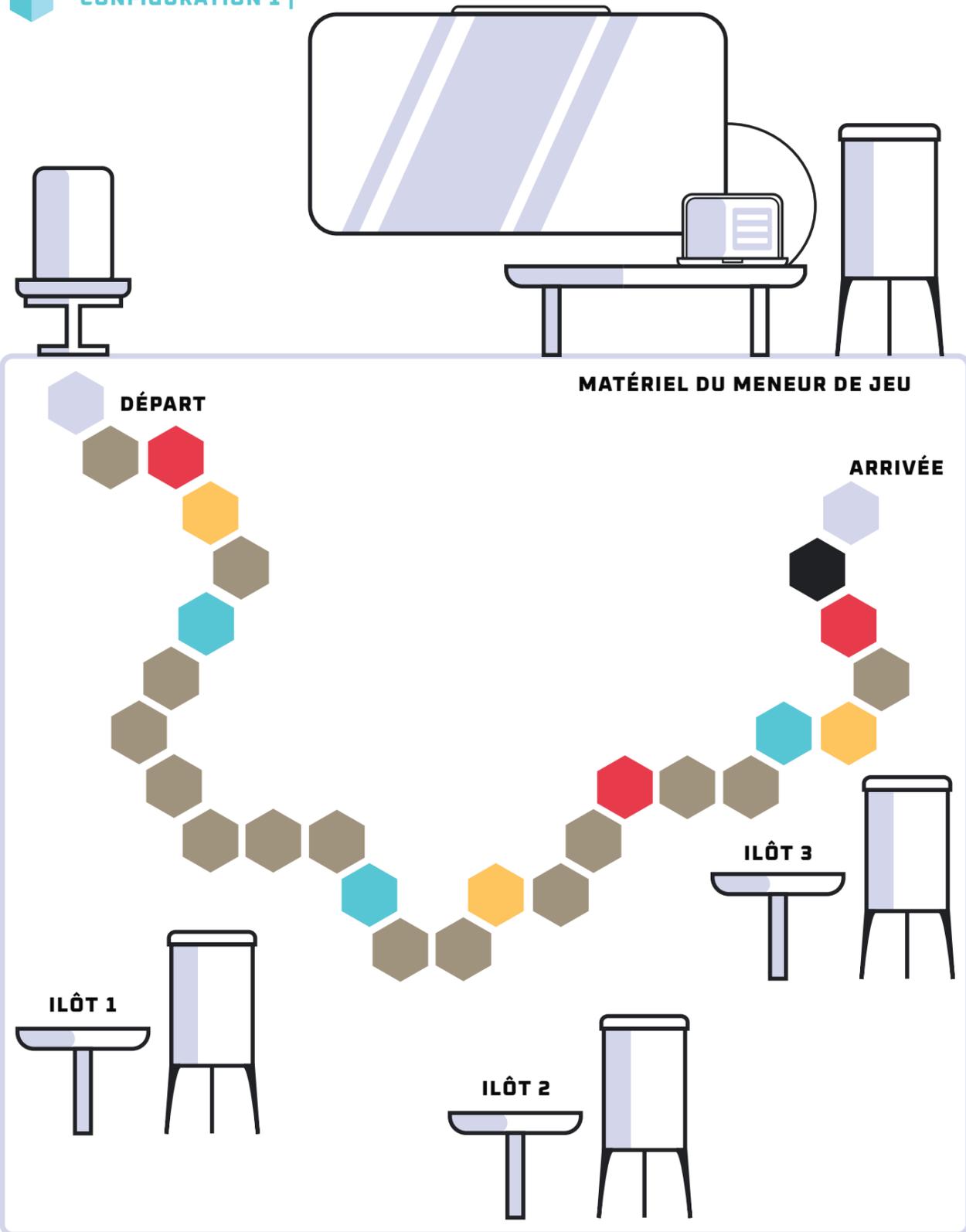


ANNEXE : CONFIGURATION DE LA SALLE



CONFIGURATION 1 |

VIDÉOPROJECTEUR ET ORDINATEUR



CONFIGURATION 2 |

Défi compétition

VIDÉOPROJECTEUR ET ORDINATEUR

