

Brainstorming - Speed boat

Localisation dans la démarche



Localisation dans l'atelier



Combien de temps ?

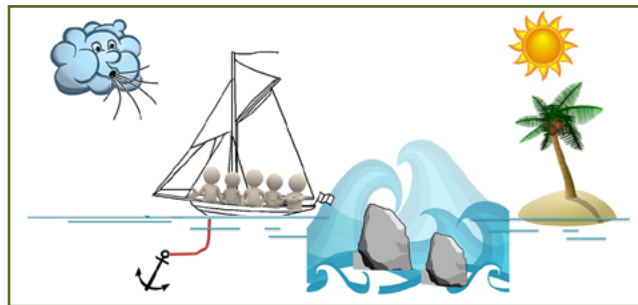


Check-list matériel:


- Tableau
- Papier kraft A0 avec dessin de la métaphore
- Post-it de 4-couleurs (1 couleur / catégorie)
- Colle / épingles
- Feutres

N-1 Au préalable:

- Déontologie
- Objectifs des ateliers (cf. fiche 7)
- Règles du jeu (cf. fiche 12)
- Icebreaker (cf. fiche 14 et fiche 15)



Avec qui?

- Tout public
-  < 15 participants (en sous-groupe éventuellement)

Objectif

La mobilisation du brainstorming est particulièrement efficace pour l'étape de divergence car elle génère de multiples idées diversifiées

Le brainstorming permet une co-construction équilibrée en matérialisant la répartition de la parole grâce aux post-it aux formats restreints et aux tours de table. Il donne la liberté aux participants de creuser la question dans de multiples dimensions et d'exposer des idées très différentes et plus ou moins déconnectées entre elles

Cet exercice peut être libre avec 1 question commune pour point de départ, ou bien davantage cadré en préparant des catégories d'idées en amont. L'utilisation de la métaphore dans le brainstorming permet de stimuler la créativité. Il permet également d'imager les catégories de réponses attendues ce qui facilite la compréhension de l'exercice

Le speed boat, contrairement à d'autres métaphores, permet de couvrir à la fois l'étape de diagnostic, de projection et de stratégie de transition. Cette technique peut également s'utiliser en rétrospectives



Comment?

1. Présenter la question initiale
 2. Présenter la métaphore du bateau = *la situation actuelle dans laquelle évolue l'équipe: on est tous dans le même bateau* peut éventuellement faire l'objet d'un brainstorming de diagnostic
 3. Présenter l'île = la situation future vers laquelle on souhaite s'orienter « beau soleil, fruits, trésors »
 4. Donner 5 minutes aux participants pour définir individuellement les trésors que recèle l'île
1 idée/post-it - Mots clefs - écriture grande et lisible
- ⚠ *soyez disponible au cas où certains participants aient des questions mais sinon, soyez discret et évitez de prendre la parole lors de ce temps de réflexion afin de les laisser se concentrer*
5. Effectuer un 1^{er} tour de table :
→ A tour de rôle, chaque participant se lève et explique son idée
1 Idée /participant/tour de table
→ il épingle son post-it au tableau en le rapprochant des post-it présentant des idées similaires/connectées
 6. Répéter les tours de table jusqu'à écoulement du temps imparti ou épuisement des idées
 7. Présenter le cap = *la trajectoire vers ce futur souhaité*
Les vents portants = *les leviers*
Les ancrés = *les freins*
 8. Répéter la méthode des points 4 et 5 pour ces nouvelles catégories
 9. Dans chaque catégorie, identifier et nommer les groupes d'idées formés sur le tableau en concertation avec les participants afin de vérifier la bonne interprétation des idées

Variantes

Catégorie supplémentaire

Les récifs = les dangers

Qui dessine ?

Au lieu d'apporter le dessin, un membre de l'équipe peut dessiner le speed boat

→ **Point fort** : ludique

→ **Point faible** : prend + de temps

Ordre des catégories ?

Il est possible de présenter l'ensemble des catégories du speed boat au début de l'exercice et de permettre aux participants de renseigner :

- la catégorie qu'il souhaite
- de renseigner une idée/catégorie

En retrospective

Retour et analyse sur un projet passé :

- bateau = l'équipe
- vents = valeurs qui portent l'équipe
- cap = trajectoire idéale prévue à la base
- ancrés = freins qui nous ont empêché d'atteindre l'île



Pour aller plus loin :

Coach AGILE-The innovation way, Agilité, Innovation games, Speed boat (Coach Agile 2017)

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