



Un jeu ludopédagogique de



Outil réalisé par Audran BUSVELLE dans le cadre de son service civique au CRIJ Bretagne - 2023

STATION JEP

S'initier à la gestion de projet en équipe.

Ce jeu est un outil ludo-dépagogique au service des professionnels qui accompagnent les jeunes porteurs de projets.

Ce document est à lire seulement par le professionnel et non par les jeunes accompagnés.

Présentation

"Station JEP" permet de sensibiliser les jeunes à la gestion de projet de manière ludique. Il est basé sur une mise en situation fictive : construire une station lunaire en LEGO qui répond aux attentes d'un commanditaire.

L'objectif est de faire émerger naturellement des comportements et des questionnements. Puis de les mettre en parallèle avec de véritables projets tout en apportant quelques éléments de méthodologie.

Les notions abordées :

- La gestion de projet en équipe
- La gestion du stress
- La gestion du temps
- La gestion de planning
- Savoir poser des questions
- Savoir se renseigner
- Savoir communiquer correctement
- Savoir prendre du recul
- Savoir s'organiser en autonomie



Durée du jeu 2 heures



Taille des équipes

Une ou plusieurs équipes de 3 à 6 personnes



Disposition de la salle Par îlots

Ce jeu est adapté à tous les âges car il met en place de la pratique et non de la théorie. Il n'y a rien à réussir et rien à rater. Ce jeu s'articule comme un test ou une expérience.

Il met en avant des équipes qui collaborent vers un objectif commun et non des équipes en compétition.

À utiliser : au démarrage d'un projet, lorsque l'on cherche à trouver la source d'un dysfonctionnement dans un groupe, quand un groupe cherche des axes d'améliorations, pour sensibiliser à la gestion de projet...

"Station JEP" est une adaptation du jeu "LEGO for SCRUM" conçu pour la simulation de gestion de projet.



Un jeu ludopédagogique de



Matériel

À disposition des participants :



- Une boîte LEGO (pour 2 équipes de 6 personnes maximum nous vous conseillons la boîte LEGO n°11013 "Briques transparentes créatives" de la gamme "LEGO Classic")

- Des crayons



- Des post-it



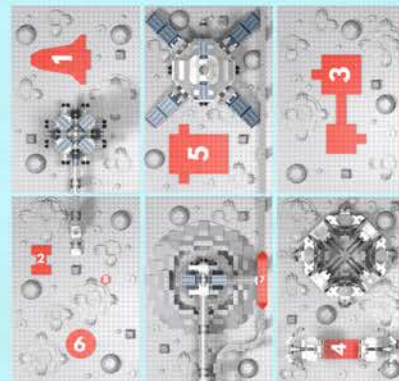
- Un jeu de cartes de poker planning par personne (à imprimer).

0	1	3
8	20	100
1/2	2	5
13	40	?

- Des feuilles blanches



- Le plateau du jeu (à imprimer)



À disposition du professionnel :

- Fil rouge
- Fiche d'installation
- Liste de rôles
- Fiche d'observation
- Liste d'excuses



Un jeu ludopédagogique de



Le lancement



Avant de continuer, lisez la fiche des rôles ainsi que celle sur l'installation.



Bienvenue à vous jeunes constructeurs de l'espace !

Votre mission, si vous l'acceptez : par équipes allant jusqu'à 6 personnes, construisez une station lunaire constituée de 8 éléments !

Et voici devant vous le plan de la station.

Pour vous aider j'ai déjà préparé le terrain en vous indiquant par numéro la zone de construction de chaque élément !

Voici comment vont se dérouler les 2 étapes de la construction des stations lunaires :

Étape 1 [L'estimation] :

Vous aurez d'abord une phase d'estimation qui vous aidera à faire les plannings de vos sessions de construction.

Étape 2 [Les sessions de construction] :

Vous aurez seulement 3 sessions de 15 minutes pour réussir votre mission avec à chaque fois :

1) La phase d'organisation, Vous devez vous répartir les éléments à construire lors de la phase d'action .

2) La phase d'action, c'est lors de cette phase que vous devrez construire.

3) La phase de bilan.

Mais d'abord, par équipe, désignez entre vous un responsable. Ce responsable sera mon interlocuteur.



Un jeu ludopédagogique de

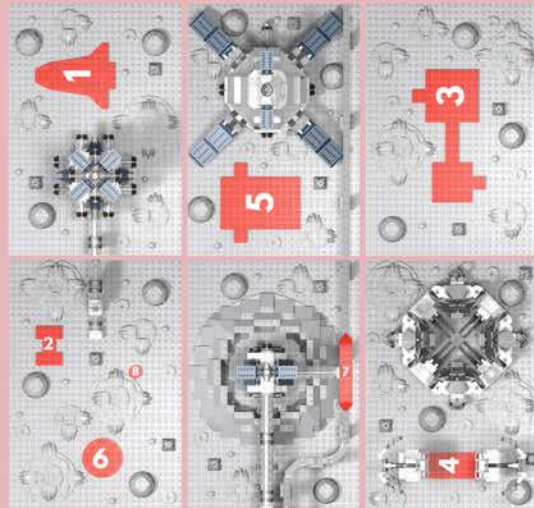


La commande



Lorsque qu'en tant que commanditaire vous donnez la liste des éléments à construire, vous devez expliquer brièvement ce à quoi doit ressembler chaque élément. (exemple : "Je voudrais que la navette ait plusieurs réacteurs.")
Vous devez un maximum remettre les discussions avec les équipes à plus tard.

Plan de la station



Bien, passons aux choses sérieuses !

Voici la liste des éléments à construire pour la station (je vous invite à noter chaque élément sur un post-it) :

- Une navette (emplacement 1)
- Une voiture lunaire (emplacement 2)
- Une base lunaire (emplacement 3)
- Un robot (emplacement 4)
- Une piste d'alunissage (emplacement 5)
- Une antenne (emplacement 6)
- Un spatio-train (emplacement 7)
- Un drapeau (emplacement 8)



Un jeu ludopédagogique de



L'estimation



C'est maintenant que votre rôle d'observateur surgit. Munissez-vous de votre fiche d'observation avant de continuer.



Voici la première étape : l'estimation.

L'objectif est de définir la complexité des éléments à construire. 2 critères à prendre en compte :

- La difficulté
- Le temps nécessaire.

Il est temps de sortir le jeu de planning poker.

Comment y joue-t-on :

Vous avez chacun un jeu de 12 cartes allant de 0 à 100 (le 0 signifie "pas complexe du tout" et le 100 "Très complexe"). Il y a également une carte "?" qui vous permet de dire "je ne sais pas".

Vous allez évaluer les éléments les uns après les autres. On commence par le 1 puis on finit par le 8.

Chaque participant doit évaluer en silence la complexité de l'élément à construire. Choisissez la carte qui correspond à votre estimation et déposez-là, face vers le bas, sur la table devant vous.

À mon signal, vous retournerez les cartes en même temps. S'il n'y a pas unanimité, la discussion reprend. On répètera le processus jusqu'à l'obtention de l'unanimité dans l'équipe

Une fois d'accord, notez l'estimation retenue sur un post-it avec le nom de l'élément.



Ce qui compte est la proportion : l'élément 1 vaut 3 points alors que l'élément 2 vaut 20 points.

L'avantage principal du planning poker est de permettre à tous de s'exprimer librement.

Une fois les estimations faites pour chaque élément, placez tous les post-it sous la case "inventaire" (voir la fiche d'installation) :

Inventaire	session 1	session 2	session 3



Un jeu ludopédagogique de



Les sessions de construction



Pendant les sessions, n'oubliez pas de remplir votre fiche d'observation.



Rappel : Vous allez avoir 3 sessions pour construire votre station et répondre à la commande. Elles se dérouleront toutes de la même façon. Commençons.



Vous ne devez pas répondre aux questions pendant les deux premières étapes.



Voici la première phase : l'organisation de la session. [3 minutes]

Vous devez choisir dans l'inventaire, les éléments que vous allez construire lors de la session et les mettre dans la case de la session qui va débiter. Ensuite répartissez-vous les constructions comme bon vous semble.

Pour info : si vous n'avez pas réussi à construire un élément à la fin de la session, il retournera dans l'inventaire avec les autres éléments restants.

Vous avez 3 minutes à mon "top".

STOP ! Passons à la deuxième phase : la phase d'action. [7 minutes]

À mon "top", vous avez 7 minutes pour construire les éléments de la session.

STOP ! C'est la dernière étape : La phase de bilan. [5 minutes]

Vous avez 5 minutes pour me présenter vos constructions.



Pendant les bilans de la première et deuxième session, le commanditaire doit invalider certains éléments soit en ne donnant aucune explication soit en faisant des retours vagues (voir la liste des excuses). C'est aux participants de demander des précisions s'ils le souhaitent. Le commanditaire peut aussi valider certains éléments. Lors de la dernière session, si les participants ont pris les retours en compte alors validez tout).



Répétez ces étapes 3 fois. Normalement au bout du 2ème bilan les équipes vont commencer à poser des questions plus précises sur ce que veut le commanditaire.



Un jeu ludopédagogique de



Le débrief



Avant de commencer le retour d'expérience, faites une pause de quelques minutes pour que tout le monde puisse déstresser et se détendre.

Une fois la pause terminée, posez ces questions aux participants et aidez-vous de vos notes de votre fiche d'observation pour les personnaliser.



- **Qu'avez-vous observé ?**
- **Qu'est-ce que l'on ressent lorsqu'on est dans une équipe formée de cette manière ?**
- **Les estimations étaient-elles précises ?**
- **Que feriez-vous différemment au départ s'il vous était donné la possibilité de rejouer ?**
- **En quoi consiste le travail du commanditaire ?**
- **Qu'avez-vous ressenti après la première session lorsque presque tous les éléments devaient être remaniés ?**
- **De quelle façon votre stratégie a-t-elle changé lorsque vous avez su que le commanditaire n'était pas disponible pendant les sessions ?**
- **Comment s'est passée la communication au sein de l'équipe ?**
- **Qu'a fait le porteur principal du projet ?**
- **Qu'avez-vous appris ?**



Une fois ces questions posées, faites le parallèle avec leurs projets. Voici des exemples de questions : utilisez votre fiche d'observation pour les personnaliser.



- **Est-ce que cette organisation conviendrait à vos projets ?**
- **Avez-vous pris conscience de vos comportements en situation de stress et en groupe ?**
- **Suite à ce jeu, qu'est-ce que vous allez changer dans vos manières de faire dans vos projets ?**
- **Qu'est-ce que vous devez améliorer dans votre manière de communiquer avec les autres ?**
- **Est-ce que stresser pour vos projets vous apporte quelque chose ?**
- **Est-ce que votre temps est bien géré ?**

Outil réalisé par **Audran BUSVELLE** dans le cadre de son service civique au CRIJ Bretagne en 2023.



**SERVICE
CIVIQUE**

Une mission pour chacun
au service de tous

contacts : contact@crij.bzh | 02 99 31 17 77