

UN ATELIER UX AGILE

# Tout ce qu'on peut faire avec 6 pièces de LEGO

De la Vision au test



Crée par  
**Mario ESPOSITO**

marioesp30@gmail.com



# Objectif

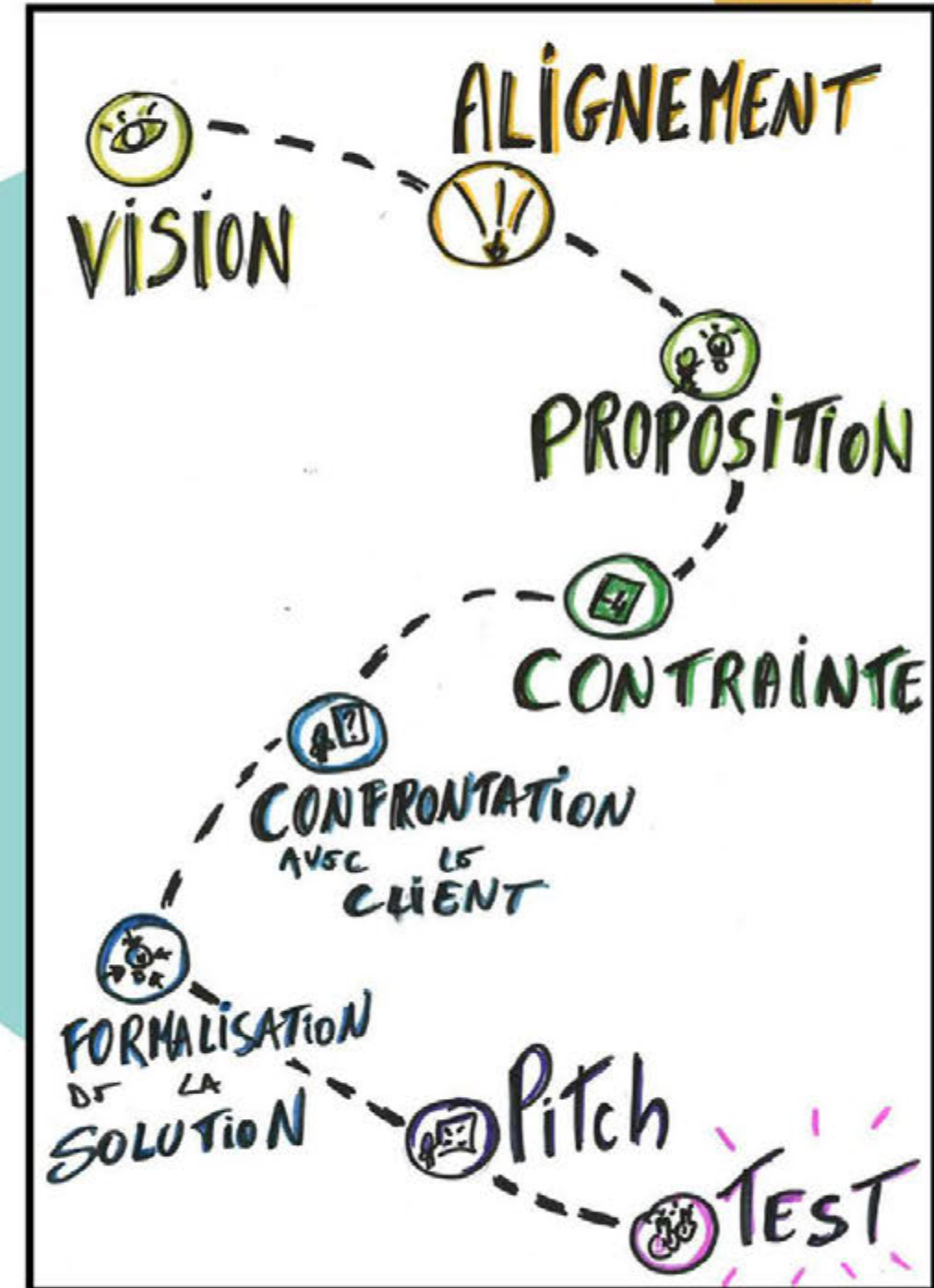
Impliquer tout le monde dans une démarche de co-création.

Faire comprendre l'importance de la vision.

Expérimenter l'intelligence collective et le design thinking.

Ecouter l'utilisateur.

Vivre les différentes étapes d'un projet : de l'idéation au pitch.

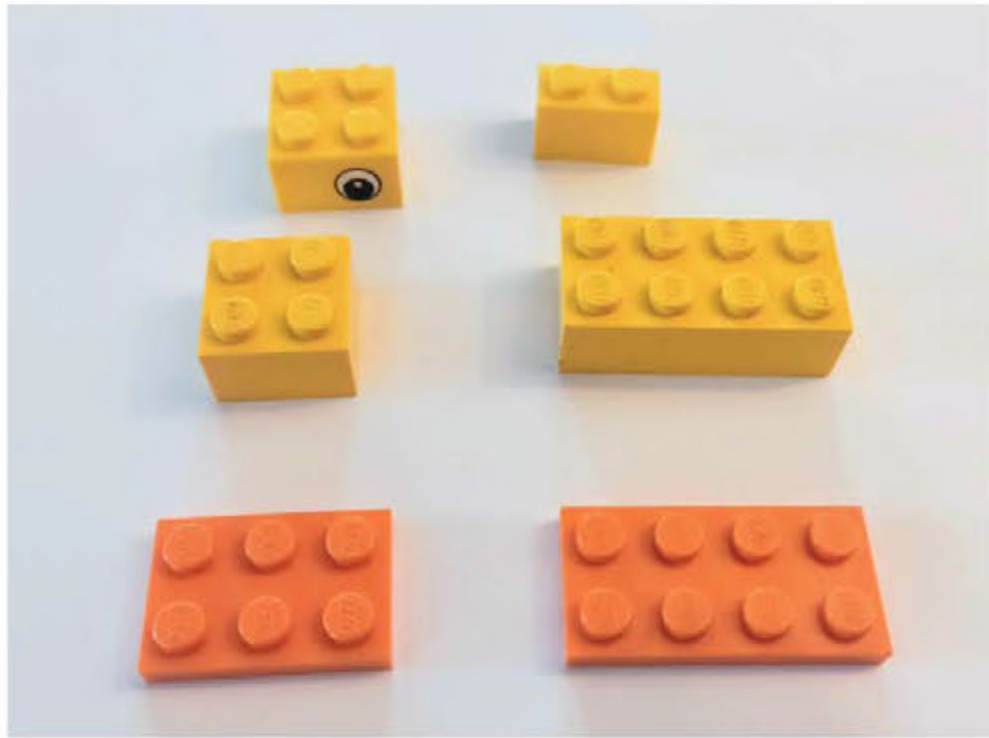


Sketch de Mario Esposito

4 - 36 participants

45 minutes

# Matériel



**6 pièces de LEGO\***

...par nombre de participants

\*TIPS pour trouver les pièces à la fin du document



**post-it**

1 par table



**1 bol transparent**

au moins 15 cm de diamètre



**feutres**

1-2 par table



**1 gourde**

remplie d'eau :)

et... un torchon



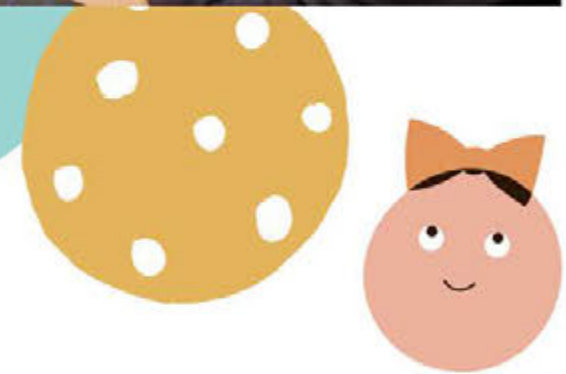
# Préparation

Formez des groupes de 4 personnes par table (il est important d'avoir un nombre pair).

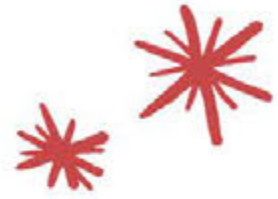
Les tables doivent être assez petites pour mieux créer la proximité, et permettre à tout le monde de manipuler les LEGO.

Distribuez un bloc de 6 pièces à chaque participant.

Demander aux participants de démonter le bloc et de poser les pièces devant eux.



# Introduction



Demandez aux participants de prendre une pièce dans leur main, et commencer avec :

...on va utiliser une méthodologie basée sur le concept de *la "construction du savoir par les mains"*.

Même sans regarder la pièce que vous avez entre les mains, vous êtes en train de transmettre des informations à votre cerveau.

...il y a une partie lisse, des angles, des cavités, des petits boutons ronds.. et aussi que.. cette pièce est froide.. chaude.. légère.. en plastique.

Et comme vos mains transmettent des messages au cerveau, cette communication peut se faire à l'inverse.. entre cerveau et main.

Donc, mettez de côté votre raison, et... construisez... sans trop réfléchir !



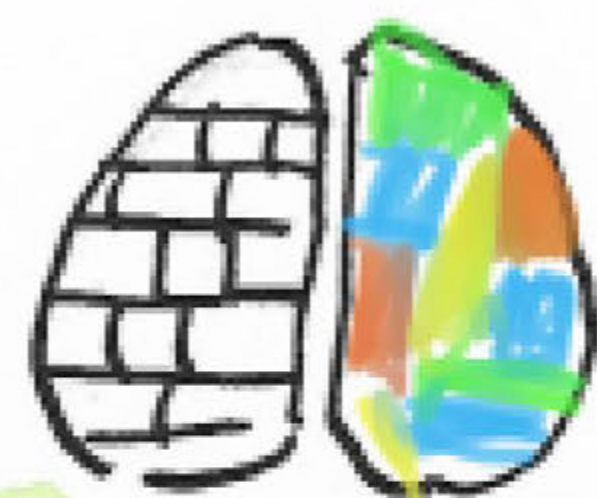


L'apprentissage  
fonctionne surtout  
quand les personnes  
s'engagent pour  
**CONSTRUIRE** quelque  
chose...

Wilder Graves Penfield



La  
Main  
Connectée  
à plus  
de 70%  
du cerveau



Les 2  
cerveaux  
...

**LOGOS-LEGO-LOGOS**

# Les étapes du processus

1. Poser une question

2. Construire quelque chose

3. Partager, raconter l'histoire de cette construction

4. Réfléchir ensemble.



**SERIOUS**PLAY™

# VISION

étape 1

5-10 minutes





# VISION

On est tous différents

**Consignes** Construisez un canard avec vos pièces, le meilleur canard pour vous.

Mettez tous vos canards au centre de la table, et constatez que ; même si la consigne et le matériel étaient le même pour tout le monde, vous n'avez pas construit le même canard.

Faites faire le tour des tables aux participants.

**Debrief** Cet exercice permet de comprendre l'importance de donner plus de détails à vos concepts.

Les mots laissent trop d'espace à l'interprétation personnelle.

**TIPS :** vous pouvez utiliser cette étape comme icebreaker pendant un meeting de lancement d'équipe.





# ALIGNEMENT



étape 2



5-10 minutes



# ALIGNEMENT

Pour partir avec les bonnes bases

**Consignes** Démontez vos canards.

Maintenant je vais mieux préciser la vision.

Moi je vais jouer le client.

Ce que je vous demande est de me concevoir le meilleur canard... qui puisse flotter.

Une fois fini.

Mettez vous par binôme, et vendez votre canard à l'autre !

**Objectif** Expérimenter le storytelling



**TIPS :** Demandez aux participants de prendre des photos de leurs créations. et vous... prenez des photos de la posture des participants aux tables.

# PROPOSITION

étape 3

5-10 minutes



# PROPOSITION



Convergence d'idées

**Consignes** Parfait !

Maintenant que vous avez écouté les arguments de l'autre, prenez le meilleur de vos deux canards, pour créer un super canard. (12 pièces)

Demandez aux binômes de donner un nom à leur canard, et de le marquer sur un post it.

Chaque binôme partage avec sa table sa création.

**Objectif** 2 cerveaux sont bien plus créatifs qu'un.



**TIPS** : Impliquer les participants avec la technique de 1 - 2 - 4 - all, permet de les engager graduellement au travail de groupe.





# CONTRAINTE

étape 4

3 minutes



# CONTRAINTE

Uff... la crise !



## Consignes

Arch!

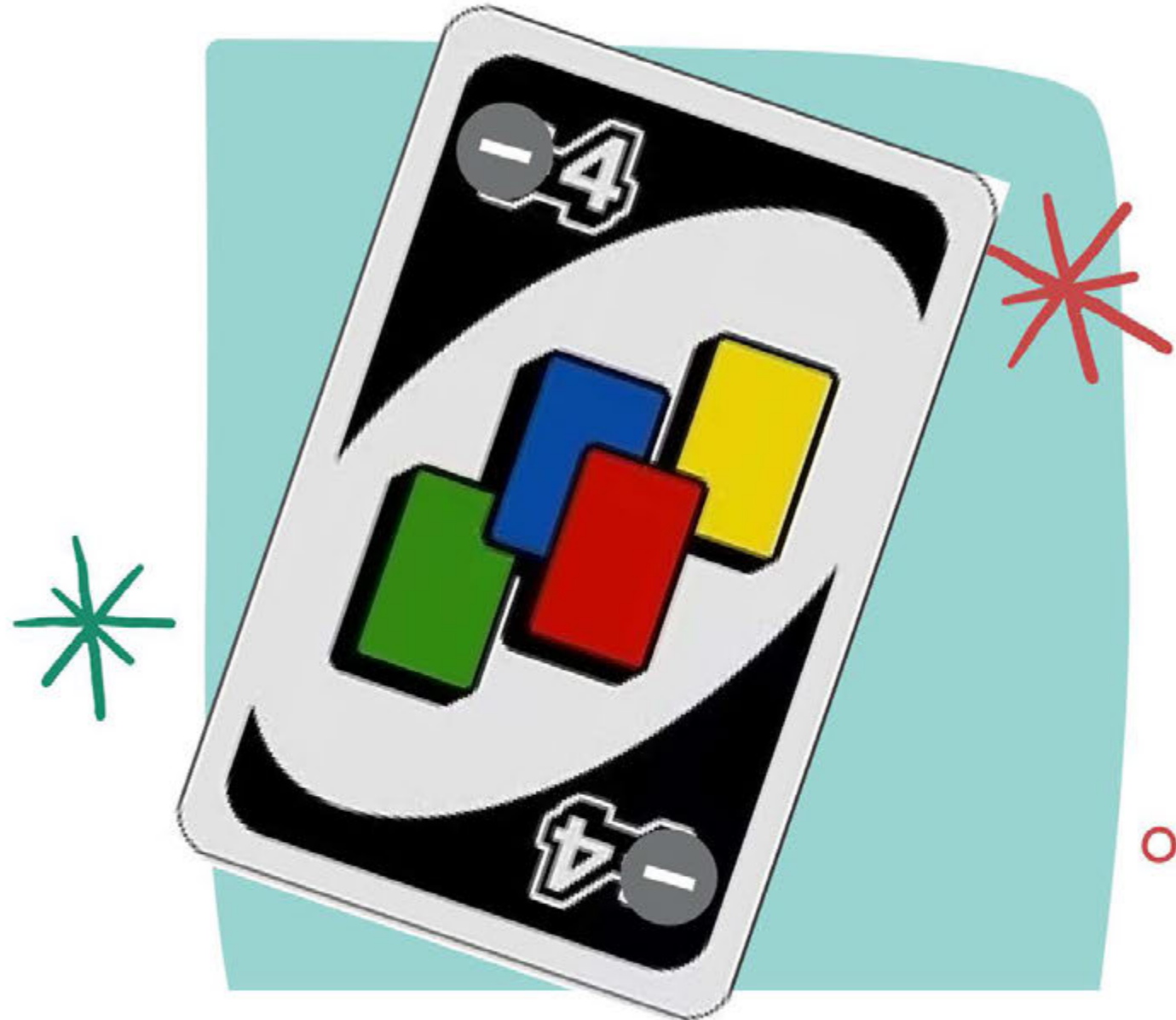
La production de ces canards risque d'être trop coûteuse, il faut réduire le nombre de pièces.

Chaque binôme doit enlever 4 pièces et reconstruire son canard (8 pièces)

Chaque binôme partage avec sa table sa création.

## Objectif

Introduire les imprévus... comme dans la vraie vie !





# CONFRONTATION

## AVEC LE CLIENT



étape 5



5-10 minutes





# CONFRONTATION

Le client vient nous voir

**Consignes** Chaque table (de 4) fusionne ses 2 super canards en 1 seul MEGA canard (16 pièces)

Donner un nom, et se préparer à raconter pourquoi ce canard est si ... génialissime !

Les autres groupes se rapprochent et chaque table fait son pitch face au client...

..mais lui n'est pas très convaincu et...



**Objectif** Nos solutions ne sont pas celles du client

# ATTENTES

Le client s'exprime



Le client passe entre les tables, et critique les créations, **en positif** :

- il est beau
- il est harmonieux
- il est bien caractérisé
- j'aime les couleurs



ou **en négatif** :

- il est trop grand
- il est trop petit
- il ne ressemble pas du tout à un canard
- il est trop gros.. je ne veux pas faire du foie gras
- les couleurs sont moches
- il est bizarre

.....mais surtout... pour moi il ne flotte pas !



**TIPS** : il faut trouver le bon équilibre entre négatif et positif, pour permettre aux équipes de retravailler leur canard



# SOLUTION FORMALISATION

étape 6

3 minutes



# SOLUTION

Le groupe s'engage

**Consignes** C'est parti pour la dernière itération.  
C'est le moment de donner tout ce que vous avez,  
et de mettre à profit les retours de votre  
utilisateur.

Chaque table forme un MEGA canard (16 pièces)  
flottant en respectant les dernières contraintes.

Il faut préparer un pitch capable de valoriser le  
projet et bien vendre votre proposition de valeur.

**Objectif** Impliquer tout le monde pour atteindre un  
objectif commun



**TIPS :** tourner entre les tables pour : inciter, valoriser et faire en sorte que chaque groupe aie un nom et un pitch pour leur canard



# PITCH

étape 7



5 minutes

# PITCH



Un bon storytelling peut vendre n'importe quoi

**Consignes** Mettre une table au centre de la pièce, pour permettre à tout le monde de bien voir.

Le premier groupe (volontaire) passe, pour venir proposer son MEGA canard.

Remerciez avec un grand applaudissement, mais en tant que client vous n'êtes pas convaincu que le canard puisse flotter et donc.... (aller à la suite) -



**TIPS :** Assurez vous que tout le monde est debout autour du présentateur... cette posture permet d'avoir plus d'attention.



# TEST

étape 8

5 minutes



# TEST

Le moment de vérité

**Consignes** A ce moment, vous sortez de votre sac le bol, vous le posez sur la table, le remplissez d'eau et vous dites : Bien ! on va vérifier que ce canard flotte. Vous invitez le groupe à tester.

Acclamation s'il flotte.  
Oh non ! s'il ne flotte pas !

Le test ne passe pas si :

- la tête du canard est sous l'eau
- s'il est sur le côté
- si le canard n'entre pas dans le pot

**Objectif** Valoriser le travail du groupe ...mais aussi, le confronter à la réalité



**TIPS** : C'est bien de cacher le bol pendant tt le reste de l'animation, pour avoir encor plus l'effet surprise. Utilisez le torchon pour sécher les models.





# TEST 2

Améliorer avec les test en continue

**Consignes** Si vous avez le temps, c'est sympa de faire une dernière itération, pour permettre à chaque groupe d'améliorer le canard, et donc repartir avec un sentiment de réussite.

Pour cette étape vous laissez le bol d'eau à disposition des groupes pour tester en construction.

**Objectif** Comprendre l'importance de pouvoir tester votre solution... à tout moment !



**TIPS** : Prevoir toujours un moment de debrief après un serious game; pour les participants, mais aussi pour vous, pour leur permettre de juger votre façon de mener la facilitation et vous donner donc les billes pour vous améliorer.



# DEBRIEF

Vous pouvez orienter le debrief collectif sur différentes thématiques, à vous de choisir sur laquelle vous voulez plus mettre l'accent :

Collaboration / organisation, communication, process, valorisation.

Qu'est-ce qui a retenu votre attention ? surpris ?

Qu'est-ce qui s'est bien passé / mal passé ?

Quel a été LE moment clé selon chacun de vous ?

Comment s'est passé le partage d'informations ?

Comment s'est passée la prise de décision et le Leadership ?

Quelles ont été les qualités dont les autres ont fait preuve ?

Qu'est-ce qui fait de vous une bonne équipe ?

Allez vous apprendre de cette expérience et comment ?

Qu'est-ce que vous souhaitez partager au groupe ?

Comment avez-vous senti le rythme ? Rapide, itératif,  
comment avez-vous ressenti

ça par rapport à votre fonctionnement habituel ?

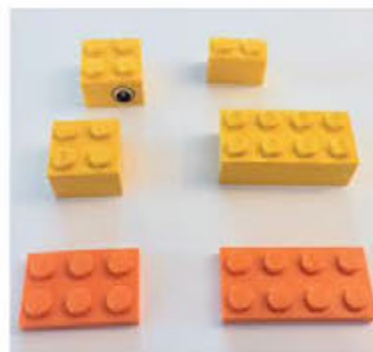
En vous basant sur ce que vous avez appris,  
que feriez-vous différemment ? Quelle étape referiez-vous ?

Quels principes, concepts vont imprégner votre travail  
demain ?

Voulez-vous partager un moment du jeu positif ou  
négatif, mais mémorable, avec les autres ?

Si vous deviez organiser ce jeu la semaine prochaine,  
qu'est-ce que vous changeriez ?

# OÙ TROUVER LES PIÈCES ?



Vous pouvez acheter les sachets officiels LEGO



mais non !  
ils sont vraiment trop chers !



Je vous conseille de commencer par vos LEGO en vrac !



La majorité des pièces sont faciles à trouver



2 pièces sont très difficiles à dénicher



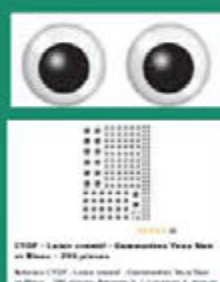
..la plaquette orange 3x2 est plus rare que une carte de magic !



Achetez seulement les pièces dont vous avez besoin



Directement au Lego store, sur internet, et les yeux sur Amazon



Vous pouvez varier les couleurs



Pour avoir ainsi des canards biens différents et plus sympas



Faciles à transporter



26 kits tiennent dans un petit sachet de congélation de 1 litre



in



Mario Esposito  
Coach Agile / Expert Facilitation



Certified Facilitator  
LEGO® SERIOUS PLAY®

# Amusez-vous bien avec les canards de Mario !



Ce jeu à plusieurs inspirations, mais la plus importante reste l'utilisation des 6 pièces issus des "briques du canard" présentés dans les "défis du canard", de la méthodologie LEGO SERIOUS PLAY.



Certaines étapes rappellent directement le design thinking, les recherches utilisateurs UX, les liberating structures et du jeu "lean startup snowflakes". Des questions du debrief depuis [openseriousgames.com](http://openseriousgames.com).