LE SPEED BOAT

60-90'

5-50

Objectif

Partager sur les freins et les leviers en utilisant l'analogie du bateau.

Résumé de la pratique

Sur un bateau vers **son objectif** (une île), l'équipe va exprimer ce qui **la freine** (le vent) et ce qui la **pousse** (le moteur).

Valeur ajoutée

Obtenir une vue d'ensemble des forces et des contraintes. Vérifier que les participants sont en phase avec l'objectif initial.

Materiel

- Brownpaper
- Feutres
- Post-it de couleurs

Déroulé de l'atelier

- **Présention de l'objectif et de la métaphore 5'**

  Présenter la métaphore du bateau. L'utilisation de la métaphore du bateau favorise l'expression et l'échange.

- **Génération des idées 5'**

  Chaque participant réfléchit individuellement au sujet pendant 5 minutes et renseigne :
  1 ou plusieurs post-it bleu pour les voiles, ce qui fait **avancer l'équipe**
  1 ou plusieurs post-it rose pour les ancres, ce qui **freine l'équipe** vers son objectif
  1 ou plusieurs post-it jaune pour le soleil (les **remerciements**)
  1 ou plusieurs post-it vert pour les récifs (les **risques** pour l'équipe que l'on imagine)

- **Echange en groupe 30' à 60' en fonction du nombre de participants**

  Chaque participant vient coller à tour de rôle coller chaque post-it en exprimant chaque idée.
  Tous les participants qui ont formulé une idée similaire peuvent coller leur post-it au même endroit.

- **Priorisation des idées 10'**

LE SPEED BOAT

Demander au groupe de voter pour les axes d'amélioration (ancres le plus souvent) qu'il pense les plus importants à mettre place.
On distribuera généralement trois gommettes par participant (voir gommettocratie)

Référence

Source : Luke Hohmann (Innovation Games)