



PRESENTATION DU JEU

JDI Boostez votre esprit d'innovation est, dans sa version initiale, un jeu sérieux de sensibilisation à l'innovation dans les organisations publiques et privées, qui s'adresse à un public varié.

Projet lauréat du **Fonds interministériel pour l'amélioration des conditions de travail** en 2019, c'est un jeu, **diffusé sous licence libre Creative Commons**, qui s'intègre dans une intervention ludopédagogique (formation, atelier, séminaire...).



Dans une ambiance interactive et bienveillante, sous la supervision d'un animateur (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 » au sein d'un collectif et de renforcer la cohésion d'équipe.

Si cette activité, basée sur des questions et petits défis à relever en équipe, est facile d'appropriation et offre une grande liberté pour s'adapter au besoin, le rôle d'animation 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.



Pour l'intervenant qui souhaite utiliser ce jeu, un **travail préparatoire est nécessaire** pour analyser le contexte, le public ciblé et construire un scénario ludopédagogique en fonction des objectifs visés (s'inspirer du modèle CEPAJe de Julian Alvarez : <https://portaleduc.net/website/cepaj-un-modele-pour-analyser-la-ludopedagogie/>).

ELEMENTS DU JEU

- Guide d'animation
- Règles du jeu
- Règles du jeu simplifiée A3 à afficher
- 3 images A4 en support du pitch d'introduction
- Certificats vierges
- Diplômes JDI d'or vierges



- 20 cases numérotées de 1 à 20
- 1 case DEPART, 1 case ARRIVEE
- 1 case AVANCER DE 2 CASES
- 1 case RECULER DE 3 CASES
- 3 cases QUESTION
- 3 cases DEFI EQUIPE
- 3 cases DEFI COMPETITION
- 1 case DEFI FINAL

- 5 cartes QUESTION
- 5 cartes DEFI EQUIPE
- 5 cartes DEFI COMPETITION
- 3 pions ROBOTS
- 1 gros dé
- 2 badges RESPONSABLE QUALITE
- 2 badges EXPERT QUALITE



L'animateur est encouragé à **créer ses propres cartes** (questions, défis) pour répondre au mieux à ses objectifs ludopédagogiques.

Si besoin, nous sommes disponibles pour répondre à toutes vos questions et vous accompagner de manière personnalisée :

E-mail : contact@jdi-innov.com / Tel. : +33 (0)6 21 91 27 13

Petit matériel complémentaire à prévoir : timer, feutres, crayons à papier, gommés, planches d'étiquettes pour y noter les prénoms des participants, paperboard et feuilles, ruban adhésif de peintre, matériel spécifique pour le défi final...

SYNOPSIS



Dans un futur proche, les ressources naturelles de la planète sont épuisées. A l'exception de quelques privilégiés, la population doit se débrouiller pour survivre dans un monde en 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. Perfectionnés et doués d'intelligence artificielle, ces robots rendent de nombreux services aux humains.



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 salariés, la coopérative a organisé une sorte de concours Lépine pour désigner le robot le plus innovant de l'année. Au terme d'un travail acharné, trois équipes finalistes ont été sélectionnées. Elles vont désormais tenter de remporter le prestigieux JDI d'or qui récompense le meilleur prototype.



Ce synopsis peut être simplement lu en introduction par l'animateur. L'innovation est suggérée à plusieurs niveaux : **économique et social** (modèle de gestion coopérative de la société JDI), **environnemental** (recyclage de matériaux dans un monde en pénurie), **technologique** (prototypes de robots). Pour faire basculer les participants dans l'univers 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.**



REGLES DU JEU

ROLES |

1 animateur : RESPONSABLE QUALITE de la société JDI

3 équipes : 3 à 6 personnes par équipes

1 observateur : EXPERT QUALITE, invité d'honneur du concours

PRINCIPES | Ecoute, respect, bienveillance.

Ces principes sont à poser lors du brief par l'animateur.

DUREE INDICATIVE DE LA PARTIE | Environ 1 heure. Prévoir 10 minutes supplémentaires pour le brief et 20 minutes minimum 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 l'animateur. Celui-ci peut décider de remplacer certaines cases en cours de partie, en fonction de la progression des équipes et de la dynamique du jeu. 3 îlots (tables, chaises) sont installés en périphérie du plateau de jeu. Ces îlots constituent les points de ralliement des équipes au moment des tests et du débrief.

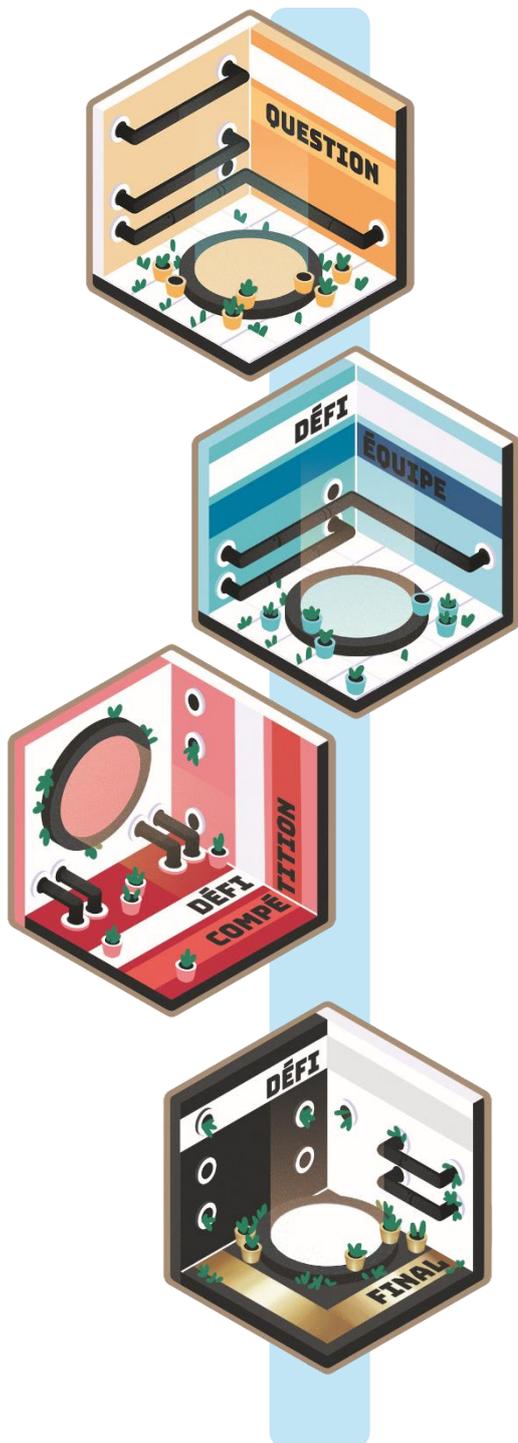
BRIEF | Avant de commencer, l'animateur donne aux participants des informations sur le contexte et les objectifs ludopédagogiques de l'activité. Il rappelle également les principes du jeu et présente l'observateur, désigné préalablement, et son rôle durant la partie et le débrief. Il lit ensuite le synopsis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

La partie peut débuter.



DEROULEMENT D'UNE PARTIE

LANCEMENT | Après s'être trouvé un nom (la recherche de nom est un premier défi qui sert de brise-glace entre les joueurs), chaque équipe lance une fois le dé. Celle avec le chiffre le plus élevé débute la partie (celle avec le chiffre le moins élevé joue en dernier ; en cas d'égalité le dé est relancé) et déplace son pion sur les cases en fonction du chiffre obtenu. Si elle tombe sur une simple case numérotée, elle passe directement la main à l'équipe suivante. Si en revanche, cette case correspond à un test, **toutes les équipes jouent en même temps**. Les équipes lancent ensuite le dé à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie (on ne garde jamais la main durant la partie).



CASE QUESTION OU DEFI EQUIPE | Les équipes ont 2 minutes pour se concerter et relever le défi ou trouver la réponse à la question posée (dans ce dernier cas, les téléphones portables sont en sommeil et seules les réponses écrites sont prises en compte).

En cas de succès, l'équipe qui a la main reçoit 1 point. Les autres équipes, si elles réussissent, reçoivent, elles aussi, 1 point.

CASE DEFI COMPETITION | Ici, l'observateur, EXPERT QUALITE de la société JDI, endosse, l'espace du défi, le rôle de commanditaire d'un projet, que les équipes vont devoir convaincre pour remporter le défi. L'animateur peut attribuer au commanditaire une attitude particulière à l'égard de l'innovation : peu porté sur l'innovation ou au contraire pro-innovation.

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

Les consignes et le matériel spécifique pour relever le défi final sont alors remis à chaque équipe. Celle qui gagne le défi final, accède directement à la fin du parcours et remporte un bonus de 2 points.

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 des équipes, leur ordre de passage et d'en assurer le suivi. Durant la partie, tout en veillant à maintenir une bonne dynamique, l'animateur peut décider d'attirer l'attention du groupe sur un sujet, par exemple pour expliciter une notion, en mobilisant sa propre expertise, celle de l'observateur ou celle des participants. A la fin, il peut improviser un petit cérémonial pour la remise du JDI d'or à l'équipe gagnante et **conclure le jeu de manière conviviale par une photo de groupe.**

DEFI FINAL | Par son intensité, ce défi permet de finir le jeu en apothéose. L'intervenant a plusieurs options. La plus simple est de **transformer un défi compétition en défi final**. Une autre option est de **s'inspirer des jeux de cohésion agiles** comme le célèbre **Marshmallow Challenge**, ou encore de proposer un **jeu de rapidité comme celui de compléter une grille de mots fléchés** (il existe de nombreux outils en ligne pour générer gratuitement des grilles de mots fléchés).

DEBRIEF | Le débrief amorce la sortie de l'univers du jeu pour ramener les participants vers la réalité. L'animateur reprend sa casquette d'intervenant. Il invite chaque équipe à débriefer quelques minutes, d'abord entre elles, puis à partager avec 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 bienveillante et distanciée. Il rapporte ce qu'il a observé sur les réactions et sur la dynamique collective. Pour illustrer son propos, il peut aussi lire quelques verbatim entendus pendant la partie.



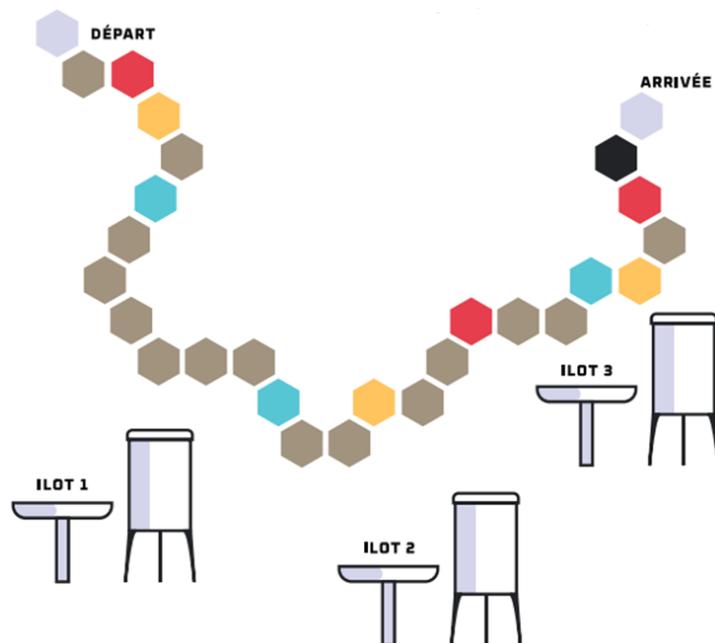
Voici des exemples de questions qui peuvent être posées par l'intervenant pour guider les participants lors du débrief :

- Qu'est-ce que vous avez ressenti ?
- Que pensez-vous avoir appris ?
- Pouvez-vous faire un lien entre les sujets abordés, 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, ce qui est exprimé durant le débrief. Il est en effet recommandé de conserver une trace écrite de ces échanges à des fins d'évaluation et de capitalisation.

DEFI A EMPORTER | Pour finir, l'intervenant demande à chaque participant de noter sur un post-it son nom, son e-mail 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. Il 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 avant/après l'activité.

CONFIGURATION-TYPE

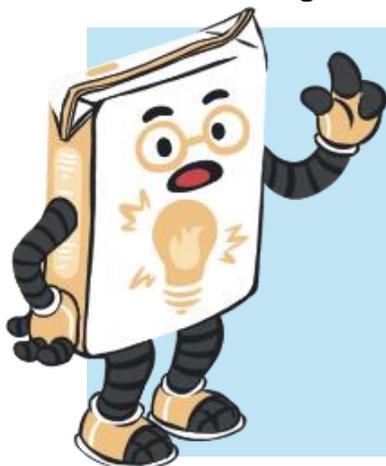


METHODE JDI INNOV®

La méthode JDI INNOV® est une marque déposée auprès de l'INPI en 2022 qui labellise toute intervention utilisant le jeu sérieux JDI Boostez votre esprit d'innovation. Cette méthode d'animation et de facilitation, fondée sur une solide expertise de l'évaluation des activités ludopédagogiques, **garantit un cadre d'intervention efficace.**

Elle repose sur **5 piliers** :

- Une **éthique** à travers des principes d'écoute active, de non-jugement et de respect ;
- L'**analyse préalable** du contexte, du besoin et des caractéristiques du public visé ;
- L'**adaptation aux objectifs ludopédagogiques** des questions, des défis et du scénario d'intervention (guidée par un esprit d'expérimentation et d'innovation) ;
- L'attention portée à la **posture et aux rôles d'animation-facilitation et d'observation**, indispensables pour proposer un cadre stimulant et sécurisé ;
- Un **ancrage des messages** de sensibilisation et une **incitation à passer à l'action.**



Depuis sa création, JDI Boostez votre esprit d'innovation a convaincu de nombreux professionnels (consultants, formateurs, managers...). Notre ambition est de **fédérer une communauté apprenante de facilitateurs et de facilitatrices, formés à la méthode JDI INNOV®, pour partager, capitaliser et essayer nos bonnes pratiques ludopédagogiques.** Concrètement, cela se traduit par des actus, des rencontres, des webinaires, l'échange de ressources et de nos retours d'expérience via l'espace réservé du site...

Si vous avez envie de vous former à la méthode JDI INNOV® ou simplement d'en savoir + sur la communauté JDI :

E-mail : contact@jdi-innov.com / Tel. : +33 (0)6 21 91 27 13