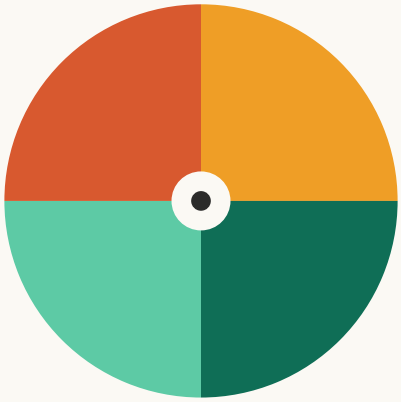


Du Plateau de Jeu au Prototype

Dossier d'impression A4 — kit complet à imprimer

Plateau de jeu

4 tuiles A4 (2×2) = plateau ~A2

» découper, assembler, scotcher

Jetons & accessoires

pastilles Ø 22 mm

» autocollant/cartonné · ×N

Cartes (88 + dos)

8 cartes par planche A4

» recto/verso, traits de coupe

Jugurta Zaidi · M2 UX Design · ESD Toulouse · 2025-2026

Important — Imprimer à 100% (taille réelle), désactiver « ajuster à la page », sinon l'assemblage du plateau ne tombe pas juste.

RÈGLE DU JEU · 1

Le jeu, en bref

« Du Plateau de Jeu au Prototype » transpose les ressorts du jeu de société dans la facilitation d'ateliers UX. En une séance courte et cadrée, une équipe passe d'un problème flou à des pistes concrètes et testables — sans expertise préalable en design.

45–90 min	3 à 6	1
durée d'une séance	participants	facilitateur

Pourquoi un jeu ?

Le cadre ludique abaisse les barrières hiérarchiques, équilibre la parole et rend la production d'idées tangible. Les règles donnent un rythme, les cartes donnent des relances, le plateau donne une carte mentale partagée à tout le groupe.

Pour qui ?

Pensé pour les organisations publiques et leurs équipes — agents, chefs de projet, facilitateurs internes — mais transposable à tout collectif qui doit explorer un sujet ensemble.

Dans la boîte

Un plateau de jeu (les 4 phases) · 88 cartes en 5 familles · des jetons-idées et des jetons-priorité · ce livret de règles. Tout s'imprime en A4.

RÈGLE DU JEU · 3

Les 88 cartes

Carte-Rôle

8 cartes

Une posture à incarner toute la séance (l'Avocat de l'utilisateur, le Pessimiste utile…). Équilibre les rôles du groupe.

Échauffement

24 cartes

Des questions brise-glace pour lancer la séance et installer la confiance.

Relance

40 cartes

Des questions pour relancer la réflexion, réparties en 4 sous-familles (voir ci-dessous).

Objectif

12 cartes

Le critère de tri d'un tour de convergence : impact usager, faisabilité, coût…

Prototypage

4 cartes

Les quatre séquences de la production finale.

Les 4 sous-familles de Relance

- **Reformuler** — approfondir, clarifier, ancrer dans le concret
- **Provoquer** — déplacer le regard, sortir du cadre
- **Décider** — trancher, choisir, assumer
- **Prototyper** — concrétiser, passer au premier geste

Les jetons

Les jetons-idées (neutres, abondants) matérialisent les idées en phase 2. Les jetons-priorité (vifs, limités) servent à voter en phase 3 — leur rareté force le choix.

RÈGLE DU JEU · 2

Comment jouer

Mise en place — posez le plateau au centre de la table. Distribuez une carte-Rôle par participant. Préparez les jetons-idées et jetons-priorité à portée de main.

1

Échauffement

Briser la glace. Chacun tire une carte Échauffement et répond en un tour de table rapide, sans jugement. On crée la confiance.

2

Exploration

Produire en quantité. Le groupe pose des jetons-idées sur les quatre sous-axes du plateau. Les cartes Relance relancent quand ça sèche. Aucun tri à ce stade.

3

Convergence

Trancher. On choisit une carte Objectif (le critère du tour), puis chacun vote avec ses jetons-priorité, en quantité limitée. Les idées fortes émergent.

4

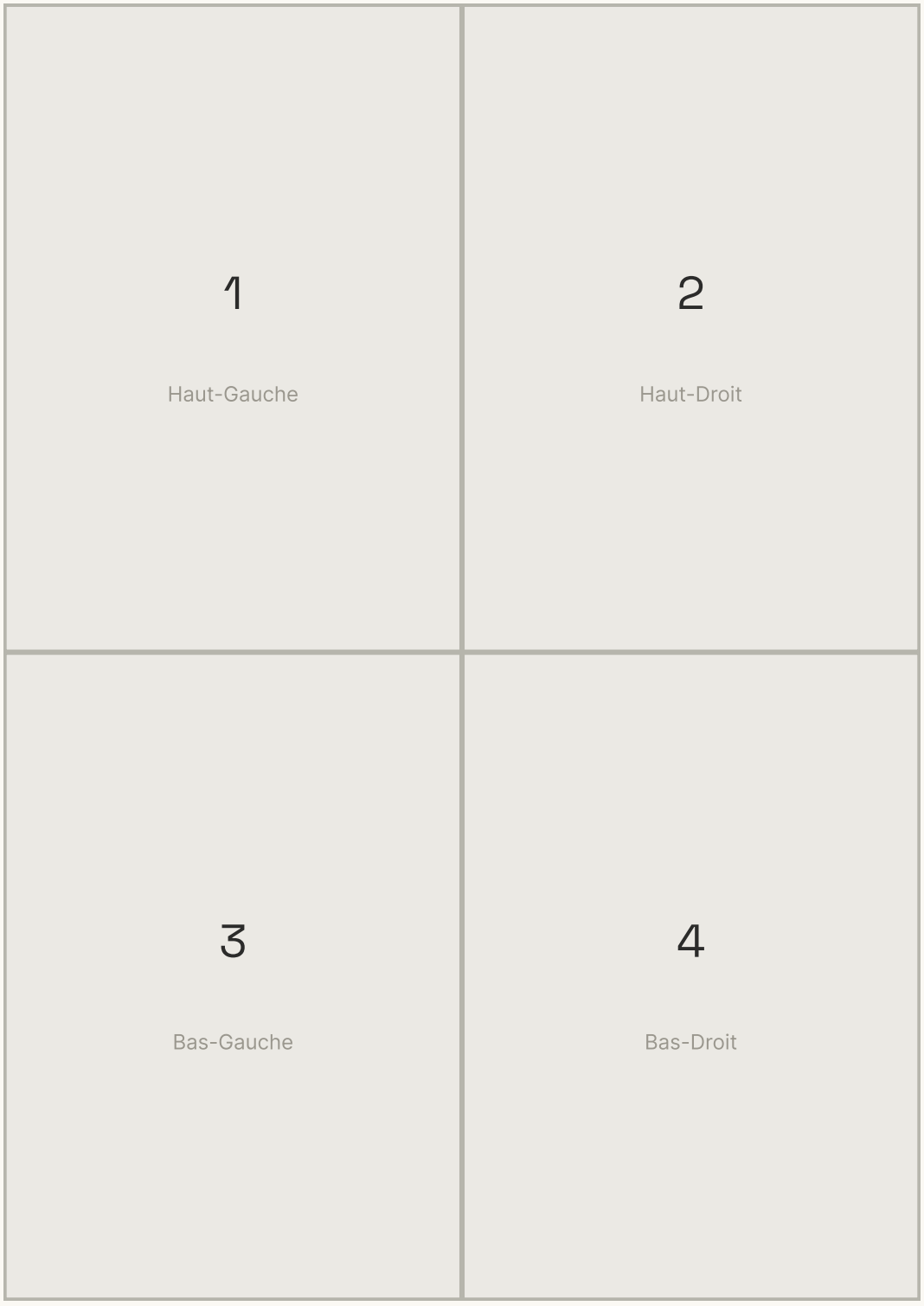
Prototypage

Rendre concret. On suit les quatre séquences — le geste, la scène, l'écueil, la preuve — pour transformer une idée retenue en production tangible.

Après l’atelier

Photographiez le plateau, formalisez les idées retenues et intégrez-les au backlog de l'équipe pour leur donner une suite concrète.

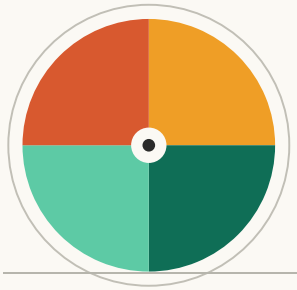
Monter le plateau (4 A4 = A2)



1. Imprimer les pages tuiles à 100 % (taille réelle).

2. Découper chaque tuile le long du cadre pointillé (repères aux coins).

1 Haut-Gauche



Du Plateau de Jeu au Prototype

Plateau de jeu · disposition par défaut · les quatre phases de l'atelier

1 ÉCHAUFFEMENT

Tirez une carte Échauffement par participant. Tour de table rapide, sans jugement.

Posez ici les cartes Écha

2 EXPLORATION

Posez vos jetons-idées sur les quatre sous-axes. Piochez une carte Relance pour relancer le groupe.

UTILISATEUR	CONTEXTE	

2 Haut-Droit

Phase 1 · briser la glace

les cartes Échauffement

Phase 2 · produire en quantité

CONTRAINTES

OPPORTUNITÉS

jetons-idées

jetons-idées

3 CONVERGENCE

Choisissez une carte Objectif. Votez avec vos jetons-priorité (quantité limitée).

Idées retenues + jetons-priorité

4 PROTOTYPAGE

Suivez les quatre séquences. Une production tangible à la fin de chaque étape.

Séquence 1

Le geste

Séquence 2

La scène

Jetons-idées (neutres, abondants) — phase 2

Jetons-priorité (couleur vive, limités) — phase 3

4 Bas-Droit

jetons-idées

jetons-idées

Phase 3 · trancher

CARTE OBJECTIF

Phase 4 · rendre concret

Séquence 3

L'écueil

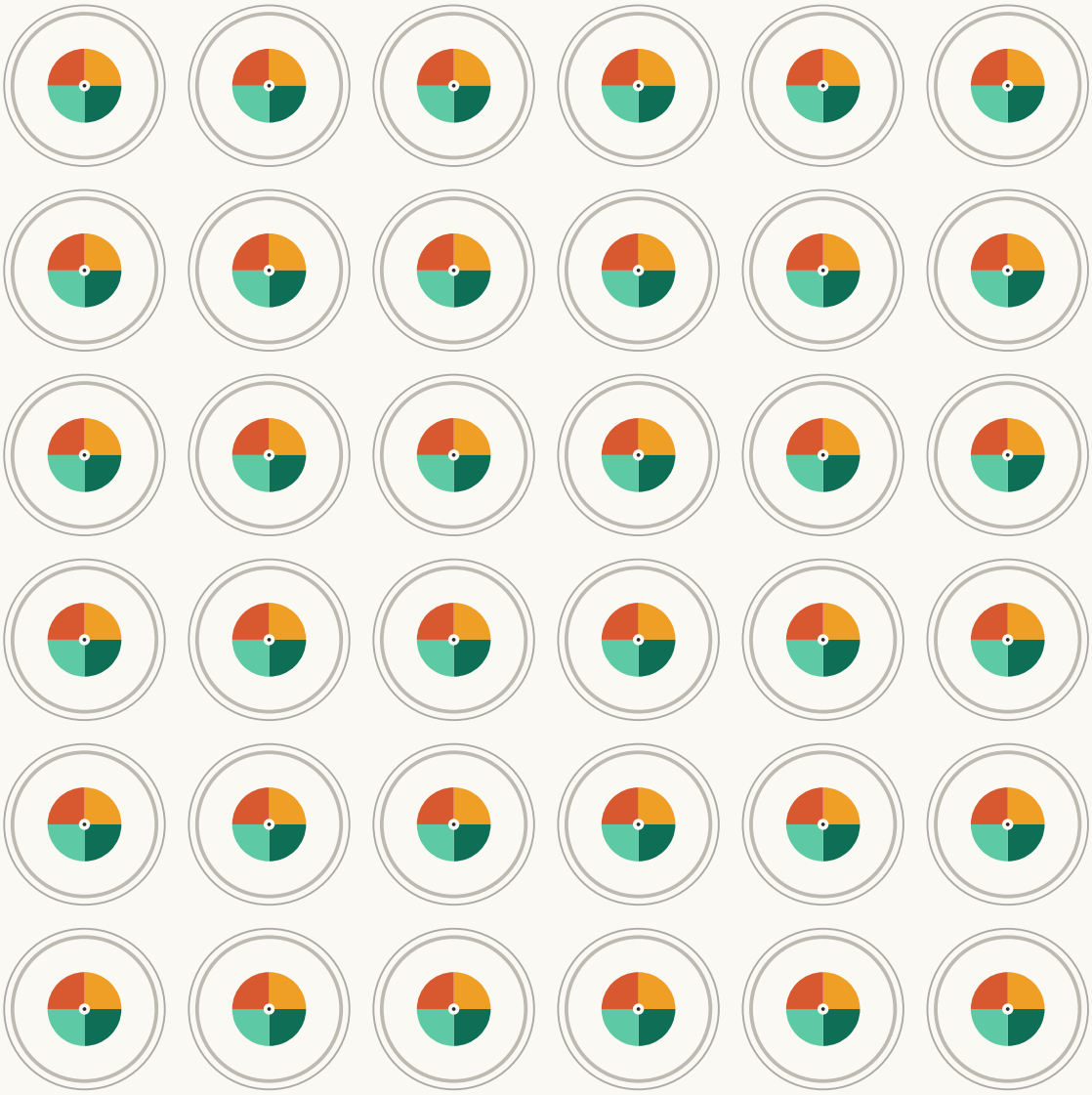
Séquence 4

La preuve

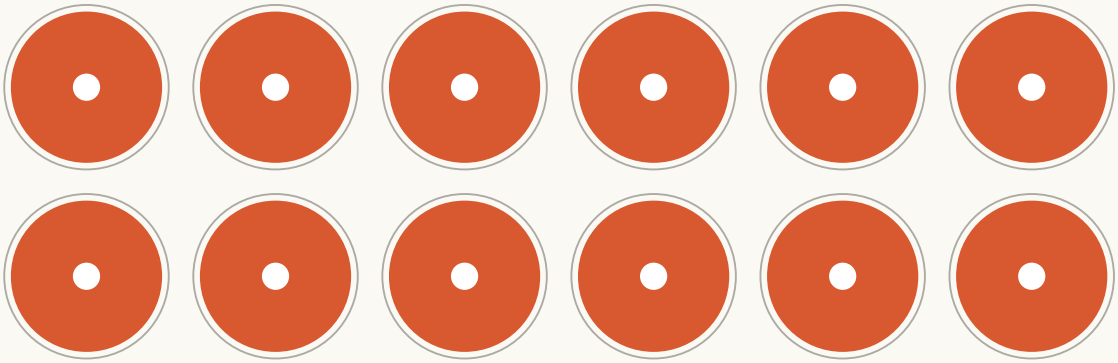
Jetons & accessoires — à découper

Imprimer sur autocollant ou cartonné · découper · coller sur pions vierges · ×N

Jetons-idées (neutres, abondants)



Jetons-priorité (vifs, limités)



CARTE-RÔLE

L'Avocat de l'utilisateur

Porte la voix de l'usager final. À chaque proposition, demandez : « et pour lui, ça change quoi ? »

R01 Rôle

CARTE-RÔLE

L'Archéologue

Déterre ce qui a déjà été essayé. Avant d'inventer, demandez : « qu'avons-nous déjà tenté qui a échoué ? »

R02 Rôle

CARTE-RÔLE

Le Pessimiste utile

Anticipe ce qui peut mal tourner. Sur chaque idée, soulevez le scénario d'échec le plus probable.

R03 Rôle

CARTE-RÔLE

Le Naïf curieux

Pose les questions « bêtes » qu'on n'ose plus poser. Demandez « pourquoi » comme un enfant de 6 ans.

R04 Rôle

CARTE-RÔLE

L'Architecte

Relie les idées entre elles. Quand deux propositions se télescopent, cherchez le pont entre les deux.

R05 Rôle

CARTE-RÔLE

Le Prototypeur

Transforme l'idée en geste concret. À chaque tour, proposez le premier geste à faire dès lundi matin.

R06 Rôle

CARTE-RÔLE

Le Synthétiseur

Reformule pour vérifier la compréhension. Toutes les dix minutes, dites « si je comprends bien, on dit que… »

R07 Rôle

CARTE-RÔLE

Le Gardien du temps

Protège le rythme du jeu. Annoncez les transitions de phase. Personne ne reste bloqué sur une seule idée.

R08 Rôle

ÉCHAUFFEMENT

L'objet qui agace

« En trois mots, le dernier objet du quotidien qui vous a agacé. »

E01 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Hors fiche de poste

« Une chose que vous savez faire qui n'est pas dans votre fiche de poste. »

E02 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le pire conseil

« Le plus mauvais conseil qu'on vous ait jamais donné au travail. »

E03 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le service en animal

« Si votre service était un animal, lequel ? Pourquoi ? »

E04 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

L'habitude mystère

« Une habitude de l'organisation que vous ne comprenez toujours pas. »

E05 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le rêve d'enfance

« Le métier que vous auriez aimé exercer enfant. »

E06 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

L'usager marquant

« Un usager qui vous a marqué cette année. »

E07 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

La décision absurde

« Une décision absurde dont vous riez encore. »

E08 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Message au passé

« Ce que vous diriez à votre vous d'il y a cinq ans dans ce job. »

E09 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le mot de trop

« Un mot qu'on entend trop dans les réunions ici. »

E10 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le silence choisi

« Une fois où vous avez préféré ne rien dire. »

E11 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le bel apprentissage

« Votre meilleur souvenir d'apprentissage récent. »

E12 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le compliment qui compte

« Le compliment professionnel qui vous a fait le plus plaisir. »

E13 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le super-pouvoir d'un jour

« Si vous aviez un super-pouvoir au bureau pour une journée. »

E14 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

La frustration récurrente

« Une frustration qui revient toutes les semaines. »

E15 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

La bonne journée

« Ce qui vous fait dire « c'est une bonne journée » en partant. »

E16 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

L'ancienne bonne idée

« Quelque chose qu'on faisait avant ici qui devrait revenir. »

E17 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le voleur de temps

« Un outil qui vous fait perdre du temps tous les jours. »

E18 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le collègue inspirant

« Un collègue qui vous inspire — et pourquoi. »

E19 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le service inconnu

« Le service de votre organisation que vous connaissez le moins. »

E20 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

Le déclic récent

« Le dernier moment où vous avez senti que vous apprenez. »

E21 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

L'influence cachée

« Un livre, un film, une série dont vous ressentez l'influence. »

E22 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

La règle non écrite

« Ce que votre métier exige de vous sans que ce soit écrit. »

E23 Échauffement

ÉCHAUFFEMENT

La règle à contourner

« La règle que vous contourneriez si vous pouviez. »

E24 Échauffement

RELANCE

Le cas concret

« Racontez la dernière fois où vous avez vécu ce problème concrètement. »

L1-01 Reformuler

RELANCE

L’exemple précis

« Donnez-moi un exemple précis, pas une généralité. »

L1-02 Reformuler

RELANCE

Un seul, lequel ?

« Si vous deviez n'en garder qu'un, lequel ? »

L1-03 Reformuler

RELANCE

Et si on ne fait rien ?

« Qu'est-ce qui se passerait si on ne faisait rien ? »

L1-04 Reformuler

RELANCE

Pour qui, quand ?

« Pour qui est-ce un problème, et à quel moment ? »

L1-05 Reformuler

RELANCE

La vraie difficulté

« Qu'est-ce qui rend ça difficile, vraiment ? »

L1-06 Reformuler

RELANCE

La preuve que c’est résolu

« Quelle preuve auriez-vous que c'est résolu ? »

L1-07 Reformuler

RELANCE

Ce qu’on veut éviter

« Que cherchez-vous à éviter en proposant ça ? »

L1-08 Reformuler

RELANCE



Le miroir

« Reformulez ce que vous venez d'entendre. »

L1-09 Reformuler

RELANCE



Version dix ans

« Que diriez-vous si vous parliez à un enfant de dix ans ? »

L1-10 Reformuler

RELANCE



L'inverse exact

« Et si on faisait exactement l'inverse ? »

L2-01 Provoquer

RELANCE



Et chez un privé ?

« À quoi ça ressemblerait chez un concurrent privé ? »

L2-02 Provoquer

RELANCE



Pixar ou 1985

« Que ferait Pixar ici ? Que ferait l'URSSAF en 1985 ? »

L2-03 Provoquer

RELANCE



La règle à casser

« Quelle règle pourriez-vous casser pour aller plus vite ? »

L2-04 Provoquer

RELANCE



Sans aucun moyen

« Si vous n'aviez aucun moyen, comment feriez-vous ? »

L2-05 Provoquer

RELANCE



Budget illimité

« Et si vous aviez un budget illimité ? »

L2-06 Provoquer

RELANCE



Interdit demain

« Imaginez que c'est interdit demain — comment vivre sans ? »

L2-07 Provoquer

RELANCE



Repartir de zéro

« Que ferait-on si on partait de zéro ? »

L2-08 Provoquer

RELANCE



La pire idée

« Quelle pire idée pourriez-vous proposer ? »

L2-09 Provoquer

RELANCE



À la place de l'usager

« Si l'usager faisait à votre place, que ferait-il ? »

L2-10 Provoquer

RELANCE



Pas de « ça dépend »

« Choisissez. Pas de « ça dépend ». »

L3-01 Décider

RELANCE



Et dès vendredi ?

« Si vous deviez le faire ce vendredi, vous feriez quoi ? »

L3-02 Décider

RELANCE



Le critère prioritaire

« Quel critère est le plus important ici ? »

L3-03 Décider

RELANCE



Le renoncement

« Que renonce-t-on si on choisit ça ? »

L3-04 Décider

RELANCE



Tranchez

« Un mot : tranchez. »

L3-05 Décider

RELANCE



Le test du CODIR

« Posez votre jeton sur l'idée que vous défendriez en CODIR. »

L3-06 Décider

RELANCE



Le choix du directeur

« Quelle option défendrait votre directeur ? »

L3-07 Décider

RELANCE



Miser son argent

« Si vous deviez parier de l'argent, sur quoi ? »

L3-08 Décider

RELANCE



Le point de non-retour

« Qu'est-ce qui rendrait cette décision irréversible ? »

L3-09 Décider

RELANCE



Le moindre risque

« Quelle est la décision la moins risquée ici ? »

L3-10 Décider

RELANCE



Une page, zéro texte

« Dessinez-le. Une page. Pas de texte. »

L4-01 Prototyper

RELANCE



Jouez la scène

« Mettez-vous à deux et improvisez la scène. »

L4-02 Prototyper

RELANCE



Démo demain matin

« Qu'est-ce que vous montreriez à un usager demain matin ? »

L4-03 Prototyper

RELANCE



Le premier geste

« Quel est le premier geste concret ? »

L4-04 Prototyper

RELANCE



Cinq étapes max

« Décrivez la séquence en cinq étapes maximum. »

L4-05 Prototyper

RELANCE



L'artefact-preuve

« Quel artefact existerait si l'idée était vraie ? »

L4-06 Prototyper

RELANCE



Le premier appel

« Qui appelle-t-on en premier pour démarrer ? »

L4-07 Prototyper

RELANCE



L'écran d'accueil

« Si c'était une appli, à quoi ressemblerait l'écran d'accueil ? »

L4-08 Prototyper

RELANCE



Pitch en 30 secondes

« Faites le pitch en trente secondes. »

L4-09 Prototyper

RELANCE



La première semaine

« Décrivez la première semaine de mise en œuvre. »

L4-10 Prototyper

OBJECTIF



Impact usager

« Critère de ce tour : l'impact pour l'usager final. »

O01 Objectif

OBJECTIF



Faisabilité

« Critère de ce tour : la faisabilité dans les trois mois. »

O02 Objectif

OBJECTIF



Coût

« Critère de ce tour : le coût pour l'organisation. »

O03 Objectif

OBJECTIF



Simplicité

« Critère de ce tour : la simplicité d'usage. »

O04 Objectif

OBJECTIF



Inclusion

« Critère de ce tour : l'inclusion (qui pourrait être exclu ?). »

O05 Objectif

OBJECTIF



Robustesse

« Critère de ce tour : la robustesse face au changement. »

O06 Objectif

OBJECTIF



Cohérence

« Critère de ce tour : la cohérence avec la mission. »

O07 Objectif

OBJECTIF



Transformation

« Critère de ce tour : le potentiel de transformation. »

O08 Objectif

OBJECTIF



Mesurabilité

« Critère de ce tour : la mesurabilité du résultat. »

O09 Objectif

OBJECTIF



Autonomie

« Critère de ce tour : l'autonomie laissée aux équipes. »

O10 Objectif

OBJECTIF



Réversibilité

« Critère de ce tour : la réversibilité de la décision. »

O11 Objectif

OBJECTIF



Apprentissage

« Critère de ce tour : l'apprentissage qu'on en tire. »

O12 Objectif

PROTOTYPAGE



Séquence 1 — Le geste central

En une page, dessinez l'action principale. Pas de texte sauf un titre. Le geste qui change tout.

P01 Prototypage

PROTOTYPAGE



Séquence 2 — La scène d'usage

Trois cases, comme une bande dessinée. Le moment où ça se joue, dans le quotidien de l'usager.

P02 Prototypage

PROTOTYPAGE



Séquence 3 — L'écueil

Qu'est-ce qui peut faire échouer cette idée la première semaine ? Le scénario noir, sans complaisance.

P03 Prototypage

PROTOTYPAGE



Séquence 4 — La preuve

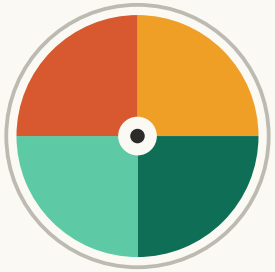
Quel signal montrerait que ça fonctionne au bout d'un mois ? Un signal observable, pas une opinion.

P04 Prototypage



Du Plateau de Jeu au Prototype

kit d'atelier · UX & facilitation



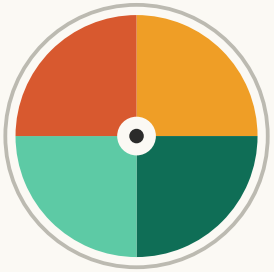
Du Plateau de Jeu au Prototype

kit d'atelier · UX & facilitation



Du Plateau de Jeu au Prototype

kit d'atelier · UX & facilitation



Du Plateau de Jeu au Prototype

kit d'atelier · UX & facilitation



Du Plateau de Jeu au Prototype

kit d'atelier · UX & facilitation



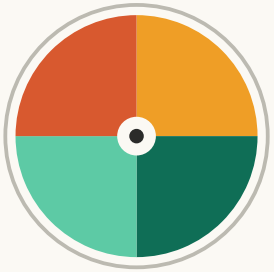
Du Plateau de Jeu au Prototype

kit d'atelier · UX & facilitation



Du Plateau de Jeu au Prototype

kit d'atelier · UX & facilitation



Du Plateau de Jeu au Prototype

kit d'atelier · UX & facilitation

Modèles de cartes — sources éditables

modifier un modèle (couleur, icône, typo) met à jour toutes les cartes de sa famille — hors impression

CARTE-RÔLE

Titre de la carte

Corps de la carte, texte d'exemple en italique centré.

ID00 Rôle

ÉCHAUFFEMENT

Titre de la carte

« Corps de la carte, texte d'exemple en italique centré. »

ID00 Échauffement

RELANCE

Titre de la carte

« Corps de la carte, texte d'exemple en italique centré. »

ID00 Reformuler

OBJECTIF

Titre de la carte

« Corps de la carte, texte d'exemple en italique centré. »

ID00 Objectif

PROTOTYPAGE

Titre de la carte

Corps de la carte, texte d'exemple en italique centré.

ID00 Prototypage



Du Plateau de Jeu au Prototype

kit d'atelier · UX & facilitation