LIVRET FACILITATEUR

Du Plateau de Jeu au Prototype

Le guide d'animation du kit



Jugurta Zaidi · M2 UX Design · 2025—2026

SOMMAIRE

Au sommaire

Dans l'ordre, de la préparation au rangement du jeu.

Préparer l'atelier 03

Les six principes · 1–3 04

Les six principes · 4–6 05

Le déroulé · phases 1–2 06

Le déroulé · phases 3–4 + débrief 07

Timing & transitions 08

Que faire si… 09

La posture de jeu 10

Du plateau au backlog 11

Inventaire du kit 12

PARTIE 1 — AVANT L'ATELIER

Préparer l'atelier

Avant chaque atelier, le facilitateur a trois tâches : cadrer la commande, préparer l'espace, et anticiper la suite.

01 Cadrer la commande

Un atelier sans commande claire dérive. Demandez au commanditaire : quelle décision sera prise ? Qui en sera responsable ? Quel critère de réussite ?

02 Préparer l'espace

Une grande table ronde ou rectangulaire, le plateau au centre, les cartes triées par famille à portée de main. Une pendule visible. De quoi écrire et dessiner.

03 Anticiper la suite

Désignez avant l'atelier qui sera responsable de récupérer les idées et de les intégrer au backlog. Sans cette personne, l'atelier reste lettre morte.

> *Repère — un atelier qui démarre sans question de décision à trancher produira de l'animation, pas de l'arbitrage.*

PARTIE 2 — LE SOCLE

Les six principes directeurs

1

La règle protège — l'expertise ne suffit pas

« C'est la mécanique du jeu qui crée la sécurité psychologique, pas l'invitation morale du facilitateur. »

2

Le concret avant l'abstrait

« On touche, on dessine, on pose. Jamais d'abstraction sans support matériel. »

3

Une progression graduée

« Chaque phase prépare la suivante. Pas de saut dans le vide. »

...suite des principes

4

Des rôles ludiques

« Les rôles sont distribués par les cartes, pas par les fonctions organisationnelles. »

5

Le facilitateur joue avec

« Il participe au jeu, il n'arbitre pas. Posture latérale, pas surplombante. »

6

Une base appropriable

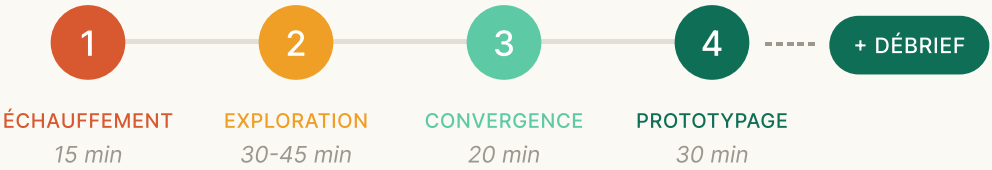
« Le kit est un point de départ modulable, pas un produit clé en main. »

EN UN MOT

Six principes, un même geste : laisser la mécanique du jeu faire ce que l'expertise du facilitateur ne peut pas faire seule.

PARTIE 3 — LE DÉROULÉ

Quatre phases, un débrief



PHASE 1 — ÉCHAUFFEMENT · 15 MIN

Briser la glace, équilibrer la parole. Distribuer aléatoirement 1 carte-Échauffement par participant. Chacun répond à voix haute. Pas de discussion, pas de jugement.

PHASE 2 — EXPLORATION · 30-45 MIN

Diverger, multiplier les idées. Annoncer l'enjeu de l'atelier. Tirer 3 cartes-Relance « Provoquer » pour ouvrir le champ. Les participants notent leurs idées sur post-it.

...convergence puis prototypage

PHASE 3 — CONVERGENCE · 20 MIN

Prioriser, arbitrer ensemble. Tirer 1 carte-Objectif qui fixe le critère de tri. Chaque participant a 3 jetons-priorité. Vote ouvert sur les idées du mur.

PHASE 4 — PROTOTYPAGE · 30 MIN

Concrétiser en mini-coups de jeu. Tirer 1 carte-Prototypage. En binômes, prototyper l'idée gagnante.

+ DÉBRIEF · 15 MIN

Tour de table à froid : qu'a-t-on décidé, qui agit, quand ? Le facilitateur capte, ne reformule pas.

Le débrief n'est pas une option — c'est ce qui transforme l'atelier en arbitrage.

PARTIE 3 — LE DÉROULÉ

Timing & transitions

Un atelier complet tient en deux heures. Le tableau ci-dessous fixe les durées-repères et le geste-clé du facilitateur à chaque étape.

PHASE	DURÉE	GESTE-CLÉ
Échauffement	15 min	1 carte par personne
Exploration	30-45 min	Tirer 3 cartes-Relance
Convergence	20 min	1 carte-Objectif · 3 jetons/ pers.
Prototypage	30 min	1 carte-Prototypage · binômes
Débrief	15 min	Tour de table à froid
Total	**110-125 min**	*prévoir 15 min de marge*

Annoncez chaque transition à voix haute, deux minutes avant. La transition ratée, c'est la phase suivante qui démarre sans cadre.

CAS PARTICULIERS

Que faire si...

Quatre scénarios qui peuvent survenir en atelier — et la mécanique qui les résout.

...un participant arrive en retard ?

Intégrez-le à la phase en cours sans rejouer la précédente. Donnez-lui une carte et laissez le groupe le mettre au courant.

...une idée explosive hors sujet ?

Notez-la visiblement dans un « parking » sur le côté. Vous la valorisez sans laisser dériver l'atelier.

...un blocage collectif ?

Revenez au concret : piochez une carte-Relance, faites poser un objet sur le plateau. Le geste débloque la parole.

...un dominant verbal ?

Passez à un tour cadencé par les cartes : chacun parle quand il tire. La règle reprend la main, pas vous.

Dans tous les cas : ne corrigez pas par la parole, corrigez par une carte. C'est le principe n°1 en action.

PARTIE 4 — LE FACILITATEUR

La posture de jeu

Quatre gestes-clés qui distinguent l'animation par le jeu de la facilitation classique.

PARLER MOINS, FAIRE PLUS

Distribuez les cartes. Laissez-les parler à votre place. Si vous vous entendez expliquer pendant plus de trente secondes, arrêtez et piochez une carte.

NE PAS ARBITRER, RELANCER

Quand une idée vous semble faible, ne dites pas « ce n'est pas ça ». Piochez une carte-Relance et laissez le groupe creuser.

PROTÉGER LE RYTHME

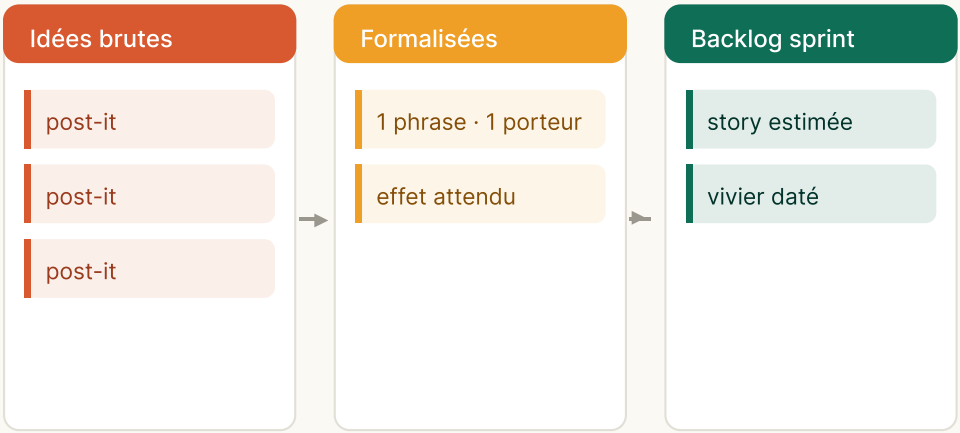
Annoncez les transitions à voix haute. Le rythme est la première protection contre le blocage.

CAPTURER, NE PAS REFORMULER

Notez ce qui est dit, pas ce que vous comprenez. Le compte-rendu appartient au groupe, pas à vous.

PARTIE 5 — APRÈS L'ATELIER

Du plateau au backlog



Le lendemain de l'atelier, le responsable désigné photographie le mur et le plateau, puis transcrit chaque post-it en une ligne. Les idées brutes deviennent des intentions formalisées : une phrase, un porteur, un effet attendu. Celles qui servent l'objectif passent en backlog de sprint, estimées avec l'équipe ; les autres rejoignent un vivier daté, ni perdu ni promis.

Aucune idée n'est jugée le jour même : l'atelier produit de la matière, le tri se fait à froid, contre le critère fixé par la carte-Objectif.

LE KIT

Inventaire du kit

- Plateau central A1 (4 zones)
- 8 cartes-Rôles
- 24 cartes-Échauffement
- 40 cartes-Relance (4 sous-familles)
- 12 cartes-Objectif
- 4 cartes-Prototypage
- ≈50 jetons-idées (couleur neutre)
- ≈25 jetons-priorité (Coral)
- Ce livret facilitateur A5



« Du Plateau de Jeu au Prototype » — kit d'animation d'ateliers UX. Conçu par Jugurta Zaidi, M2 UX Design, 2025—2026.
Diffusé sous licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0 : reproduction et adaptation autorisées à des fins non commerciales, avec mention de l'auteur et partage à l'identique.