

# BLOCKS FOR SAFE

## GUIDE D'ANIMATION

pour les animateurs (aka Maires de Green City)

<b>Avant l'arrivée des membres des équipes</b>	<b>2</b>
<b>APRÈS LA PRÉSENTATION AUX PARTICIPANTS</b>	<b>2</b>
<b>C'EST PARTI POUR LE JEU</b>	<b>3</b>
<b>LA CARTE DES QUARTIERS</b>	<b>3</b>
<b>RAPPEL DES RÈGLES DU JEU</b>	<b>3</b>
<b>LE DÉROULÉ DU JEU</b>	<b>4</b>
<b>PLANNING GLOBAL (15 minutes)</b>	<b>5</b>
<b>ITERATION 1 (18 minutes)</b>	<b>5</b>
PLANIFICATION (0 minutes)	5
RÉALISATION DE L'ITÉRATION 1 (10 minutes)	5
VISITE DE L'ADJOINT AU MAIRE (3 minutes)	6
AMÉLIORATION CONTINUE (5 minutes)	6
<b>ITERATION 2 (23 minutes)</b>	<b>7</b>
PLANIFICATION (5 minutes)	7
RÉALISATION (10 minutes)	7
VISITE DE L'ADJOINT AU MAIRE (3 minutes)	7
AMÉLIORATION CONTINUE (5 minutes)	7
<b>PAUSE (20 minutes) (pas pour les animateurs)</b>	<b>8</b>
<b>ITERATION 3 (20 minutes)</b>	<b>9</b>
PLANIFICATION (5 minutes)	9
RÉALISATION (10 minutes)	9
PRÉPARATION DE LA PRÉSENTATION FINALE PAR QUARTIER (5 minutes)	9
<b>ELECTION DU MEILLEUR QUARTIER (20 minutes)</b>	<b>9</b>
<b>DEBRIEF</b>	<b>10</b>
DEBRIEF PAR ÎLOT (15 minutes)	10
DEBRIEF EN PLÉNIÈRE (20 minutes)	10

	Méta animateurs	Animateur principal	Animateur 1	Animateur 2	Adjoint au Maire	Coordinateur de chantiers pour le quartier
Nom du rôle	Banque du climat	Maire de la ville	Responsable Technique du Chantier	Responsable Technique du Chantier 2	Adjoint au Maire	Coordinateur du chantier (pour le quartier)
Présentation du jeu	Ouverture du jeu Explications générales Jouent le rôle de la banque du climat Brief collectif en tant que ?					
Brief îlot	-	Brief de démarrage îlot : tour de table Demande d'élire un adjoint au Maire pour le quartier Brief des rôles d'Adjoint au Maire et Coordinateur	Explique le matériel et son utilisation Demande de désigner un coordinateur de chantier pour le quartier	Aide à désigner les coordinateurs de chantier pour le quartier		
Itérations du jeu	-	Discute avec les adjoints pour les aider à piloter leur quartier (jouer les PO sans le dire)	Circulent entre les quartiers et aident si nécessaire les coordinateurs de chantier de chaque quartier, rappelle les règles	Priorise les travaux Valide leur conformité Félicite ce qui va dans le bon sens Rejette ce qui ne convient pas		Aide l'équipe à respecter le timing Se coordonne avec les autres équipes
Entre les itérations 2 et 3	-		Réunit toutes les cartes de quartier sur la grande table			
Rétro itération 3	-	Explique la fin de jeu et les pitch	Circulent entre les quartiers et aident si nécessaire les coordinateurs de chantier de chaque quartier, rappelle les règles		Préparent les pitches avec leurs équipes : rappel, chaque quartier va pitcher pour être élu le plus beau de la ville	
Désignation du gagnant	-	Désigne le quartier gagnant et donne le trophée				
Debrief de chaque îlot	-	Anime le débrief				
Débrief en plénière	Animation du retour en plénière Débrief final Clôture du jeu					Répondent aux questions au micro avec leurs équipes

## Avant l'arrivée des membres des équipes

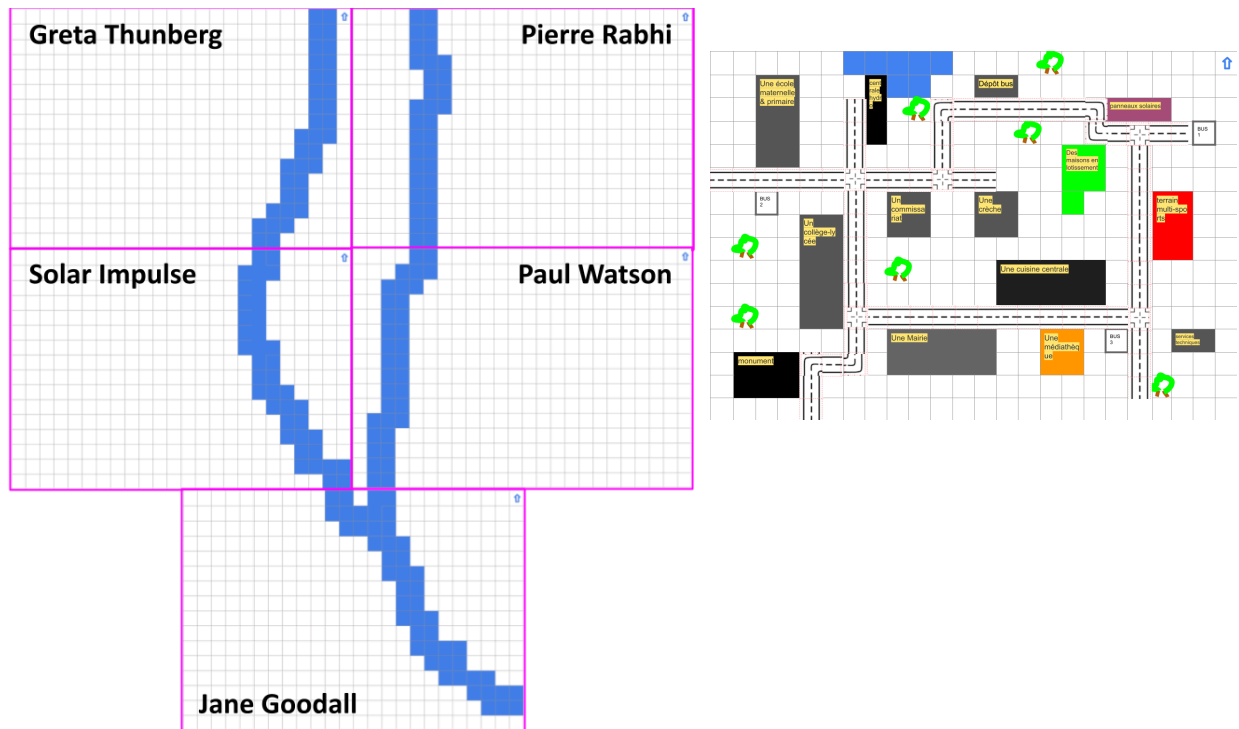
- Prenez possession de votre îlot :)
- Décorez-le
- Installez le matériel sur les tables
- Assurez-vous que vos équipes ont tout le matériel nécessaire
- Prenez en photo la liste des personnes censées rejoindre votre îlot (voir tableau à l'entrée)

## APRÈS LA PRÉSENTATION AUX PARTICIPANTS

- Vous lancez le tour de table de chaque équipe (5 minutes), on part du principe que tout le monde ne se connaît pas
- Vous demandez à chaque équipe de désigner :
  - Un Adjoint au Maire (équivalent du PO, mais on ne prononce pas le terme à ce stade)
  - Un Coordinateur (équivalent du Scrum Master, mais on ne prononce pas le terme à ce stade)
- Une fois les rôles désignés, en parallèle :
  - **En tant que Maire, vous rassemblez autour de vous les Adjoints au Maire et les Coordinateurs**
    - Vous leur présentez leur rôle et ce qu'ils doivent tenir
    - Vous leur montrez leur guide d'animation dédié
  - **Vous demandez à vos co-animateurs (responsables techs) de rassembler les autres membres des équipes (les Réalisateur) autour de la grande table pour leur présenter le matériel et comment fonctionne le jeu (c.f règles)**
    - Ex : Comment je construis un bâtiment à partir d'un exemple
- Une fois que c'est terminé, vous attendez le GO de la scène pour lancer la première itération
  - Attention, on veut que toutes les équipes soient cadencées et synchronisées, donc on part tous au même moment :)

# C'EST PARTI POUR LE JEU

## LA CARTE DES QUARTIERS



## RAPPEL DES RÈGLES DU JEU

- Chaque bâtiment doit être **représenté par un dessin de la taille du nombre de carrés spécifié et avoir son nom écrit dessus**. Chaque bâtiment doit avoir un **accès à la route et être relié à une source d'énergie**.  
Si un de ces éléments manque, vos bâtiments ne seront pas validés.
- Chaque quartier doit être **autonome en énergie** et ne doit utiliser que de l'énergie non-carbonée et non-nucléaire
- **RIEN** (bâtiment, infrastructure, décoration) ne doit être posé sur le plan du quartier sans avoir fait l'objet d'un ticket planifié dans une itération
- **Une ligne de bus** desservira toute la ville : son point de départ est le Parking à l'entrée de la ville et son terminus est la Mairie. Chaque quartier doit proposer 3 arrêts de bus numérotés. Les numéros des arrêts doivent se suivre : **arrêt n°1 pour le Parking -> arrêt n°15 pour la Mairie**

**ATTENTION, il y a 2 "Parking multimodal" dans les carnets de commande (Solar Impulse, Paul Watson et la Mairie c'est Greta Thunberg)  
Et il n'y a pas d'arrêts de bus dans les carnets de commande.**

- Chaque quartier doit être relié aux autres par au moins une route et/ou un pont

# LE DÉROULÉ DU JEU

Pour vous donner une idée du déroulement du jeu, voici le chronogramme du Serious Game.

DÉBUT	DURÉE	Séquence
15:40:00	00:10:00	<b>Présentation du jeu aux participants</b>
15:50:00	00:10:00	<b>Lancement du jeu</b>
16:00:00	00:07:00	<b>Tours de table et désignation des rôles clés</b>
16:07:00	00:10:00	<b>Briefing par îlot</b>
16:17:00	00:03:00	<b>Lancement planification globale et itération #1</b>
16:20:00	00:15:00	<b>Planification globale des 3 itérations</b>
16:35:00	00:10:00	Itération 1 / Réalisation
16:45:00	00:03:00	Itération 1 / Visite de l'adjoint au maire
16:48:00	00:05:00	Itération 1 / Amélioration continue
16:53:00	00:03:00	Lancement itération #2
16:56:00	00:05:00	Itération 2 / Planification
17:01:00	00:10:00	Itération 2 / Réalisation
17:11:00	00:03:00	Itération 2 / Visite de l'adjoint au maire
17:14:00	00:05:00	Itération 2 / Amélioration continue
17:19:00	00:20:00	<b>PAUSE</b>
17:39:00	00:05:00	Lancement itération #3
17:44:00	00:05:00	Itération 3 / Planification
17:49:00	00:10:00	Itération 3 / Réalisation
17:59:00	00:05:00	Préparation de la présentation finale par quartier
18:04:00	00:20:00	Election du meilleur quartier
18:24:00	00:15:00	<b>Débrief du jeu en îlot</b>
18:39:00	00:20:00	<b>Revue des îlots</b>
18:59:00	00:03:00	<b>Mot de conclusion</b>

# PLANNING GLOBAL (15 minutes)

**Que devez-vous faire ?**

1. Prenez connaissance de votre carnet de commande
2. Complétez-le, si nécessaire
3. Répartissez votre travail par engagement (attention : tenez compte de la limite des 40 points)
4. Nommez un porte-parole

**Prêts pour le 1er engagement ? C'est parti !**

CARNET DE COMMANDE		ITERATION 1	ITERATION 2	ITERATION 3
Une école maternelle à gâteaux	Une crèche			
Un commissariat	Un collège-lycée			
Une mairie	Une médiathèque ouverte sur la nature			
Des maisons en boisement gross	Le bâtiment des services techniques de la ville			
Un port fluvial	Une résidence senior méditerranéenne			
Un centre de concertation et de maintenance des pontons	Un cinéma			
Un parc d'activités pour les entreprises	Parc			
Infrastructures routières	Infrastructures routières			
Infrastructures routières				

Les Adjoints au Maire (PO) présentent les carnets de commande (backlogs). Avec les co-animateurs, n'hésitez pas à les aider :

- Rappelez la limite de 40 points par itération
- Planifiez les itérations en fonction de la vision du Maire
- Assurez-vous qu'ils complètent le backlog si nécessaire :
  - ex: il n'y a pas les arrêts de bus, il faudra les rajouter à un moment, il n'y a pas d'arbres ou tout autre décoration de la carte
- Ils peuvent rajouter des nouveaux tickets, dans ce cas, en fonction des autres tickets l'effort est le nombre de case que va prendre le bâtiment, question à poser: "vous voulez rajouter un bâtiment, quelle surface va t-il avoir sur la carte ?"

## ITERATION 1 (18 minutes)

### PLANIFICATION (0 minutes)

On considère que c'est ok avec le planning global pour l'itération 1

### RÉALISATION DE L'ITÉRATION 1 (10 minutes)

- Aidez les "coordinateurs de chantier" (Scrum Master) à organiser le travail
  - Répartition du travail par personne / binôme, tout le monde participe
  - Gestion des dépendances au sein de l'équipe et avec les autres équipes
- L'équipe va devoir se partager les ciseaux et les feutres ainsi que la colle. Ces ressources limitées seront probablement des axes d'améliorations qui seront discutés pendant la rétrospective à la fin de l'itération
- Si des arrêts de bus commencent à être construits, attention à la numérotation mais laissez les mijoter un petit peu et orientez les s'ils ne trouvent pas
- À la fin du temps imparti, sifflez la fin de l'itération > on lève les mains ! Et annoncez la visite prochaine de l'adjoint au maire.

## VISITE DE L'ADJOINT AU MAIRE (3 minutes)'

- Ils vont présenter à l'adjoint au maire ce qui a été fait et pourquoi
- Assurez-vous que l'adjoint au maire
  - valide ou invalide les bâtiments
  - que les bâtiments sont bien dessinés et jolis
  - fait un feedback en fonction de l'alignement avec la vision du Maire
- Si l'équipe construit sa ville trop vite, il est utile d'invalider des bâtiments:
  - vérifiez qu'ils sont bien reliés à une route
  - vérifiez que le nom du bâtiment est bien écrit dessus
  - refusez les parce qu'ils ne sont pas assez jolis, pas assez de couleur, ou alors il manque un élément important sur le dessin
  - le rework peut être mis dans le backlog, soit sous la forme d'un forfait "travaux" pour tous, soit un postit pour chaque bâtiment à retravailler, cela enlève des points sur la capacité de réalisation de l'équipe
- À la fin du temps imparti, lancez l'amélioration continue

## AMÉLIORATION CONTINUE (5 minutes)

- Le coordinateur concentre les discussions sur ce qu'il y a à améliorer dans la façon de travailler ensemble.
- Incitez-les à laisser l'équipe s'exprimer. Mais soufflez-leur quelques améliorations pour qu'ils ne restent pas sans solution, notamment si vous pensez qu'une équipe est particulièrement dysfonctionnelle
- Il s'aperçoivent peut être qu'ils n'ont pas tout réalisé par rapport aux 40 points
- Donnez-leur les points d'attention :
  - Attention à ne pas vous faire amener sur des discussions sur le backlog.
  - Reposez la question s'il y a avait un sujet qu'ils auraient dû voir avec les autres équipes.
- Chaque équipe doit terminer avec 1 ou 2 améliorations à mettre en place dès le début de la prochaine itération.

## ITERATION 2 (23 minutes)

C'est reparti ! Vous relancez la même séquence que précédemment.  
Faites attention au timing (même timing que pour l'itération 1)

### PLANIFICATION (5 minutes)

- Pensez à reporter les feedbacks et le non réalisé de l'itération précédente.
- Réintégrez le rework sous forme de tickets dans votre backlog et estimez le
- Demandez-leur s'ils sont confiant sur le nombre de bâtiments à réaliser, est ce qu'ils visent encore 40 points ou est ce qu'ils se basent sur ce qu'ils ont fait sur l'itération précédente.
- Si l'équipe risque de faire trop d'éléments de backlog et d'aller trop vite, introduisez de nouvelles règles !
  - Plus de forfait infrastructure routière, chaque carré de route coûte 1 et doit être découpé à l'unité
  - Ou alors on n'a plus le droit d'utiliser la plaque prédessinée d'infrastructures, il faut maintenant les dessiner
  - Vous pouvez rajouter un besoin urgent, "il faut des arbres", chaque arbre coûtant 1 points à mettre dans le backlog

### RÉALISATION (10 minutes)

- Si l'arrêt de bus est en réalisations vous pouvez les questionner sur la numérotation
- Si la route entre les quartiers est en construction, demandez s'il y a les arrêts de bus. Vous pouvez poser une question naïve sur pourquoi la route sort à tel endroit de la carte plutôt qu'un autre. Ou pourquoi ils ont mis les numéros dans ce sens et pas l'autre ?

### VISITE DE L'ADJOINT AU MAIRE (3 minutes)

- À ce niveau là ça se passe généralement bien
- Si l'équipe construit sa ville trop vite, il est utile d'invalider des bâtiments:
  - vérifiez qu'ils sont bien reliés à une route
  - vérifiez que le nom du bâtiment est bien écrit dessus
  - refusez les parce qu'ils ne sont pas assez jolis, pas assez de couleur, ou alors il manque un élément important sur le dessin
- Vous pouvez leur rappeler qu'il y a un concours de quartier et qu'il faut que ça soit joli et bien dessiné.

### AMÉLIORATION CONTINUE (5 minutes)

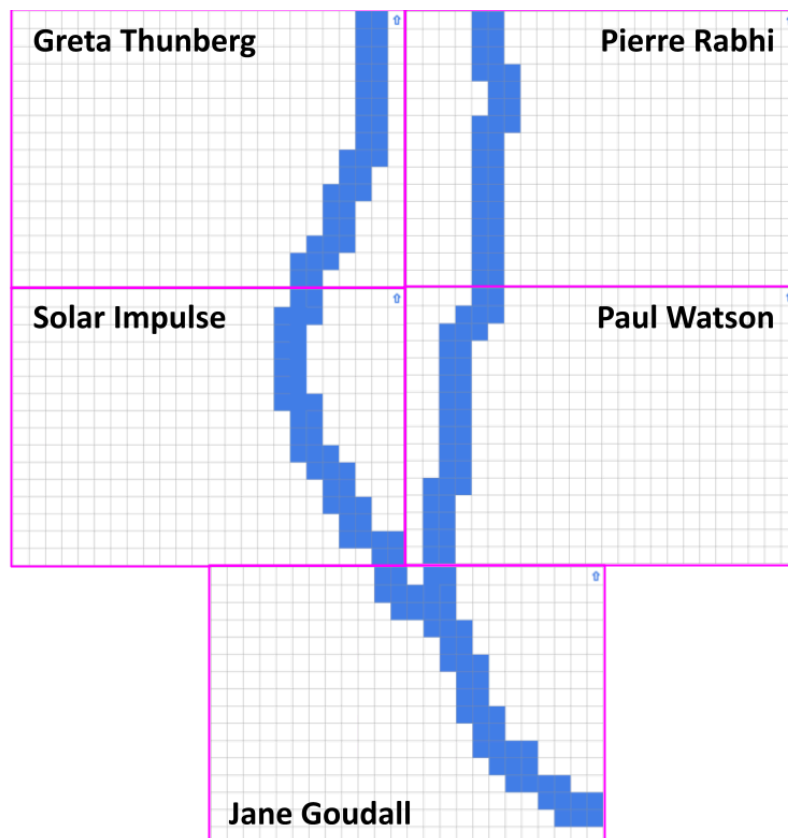
- Si à cette étape ils ne se sont pas coordonnés avec les autres quartiers, c'est le moment de leur dire, de toute façon c'est trop tard et au retour de pause ils seront devant le fait accompli.

- Annoncez la pause et donnez RV aux participants dans 15' (nous avons prévu une pause de 20' au total, pour éviter les retards)

## PAUSE (20 minutes) (pas pour les animateurs)

### MISE EN COMMUN (5 minutes)

Pendant la pause votre co-animateur et vous mettez en commun les quartiers en les regroupant sur la grande table.



On va s'apercevoir:

- que les routes entre les quartiers ne sont pas bien alignées
- que la route qui fait le tour des quartiers ne va pas vraiment du parking à la mairie
- que la numérotation des arrêts de bus n'est pas cohérente avec le trajet
- on peut s'apercevoir que les contraintes de certains bâtiments sont remise en cause avec ce qui a été construit dans le quartier adjacent, exemple: la médiathèque ouverte sur la nature qui se retrouve collée à une usine de l'autre quartier, ou la crèche à côté d'une centrale
- la mairie pas du tout dans le centre de la ville

Vous présenterez ce résultat aux équipes quand elles reviennent de la pause et vous leur demanderez de prendre en compte ces retours dans leur dernière itération.



Attention : on laisse les quartiers sur la grande table pour l'itération 3. Les équipes retournent travailler sur leur table haute et viendront coller les éléments sur la grande table.

## ITERATION 3 (20 minutes)

### PLANIFICATION (5 minutes)

- Mettre à jour le backlog en fonction des retours lors de la mise en commun.
- Demandez-leur s'ils sont confiant sur le nombre de bâtiments à réaliser, est ce qu'ils visent encore 40 points ou est ce qu'ils se basent sur ce qu'ils ont fait sur l'itération précédente.

### RÉALISATION (10 minutes)

- On corrige et on adapte ! Et surtout on communique avec les autres équipes ! Et oui c'est plus facile, tout le monde est autour de la même table.

### PRÉPARATION DE LA PRÉSENTATION FINALE PAR QUARTIER (5 minutes)

- Pas de démo, puisqu'on va démontrer le travail réalisé ensuite
- Pas de vrai rétro
- **Chaque équipe désigne un porte-parole** > on se focalise sur le pitch du quartier à faire au Adjoint au Maire pour mettre en valeur le travail de l'équipe

## ELECTION DU MEILLEUR QUARTIER (20 minutes)

Le Maire appelle à tour de rôle les porte-paroles de chaque quartier et écoute la présentation de chacun.

Faites en sorte que chaque porte-parole respecte son temps de parole (3 à 4 minutes grand maximum). N'oubliez pas que nous restons synchronisés et que nous repartons en plénière ensuite.

A la fin, il élit le quartier qu'il pense être le plus aligné avec la vision du Maire et le respect des contraintes de construction ainsi que la "beauté" du quartier (et toute sa mauvaise foi s'il le faut)

Ne vous inquiétez pas ça reste c'est très subjectif mais vous allez quand même devoir choisir !

# DEBRIEF

## DEBRIEF PAR ÎLOT (15 minutes)

- Chaque coach demande à tous les membres des équipes d'inscrire sur un ou deux post-its ce qu'ils retiennent de ce serious game : apprentissages, ce qui a marché, ce qu'ils ont apprécié
- Faites le tour des participants pour prendre la température et faites les parler
- L'objectif à la fin sera de trouver une ou deux personnes qui ont des choses à dire (on vise plutôt des personnes qui sont positives) et à qui l'animateur (Etienne) tendra le micro quand il fera le tour de la salle

## DEBRIEF EN PLÉNIÈRE (20 minutes)

- L'animateur principal, fera le tour des îlots (ou de certains îlots en fonction du temps restant) et tendra le micro à certains participants. A vous de l'orienter vers les participants qui ont pris la parole pendant le débrief par îlot et qui ont exprimé des apprentissages intéressants.
- On compte sur vous pour prendre des photos des réalisations de vos équipes :)