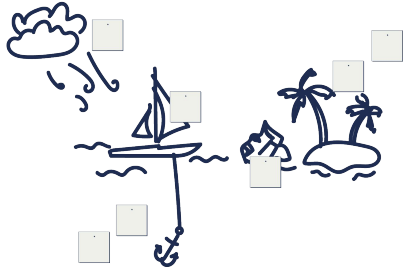




Le Speedboat est un atelier collaboratif inspiré du livre GameStorming qui utilise la métaphore visuelle du bateau pour faire le point sur les objectifs, les forces et les faiblesses ainsi que les risques d'un projet. Utilisable au lancement d'un projet, en guise de kick-off, ou en cours de projet pour faire le point à un instant t, ou encore à la fin d'un projet pour faire une rétrospective.



EXCELLENT POUR

- Partager et valider une compréhension commune du ou des objectifs d'un projet à l'occasion d'un kick-off par exemple ;
- Identifier les freins et les leviers d'action d'un projet ;
- Identifier des pistes d'amélioration pour contrer les faiblesses et les freins ou optimiser les forces ;
- Faire un bilan à l'issue d'un projet pour identifier des pistes d'améliorations et capitaliser pour de futurs projets.



45 à 60
minutes

ANIMATION PAS À PAS

ÉTAPE 1

Sur une grande feuille de paperboard, dessinez un bateau avec les différents éléments métaphoriques suivants :

Le bateau = l'équipage, le collectif projet

L'île = le ou les objectifs, le résultat collectif à atteindre

Les vents porteurs qui soufflent dans les voiles = les atouts, les forces du projet

Les ancres = ce qui vous empêche d'avancer

Les rochers = les dangers, les risques qui pourraient perturber la bonne conduite du projet

Vous pouvez vous inspirer de l'exemple à télécharger [ici](#)



5 à 10
participants

ÉTAPE 2

Présentez la métaphore du bateau et l'objectif de l'atelier aux participants.



Paperboard ou papier kraft avec un dessin de bateau avec les différents éléments (île, ancres, voiles, etc.) ; post-its ; feutres

ÉTAPE 3

Procédez par étape, chaque étape correspondant à chaque dimension du projet.

Démarrez par l'île, c'est-à-dire le résultat à atteindre ou les objectifs :

- Donnez un temps de réflexion individuelle (5 min) pour que chaque participant écrive quels sont les résultats à atteindre, les objectifs du projet.

- Puis demandez aux participants de venir coller leurs post-its au niveau de l'île, en regroupant les post-its par thème.

- Répétez les deux précédentes étapes pour les vents porteurs (les forces), les ancres (les faiblesses) et les obstacles (rochers). S'il y a beaucoup de participants, vous pouvez limiter le nombre de post-its par participant pour chaque dimension du projet (ex : 2 post-its pour les objectifs, 2 post-its pour les forces, etc.). Vous pouvez également utiliser un code couleur par dimension du projet.

ÉTAPE 4

Priorisez les forces et les faiblesses sur lesquelles le groupe a envie d'entamer une réflexion collective. Vous pouvez par exemple organiser un vote à main levée ou bien procéder à un vote avec des gommettes.

ÉTAPE 5

Facilitez un échange collectif pour identifier des pistes d'amélioration sur les challenges clés qui ont émergé lors de la priorisation. Si besoin, programmez un nouvel atelier d'idéation pour creuser une piste qui aura émergé.