



POUR QUI ?

Enseignants ou un responsables pédagogiques chargés d'accompagner et de superviser les étudiants dans leur projet.



3 h 30 .

EXEMPLE DE CONTEXTE

Des étudiants, par équipe, doivent monter un projet d'entrepreneuriat positif. Ils ont une première idée de projet et ont déjà identifié les besoins, attentes de leurs clients et usagers. Ils doivent commencer à construire leur offre.

COMMENT JOUER ?

- Débutez par une séquence énergisante de la famille ANIMATION puis répartissez les étudiants dans leur équipe projet.
- L'équipe dessine une carte des acteurs de son projet (clients/usagers, fournisseurs, partenaires, institutionnels, financeurs...).
- L'équipe se met dans la peau de ses clients/usagers et note toutes les manières possibles de répondre à leurs besoins, par exemple sur des notes repositionnables sur le principe « une note – une idée ».
- Comment la nature répond-elle aux besoins d'adaptation ? Répartir les cartes de la famille ADAPTATION entre les équipes. Chaque équipe s'inspire des exemples de la nature pour trouver des idées qui répondent aux besoins de ses clients/usagers et les note.
- Comment enrichir le projet grâce aux relations avec l'ensemble des acteurs ? Présentez le principe de l'analogie de l'écosystème du projet avec celui de la forêt (voir carte « Rôle et interaction). Distribuez les cartes de la famille INTERACTION. L'équipe répond aux questions et note toutes les idées d'enrichissement de son projet et complète au besoin la carte des acteurs.
- A ce stade, l'équipe peut faire une sélection des meilleures idées pour son projet (ex chaque membre « cueille » ses idées préférées et les pose sur un tableau, une grande feuille...).
- L'équipe commence à rédiger une offre qui décrit le produit ou le service offert, les bénéfices pour les clients/usagers, les liens avec les acteurs.
- Comment dessiner le projet ? L'équipe fait, sur une grande feuille, un dessin de son produit ou de son service en s'inspirant des cartes de la famille FORME puis STRUCTURE.
- Conclure en donnant les instructions pour la suite du projet (recherche technologique, test clients, business plan...)

RECOMMANDATIONS

- A chaque étape, échangez les cartes d'une équipe à l'autre, vous pouvez alterner des tirages face visible ou cachée.
- A tout moment du projet, vous pouvez renforcer la cohésion de l'équipe soit par un jeu de la famille ANIMATION, soit en faisant tirer à chacun une carte de la famille RÔLE : chacun exprime à son équipe les idées que cela lui donne sur son rôle dans l'équipe, et ses besoins.



RESPIRER ET FILTRER COMME LES PALÉTUVIERS

Pour s'ancrer dans le sol mou des marais immergés, les palétuviers rouges répartissent leurs poids sur des racines aériennes poussant au fur et à mesure vers le bas, comme des échasses.

La mangrove est un milieu à la limite entre la mer et l'embouchure d'un fleuve. Son sol est pauvre en oxygène ; les longues racines aériennes de l'arbre captent l'air par les petits trous de l'écorce.

Le palétuvier vit dans un milieu très fortement salé. La racine possède 3 couches agissant comme des filtres successifs pour empêcher le sel de pénétrer à l'intérieur. L'eau qui circule dans la sève est ainsi désalinisée.

Quelles idées vous suggère cet exemple d'adaptation ?
Inspirez-vous de la stratégie générale.
Observez les caractéristiques et les mécanismes particuliers.

EXEMPLE AVEC LA CARTE DE LA FAMILLE ADAPTATION : RESPIRER ET FILTRER COMME LES PALÉTUVIERS

S'inspirer de la stratégie générale :

Est-ce que notre projet ou notre offre peut se trouver dans plusieurs milieux ?

Quelles sont les conditions extrêmes auxquelles faire face, et comment ?

S'inspirer des caractéristiques de l'exemple :

Comment mieux répartir dans notre projet, notre offre les différents éléments (les éléments physiques, les personnes, les risques ...)

Si nous mettions des « échasses » à notre projet, notre offre qu'est ce qu'il/elle deviendrait ?

Si j'inversais le point de vue (des racines en l'air mais qui poussent vers le bas) ?

S'inspirer des mécanismes particuliers :

Est-ce que dans notre projet, notre offre nous devons capter quelque chose ? Comment s'inspirer des racines qui ont des petits trous tout le long de l'écorce ?

Qu'est ce que nous aurions à filtrer comme éléments (matériels ou immatériels) ?

Quelles idées nous donne le principe des trois couches de filtres successifs ?

Pour un autre exemple d'analogie avec la famille STRUCTURE, consultez la fiche « Créer un nouveau produit ou service ».