

AVANT-JOUTE X

REGION: ● AM ● EMOA ● APAC

VILLE: _____

Animal: _____

Adjectif: _____

Ex: Les lions rigoleurs de Bali

ASSIGNATION DES RÔLES

Capitaine
Tire le meilleur de chaque membre. Respect consignes.

Nom: _____

Visionnaire
Trouve des idées innovantes et inspire l'équipe.

Nom: _____

Stratège
Fais preuve de pensée critique et anticipe les défis.

Nom: _____

Gardien
Représente l'inclusion, la diversité et l'équité.

Nom: _____

Capitaine d'équipe
Tire le meilleur de chaque membre. Respect consignes.

Nom: _____

DÉFI CRÉATIF

Comment ... _____

LIVRABLES

PÉRIODE # 1 X

DIVERGENCE

LISTER
LES PISTES D'IDÉES

CATALOGUE
D'OUTILS



1	2
3	4
5	6
7	8

1 IDÉE FOLLE

NB. TOTAL D'IDÉES DE MON ÉQUIPE :



PÉRIODE # 2 X

ÉMERGENCE

SÉLECTIONNER & QUALIFIER
1 GRAND CONCEPT

BESOIN D'AIDE?



CONCEPT = IDÉE + IDÉE + IDÉE ...

Matières:

Éléments profil de sortie:

Mode d'évaluation:

Autres éléments magiques:



PÉRIODE # 3 X

CONVERGENCE

PRÉPARER
LE PROTOTYPE &
LA PRÉSENTATION

BESOIN D'AIDE?



CRITÈRES D'UN BON PROTOTYPE (AFFICHE) :

- MISE SUR L'EXPÉRIENCE USAGER
- PERMET DE COMPRENDRE L'ENSEMBLE DU CONCEPT
- PRÉSENTE LES CARACTÉRISTIQUES IMPORTANTES

CRITÈRES D'UN BON « PITCH » :

- CONNEXION ÉMOTIONNELLE AVEC SON AUDITOIRE
- MESSAGES ADAPTÉS À SON AUDITOIRE
- PROCHAINES ÉTAPES SONT CLAIREMENT PRÉSENTÉES



PÉRIODE # 4 X

PRÉSENTATIONS

QU'EST-CE QUE CETTE ÉQUIPE A BIEN RÉUSSI ?

NOM D'ÉQUIPE RIVALE # 1 [PLATEAU]

NOM D'ÉQUIPE RIVALE # 2 [PLATEAU]

QU'EST-CE QUE CETTE ÉQUIPE A BIEN RÉUSSI ?

PÉRIODE # 5 X

ATTRIBUTION DES BONS COUPS

BONS COUPS INTER-ÉQUIPE (ATTRIBUER AUX DEUX AUTRES ÉQUIPES RIVALES)



CAPACITÉ DE BÂTIR UN ARGUMENTAIRE FONDÉ ET LOGIQUE



CAPACITÉ DE S'EXPRIMER VERBALEMENT ET VISUELLEMENT AVEC CLARTÉ ET PERTINENCE



CAPACITÉ DE DÉVELOPPER DES RELATIONS SOCIALES ET ENVIRONNEMENTALES DURABLES POUR TOUS



CAPACITÉ D'IMAGINER UNE SOLUTION ORIGINALE ET ADAPTÉE AU PUBLIC CIBLE



BONS COUPS INTRA-ÉQUIPE (ATTRIBUER AU SEIN DE VOTRE ÉQUIPE)



CAPACITÉ DE CONTRIBUER À L'EFFORT COLLECTIF ET À L'ESPRIT D'ÉQUIPE

NOM DU COÉQUIPIER



CAPACITÉ DE SORTIR DE SA ZONE DE CONFORT OU DE JOUER SON RÔLE

NOM DU COÉQUIPIER

APRÈS-JOUTE X

RETOUR

À CÉLÉBRER

-
-
-

À AMÉLIORER

-
-
-

À ESSAYER LA PROCHAINE FOIS

-
-
-