



RETOURNE TA PIÈCE

Penny Agile Game

FICHE DE JEU

DIFFICULTÉ :
TEMPS : 15-20 MIN
JOUEURS : 5-7

Comment dévoiler de manière ludique, le côté obscur du multitâche ? Ce jeu non seulement brise les idées préconçues, mais il met également en lumière la vitesse à laquelle un client reçoit de la valeur. Une expérience qui transforme l'évidence en une aventure enrichissante!

LE MATÉRIEL

20 pièces de centimes d'euros

5 pièces de 1 centime
5 de 2 centimes
5 de 5 centimes
5 de 10 centimes

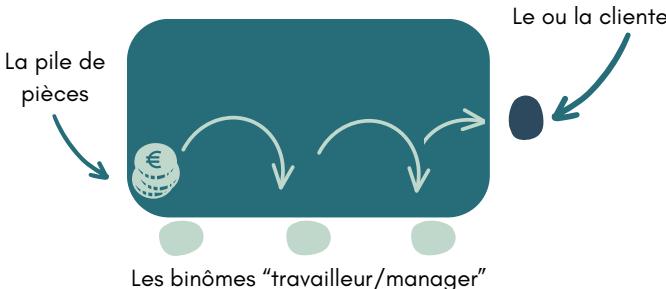
NB : Vous pouvez utiliser d'autres pièces, l'essentiel, c'est qu'elles aient **différentes valeurs**

4 chronomètres (téléphone portable, montre ou vrai chronomètre)

1 support (une feuille, un tableau ou un paperboard)

NB : En page 2, vous trouverez un exemple de support avec des conseils pour le remplissage

LA DISPOSITION



LE DÉROULEMENT

Ce jeu se déroule en 4 itérations et l'objectif est le même pour chaque itération, livrer les pièces à la cliente.

Itération 1

La première itération se déroule toujours de la même manière ; disposez un lot de 20 pièces à gauche du binôme travailleuse/manager 1.

La travailleuse 1 doit retourner un à un chacune des pièces d'un lot avant de les pousser à la travailleuse 2 et ainsi de suite. Dans cette première itération du jeu, **il faudra que le travailleur 2 attende que les 20 pièces soient retournées devant lui avant de commencer**. Une fois arrivé en bout de chaîne, il faudra livrer de la même manière à la cliente.

Les métriques mesurées sont toujours les mêmes ; temps que chaque travailleuse a mis pour retourner toutes les pièces, le temps que le client a mis pour recevoir la première pièce, puis toutes les pièces, le nombre d'erreurs commises. Cette dernière concerne les pièces qui roulement ou qui tombent (voir page 2).

LES JOUEUR-SES

2 ou 3 binômes manager et travailleur-se

La travailleuse ou le travailleur devra retourner des pièces

Le manager devra calculer :

Le temps que la travailleuse a mis pour retourner toutes ses pièces.

Le nombre d'erreur* que la travailleuse fait lorsqu'elle retourne la pièce, c'est à dire à chaque fois que la pièce roule ou tombe.

1 client-e, qui, muni d'un chronomètre calculera :

Le temps d'arrivée de toute les pièces

Le temps d'arrivée de la première pièce

Chaque joueur-se devra être attentif-ve aux ressentis, à la performance, et autres événements.

LES RÈGLES

Ces règles sont valables pour chacune des itérations

La travailleuse doit retourner toutes les pièces une par une d'un lot avant de les passer à la travailleuse suivante.

N'utilisez que la main gauche (la droite pour les gauchers).

Il est interdit de retourner plusieurs pièces en même temps.

Itération 2

Faites pareil que l'itération 1 mais avec 4 lots de 5 pièces. Noter les résultats dans le tableau.

Itération 3

Faites pareil que l'itération 1 mais avec 20 lots de 1 pièce. Notez les résultats dans le tableau.

Rétrospective

Débrievez en équipe pendant 3 minutes maximum et ajustez les règles pour une dernière itération

Itération 4

Faites cette nouvelle itération avec les règles fixées par l'équipe lors de la rétrospective

Débrief final

Faites parler les différentes personnes, partager leur ressentis, comment elles ont vécu le jeu et quels enseignements, elles en tirent.

Pour un accompagnement organisationnel
100 % montagnard - Charline RACEADE





RETOURNE TA PIÈCE

Penny Agile Game

LE SUPPORT

LE TABLEAU DE SUIVI DES RÉSULTATS

	Itération 1	Itération 2	Itération 3	Itération 4
Nombre de pièces	1 20			
Taille du lot	2 20			
Mesure de l'équipe				
Travailleur·euse 1	3			
Travailleur·euse 2				
Travailleur·euse 3				
Mesure de la performance				
Nombre d'erreur	4			
Mesure client·e				
Première pièce	5			
Toutes les pièces	6			

1 Le nombre total des pièces du jeu, vous pouvez faire varier ce nombre mais vous n'aurez pas d'éléments de comparaison

2 La taille du lot, c'est à dire le nombre de pièces qui vont être traitées par les travailleur·es

3 Le temps que chaque travailleur·euse met à retourner toutes les pièces du jeu. Il est chronométré par le ou la manager.

4 Le nombre d'erreur que chaque travailleur·euse commet (pièce qui roule, pièce qui tombe, etc)

5 Le temps que met la première pièce à arriver. Ce temps est calculé par la client ou le client

6 Le temps que mettent toutes les pièces à arriver. Ce temps est calculé par la client ou le client

Ce jeu comporte de nombreuses variantes que vous pourrez trouver sur la Toile. Si vous avez une équipe plutôt "mature" en termes d'agilité, vous pouvez imaginer des rétrospectives à chaque itération et une construction d'une nouvelle règle entre chaque itération.

LES ÉLÉMENTS D'APPRENTISSAGE

- Les fondamentaux agiles
- La notion de valeur livrée
- Le rythme de production Vs. performance

VOS APPRENTISSAGES

.....

.....

.....

.....

.....



Pour un accompagnement organisationnel
100 % montagnard - Charline RACEADE