

pour créer un temps de «challenge» constructif des idées

CONSIGNE Organisez un temps de «challenge fixeur» au cours de votre atelier. Prévoyez 20 minutes pour que chaque équipe puisse présenter leur idée à 2 à 4 «fixeurs». Ces «experts» sauront les guider dans leur choix, **challenger leur idée** et les aider pour la suite. L'équipe a 10 minutes pour exposer son idée. Puis les fixeurs ont 10 minutes pour poser leurs questions et les challenger. Un membre de l'équipe, désigné comme «scribe», note au fur et à mesure l'ensemble des remarques sur la fiche "Feedbacks" dédiée (p.2).
 Pour que tout se passe bien, prévoyez un temps en amont où distribuer à chaque fixeur la fiche "Rôle" (p.1) : elle lui permettra de bien comprendre son rôle et l'attitude qui est attendue de lui.

[FICHE FIXEUR] 1/2



QU'EST-CE QU'UN BON (FIXEUR) ?

TU PEUX SOIT AVOIR UNE EXPERTISE SPÉCIALE OU UNE VISION GLOBALE ET TON RÔLE EST DE CHALLENGER LES ÉQUIPES ET DE LES GUIDER DANS LA BONNE DIRECTION.



SOIS CONSTRUCTIF

Tu es là pour faire des critiques constructives, pour être enthousiaste et encourageant. Ne démoralise pas les participants !



SOIS ATTENTIF

Tu es là pour écouter les idées, les doutes et les problèmes des équipes, pour les challenger objectivement dans le but de faire grandir et de renforcer leur projet. Tu ne dois en aucun cas imposer ton point de vue. L'équipe a le dernier mot.



DÉBLOQUE LES SITUATIONS

Les fixeurs sont là pour débloquer les équipes. Si les participants ont besoin d'une information spécifique pour progresser et que ton expertise n'est pas suffisante, ton rôle est de les rediriger vers la bonne personne.

Ne te gêne pas pour utiliser ton carnet d'adresse !



Cet outil est en libre téléchargement. Cependant, il ne peut pas être modifié ni utilisé à des fins commerciales.

pour créer un temps de «challenge» constructif des idées

CONSIGNE Organisez un temps de «challenge fixeur» au cours de votre atelier. Prévoyez 20 minutes pour que chaque équipe puisse présenter leur idée à 2 à 4 «fixeurs». Ces «experts» sauront les guider dans leur choix, **challenger leur idée** et les aider pour la suite. L'équipe a 10 minutes pour exposer son idée. Puis les fixeurs ont 10 minutes pour poser leurs questions et les challenger. Un membre de l'équipe, désigné comme «scribe», note au fur et à mesure l'ensemble des remarques sur la fiche «Feedbacks» dédiée (p.2).
Pour que tout se passe bien, prévoyez un temps en amont où distribuer à chaque fixeur la fiche «Rôle» (p.1) : elle lui permettra de bien comprendre son rôle et l'attitude qui est attendue de lui.

[FICHE FIXEUR] 2/2

FEEDBACKS

 NOD-A
[MAKESTORMING]

NOM DE L'IDÉE :



CE QUE NOUS DEVONS GARDER



CE QUE NOUS DEVONS CORRIGER



AUTRES FEEDBACKS



Cet outil est en libre téléchargement.
Cependant, il ne peut pas être modifié
ni utilisé à des fins commerciales.