



Championnat de Souhaitables



PROGRAMME

- + **Championnat de Souhaitables - Introduction et règles du jeu**
 - + Introduction (*à adapter selon votre organisation / public et vos objectifs: importance de la créativité en innovation, valeurs du nouveau monde ...*)
 - + Explication des règles du Championnat de Souhaitables et de son déroulé
- + **Le jeu :** laissez libre cours à votre créativité !
- + **Chaque équipe présente son projet d'entreprise du Futur**
- + **Election du projet gagnant**
- + **Conclusions**



Déroulé et règle du jeu



PRINCIPE DU CHAMPIONNAT

QUOI ?

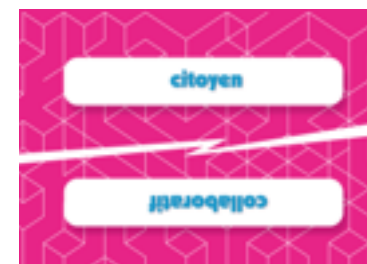
Un atelier créatif pour imaginer ensemble l'entreprise du futur !

COMMENT ?

Un jeu de cartes comprenant deux catégories de cartes :



+ des objets venant du monde d'aujourd'hui (canapé, boîte de nuit, banque, piscine, vêtement, transport ...)



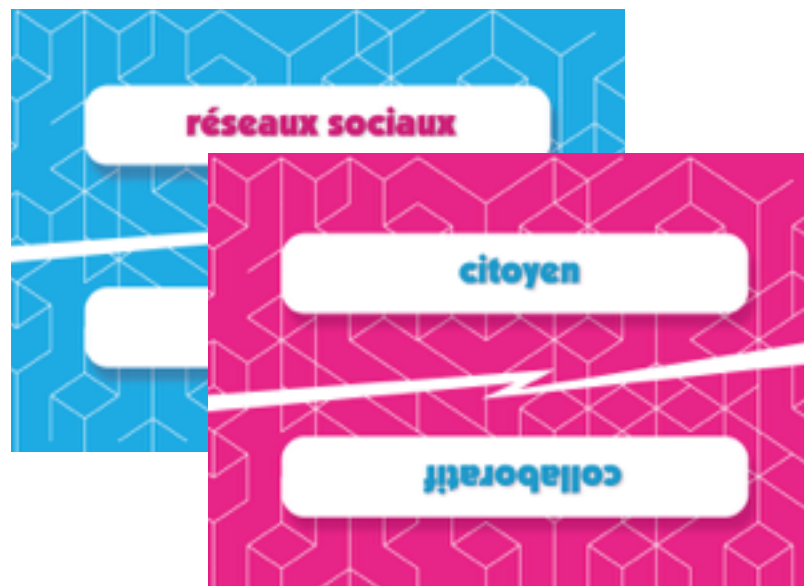
+ des adjectifs du monde de demain (collaboratif, durable, comestible, citoyen, libre, solidaire, innovant...)



PRINCIPE DU CHAMPIONNAT

En associant un objet et un adjectif du Futur, chaque groupe de joueur inventera et présentera à l'assemblée un projet pour demain qui soit **innovant, créatif et souhaitable**.

Il inventera un nom pour cette entreprise, un slogan, et dira en quoi cela constitue un projet souhaitable pour demain...



Découvrez la baignoire citoyenne !

Un projet sera élu champion par l'ensemble des participants

EXEMPLE DE PROJET GAGNANT





DÉROULÉ DU JEU

1 . Découverte des cartes et temps individuel



5 mn

Constitution de groupes de 8 personnes

Chaque groupe sera aidé par un membre de l'équipe X

Sur les tables sont disposés papiers, stylos et paquets de 4 cartes

Chaque personne aura devant elle **ses 4 cartes** : 2 bleues et 2 roses

Temps individuel : chacun aura 5 minutes pour réfléchir à un projet innovant, en associant un mot d'une de ses cartes « objet » et une de ses cartes « adjectif souhaitable »

IDEES FOLLES BIENVENUES !

2 . Partage en groupe et choix du projet « champion »



15 mn

Chacun devra en 1 minute proposer aux autres son idée.

Le groupe vote pour désigner le projet **qu'il trouve le plus innovant et créatif**, c' est sur cette idée qu'ils vont ensemble réfléchir et qui sera présentée en plénière.

LACHEZ-VOUS ! PENSEZ L' IMPOSSIBLE !



DÉROULÉ DU JEU

3 . Travail de groupe



30 mn

Le groupe peaufine ensemble son projet. (fiche projet)

Il devront définir :

- le concept du projet
- un nom
- un slogan
- quelques phrases d'argumentation pour convaincre que
c'est LE projet du Futur, **innovant, créatif et souhaitable**
PAS DE BARRIERES, SOYEZ IMAGINATIFS !



20 mn

4 . Présentation en plénière

Chaque groupe élit un « porte parole » qui va présenter
devant tout le monde leur projet

Chacun aura **3 minutes** de présentation.

SOYEZ CONVAINCANTS !



10 mn

5. Vote pour le projet Champion



C'EST PARTI !



TOP !

LE PROJET À IMAGINER :



Innovant Créatif Positif Pour la société

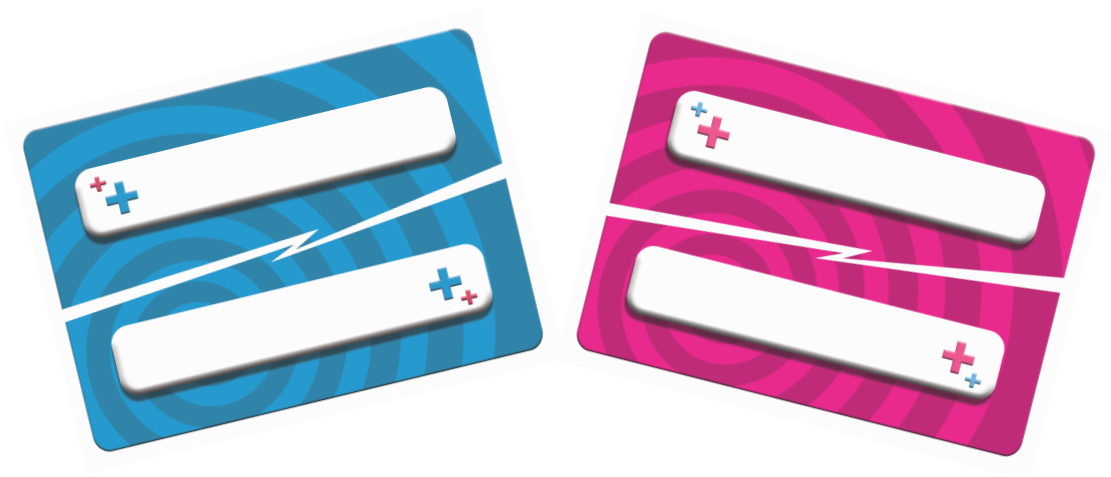


ÉCOUTE ET BIENVEILLANCE LACHEZ-VOUS ! PENSEZ L'IMPOSSIBLE !

Conclusions

RESTITUTION

2 MOTS RETENUS :



NOM DU PROJET :

SLOGAN :

DESCRIPTION DU PROJET :

Championnat
de
Souhaitables

PITCH / ARGUMENTATION : pourquoi ce projet est- il LE projet du Futur ?
INNOVANT – CREATIF - SOUHAITABLE

RESTITUTION

En une ligne, pouvez vous nous décrire 1 ou 2 autres projets non retenus, les plus fous



Championnat
de
Souhaitables

VOS PRENOMS ET NOMS :



L'avenir
NE SE
PRÉVOIT
»»»» PAS ««««
 il SE 
PRÉPARE