CIPE La formation en jeux sérieux



DECISIO

le jeu de la Prise de Décision

Un parcours ludique pour maîtriser les modes de décision, dont la décision collective

Description du jeu en 1 diapo







Le jeu Decisio a pour objectif de se familiariser avec les modes de décision, et en particulier la prise de décision collective.

- Dans une 1ère partie, les participants découvrent les **4 styles de manage**ment (directif, persuasif, délégatif, et participatif) : plusieurs mises en situation et analyses de vidéos permettent de comprendre quel style le manager doit appliquer, en fonction des situations.
- La 2nde partie est consacrée à l'illustration des **8 modes de décision** (Acclamatif, Autocratique, Consensuel, Délégatif externe, Délégatif interne, Démocratique, Elitiste, Escaladé) à travers des vidéos mettant en scène un manager (avec ou sans lien hiérarchique) qui doit prendre une décision, dans un contexte donné. Deux autres critères sont introduits et évalués pour chaque prise de décision : l'efficacité de la décision « en théorie » (a priori, est-ce que la décision sera efficace ?), et l'application en pratique par l'équipe (est-ce que l'équipe s'est bien appropriée la décision, et va-t-elle s'impliquer dans l'application ?).
- Une 3ème partie fait un focus sur la **prise de décision collective** (mode participatif). Celle-ci s'appuie sur un processus de décision en 9 neufs qui est découvert au moyen d'un jeu de cartes. Un ensemble de 4 prises de décision permet aux équipes de s'entrainer. Elles qualifient la décision (importance, urgence, complexité, étendue), puis parcourent l'ensemble des 9 étapes, et renseignent une feuille de route au fil de l'eau.

Public et Durée



PUBLIC CONCERNÉ

- Tout public : employés, encadrement, étudiants.
- Prérequis : aucun.



TAILLE DU GROUPE

- Jusqu'à 24 personnes (4 équipes de 6)
- Il est possible d'aller au-delà de 24 participants, en utilisant un kit complémentaire (nous consulter)



DURÉE

- De 4h45 à 7h30
- Fractionnable en plusieurs séances

Objectifs

DU JEU

En fin de formation,
le participant sera capable de :

- Définir et appliquer le style de management approprié (directif, persuasif, délégatif, et participatif)
- Choisir le bon mode de décision à utiliser (acclamatif, autocratique, consensuel, délégatif externe, délégatif interne, démocratique, élitiste, escaladé), en fonction de la situation
- Conduire un processus de décision collective en suivant 9 étapes
- Évaluer la décision (efficacité théorique, et application par l'équipe)
- Évaluer les implications de l'équipe et de chaque coéquipier

Participants : répartition en équipes

- Le jeu fonctionne bien avec un effectif compris entre 6 et 24 participants.
  - L'idéal est de constituer des équipes de 6 ou 5 participants
  - Le tableau indique comment constituer les équipes par chapitre

Nombre de participants / Nombre d'équipes	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1 équipe	●	●																	
2 équipes			●	●	●	●	●												
3 équipes							●	●	●	●	●	●	●						
4 équipes											●	●	●	●	●	●	●	●	●

● Répartition optimale (équipes de 5 à 6 participants)

● Répartition acceptable (équipes de 4 participants)

Vue d'ensemble 1/2

Durées :	Chapitres :	Contenus des chapitres
0 h 15	**1.** Introduction	▪ Le jeu démarre par quelques fausses vérités, sous la forme d'un quiz **info-intox**, permettant de partir d'un niveau de connaissances homogène ▪ Cette introduction permet aussi de positionner la problématique de la prise de décision
1 h 15	**2.** Les quatre styles relationnels	▪ Les quatre **styles relationnels** sont découverts par les équipes à travers divers exercices, dont l'analyse de vidéos dans lesquelles il faut deviner le style de management mis en œuvre
1 h 00	**3.** Les huit modes de décision	▪ Le chapitre aborde 2 nouvelles notions : la **nature de la décision** (urgence, importance, complexité, étendue), et **l'évaluation d'une décision** (efficacité théorique et application pratique) ▪ Les huit **modes de décision** sont présentés, et positionnés dans les styles de management ▪ Une même situation est déclinée selon 3 modes de décision : les analyses de 3 vidéos permettent d'illustrer les modes de décision et l'évaluation de la décision

Sous-total : 2 h 30

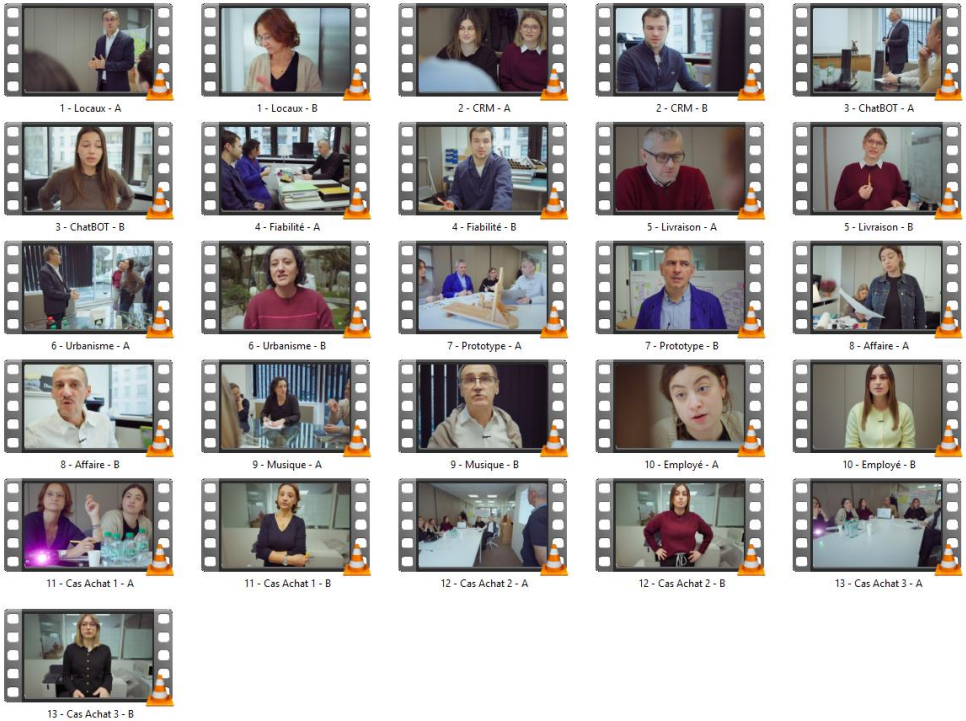
Vue d'ensemble 2/2

Durées :	Chapitres :	Contenus des chapitres
2 h 30		
1 h 00 (OPTION)	**3.** Les huit modes de décision (suite)	▪ Un chapitre **optionnel** propose un entrainement complémentaire : les équipes doivent conseiller des managers dans leurs prises de décision. ▪ 4 environnements sont proposés : PME (matériel vidéo), MULTINATIONALE (robots domestiques), START-UP (livraison par drone), COLLECTIVITÉ LOCALE (urbanisme)
0 h 45	**4.** L'animation d'une décision collective	▪ Les 9 étapes du **processus de décision collective** sont découvertes à travers des jeux de cartes, ainsi que les **postures** attendues des équipiers, et du leader d'étape
0 h 45 à 2 h 30	**4.** Entrainement	▪ **4 situations** sont proposées, avec des niveaux de difficultés variés : les équipes reçoivent le contexte et les instructions de chaque situation. Elles peuvent alors **dérouler le processus de décision collective**
0 h 45	**5.** Conclusion	▪ Les équipes peuvent mener une **auto-évaluation** : collective, puis individuelle ▪ Un tour de table est organisé

Total : 4 h 45 à 7 h 30

Vidéos

- Le jeu comprend **13 situations** illustrant des **prises de décisions**, qui s'appuient sur divers modes de décision
- Chaque situation est illustrée par 2 vidéos :
  - ►L'une montrant la manière dont le **leader** prend sa décision
  - ►L'autre est une interview de l'un des **co-équipiers**, afin de montrer ce qu'il pense du processus de décision



- La diversité des situations permet à l'animateur de **s'adapter** :
  - ►à son public
  - ►et à ses objectifs pédagogiques

Challenge des équipes

- 8 exercices sont évalués tout au long du jeu
- L'équipe gagnante est celle qui remporte le plus de points



Feuille de Notation

chap. 2

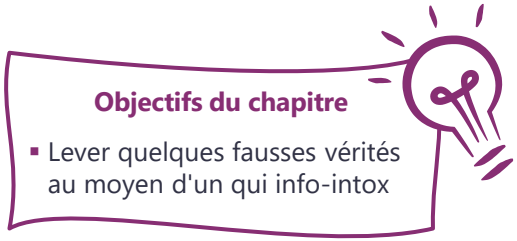
Membres de l'équipe notée :

Exercices	Principes	Pointages éventuels	Notes
1 Styles relationnels & Compétence / Motivation	Chaque bonne réponse rapporte 1 pt (max 4 pts)		
2 Style cible	Bonne réponse = 4 pts (max 4 pts)		
3 Styles dans vidéo(s)	Style présent = 1 pt Style recommandé = 1 pt (max 2 pts par vidéo)		
4 Les 8 modes de décision	Bonnes réponses : ≤6 | 7 | 8 Points : 0 | 1 | 2		
5 Modes de décision & Styles relationnels	Bonnes réponses : ≤6 | 7 | 8 Points : 0 | 1 | 2		
6 Évaluation des décisions dans vidéo(s)	Style présent = 1 pt Style recommandé = 1 pt (max 2 pts par vidéo)		
7 Les étapes de la décision collective	Bonnes réponses : ≤4 | 5 | 6 | 7 | 8 Points : 0 | 1 | 2 | 3 | 4		
8 L'ordre des étapes de la décision collective	5 étapes dans l'ordre = 4 pts (max 4 pts)		
		Total :	

Decisio, le jeu de la Prise de Décision®, un jeu du CIPE

Déroulement

DU JEU



1 **Introduction**

2 Les quatre styles relationnels

3 Les huit modes de décision

4 L'animation d'une décision collective

5 Conclusion

Quelques fausses vérités : info ou intox ?

- 12 affirmations vont vous être proposées
- À l'aide des cartes, vous affichez votre avis :
  ►Chaque équipe reçoit 1 carte **info/info**
- NB : on ne s'occupe pas des chiffres 1-4



1 : info ou intox ?



Le leadership est la capacité de faire atteindre un objectif assigné à un groupe

Exemple

info

Définition

Capacité d'un individu à mener ou conduire d'autres individus ou organisations, dans le but d'atteindre certains objectifs.

Il est alors quelqu'un qui est capable de guider, d'influencer et d'inspirer.

2 : info ou intox ?

Exemple intox



Le leadership concerne uniquement les managers hiérarchiques

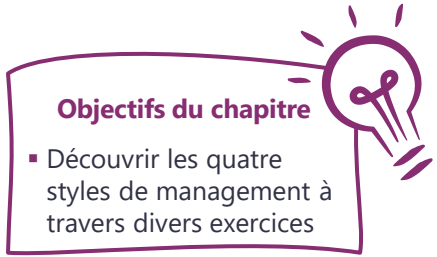
Toute personne peut faire preuve de leadership, et entrainer un groupe vers un objectif

Notamment dans le cas des organisations matricielles



Déroulement

DU JEU



1 Introduction

2 **Les quatre styles relationnels**

3 Les huit modes de décision

4 L'animation d'une décision collective

5 Conclusion

Le style relationnel

UN TYPE DE RELATION GÉNÉRÉ PAR LE MANAGER

- Quel est le meilleur style relationnel ?

- Le leader d'équipe choisit **au cas par cas** un style de management relationnel

- Il adapte ses communications selon les situations
  - Auprès des membres de l'équipe un par un
  - Collectivement sur l'équipe



Quatre styles relationnels de management

CONNAISSEZ-VOUS LES QUATRE STYLES ?

style DIRECTIF

style PERSUASIF



style DÉLÉGATIF

style PARTICIPATIF

Quel management est préférable ? - CAS 1

FAITES VOTRE CHOIX D'ÉQUIPE ET ANNONCEZ VOTRE CHOIX



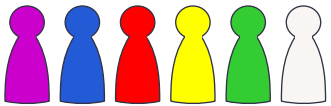
- Sortis de leur école, trois jeunes sont heureux de décrocher leur premier job à la direction informatique que vous dirigez.
- Ils découvrent le langage utilisé, et ses applications dans l'entreprise.
- Réponse :



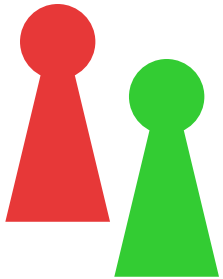
Étude de vidéos

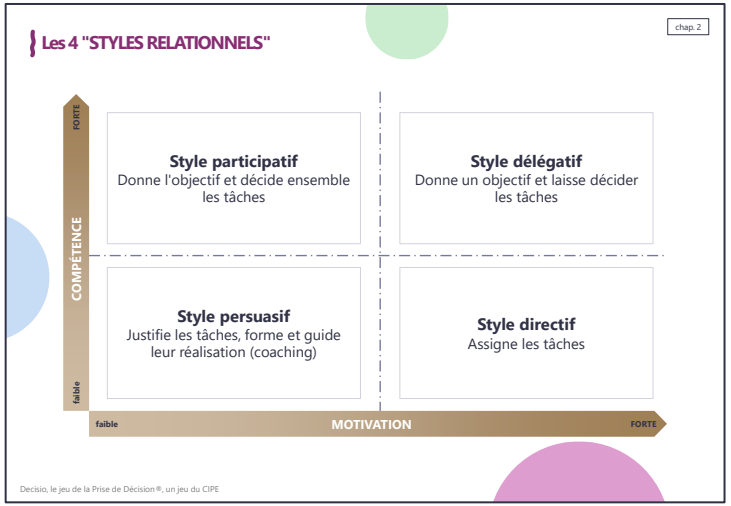
INDIQUEZ LE STYLE DES MANAGERS ET PROPOSEZ UN STYLE PLUS ADAPTÉ

- Des vidéos vont être analysées
- Chaque co-équipier place son pion sur le style présent



- Puis, chaque équipe :
  - ▶ Place un **pion rouge** sur le style présent (moyenne des pions individuels)
  - ▶ Place un **pion vert** sur le style recommandé
  - ▶ Propose une phrase à dire pour le manager





Étude de vidéos

INDIQUEZ LE STYLE DES MANAGERS
ET PROPOSEZ UN STYLE PLUS ADAPTÉ

Exemple



1 - Locaux - A



1 - Locaux - B

- Pour chaque situation, 2 vidéos sont analysées :
  - ▶L'une montrant la manière dont le **leader** prend sa décision
  - ▶L'autre est une interview de l'un des **co-équipiers**, afin de montrer ce qu'il pense du processus de décision
- Les équipes peuvent alors définir le style de management présent





Déroulement

DU JEU

Objectifs du chapitre

- Maîtriser les notions de nature de la décision, et d'évaluation d'une décision
- Décrire les huit modes de décision et leur intérêt

1 Introduction

2 Les quatre styles relationnels

3 **Les huit modes de décision**

4 L'animation d'une décision collective

5 Conclusion

Sujet 1 : les natures de décision

EXEMPLES DE DÉCISIONS

- Qu'est-ce qui différencie ces décisions ?

1/ Répartir les tâches pour préparer une présentation du Service à des Partenaires extérieurs

2/ Lancer l'évacuation du personnel suite à une alerte

3/ Développer un nouvel algorithme de calcul des cotisations des assurés

4/ Choisir les mobiliers et accessoires pour le nouvel open-space

Une décision se caractérise par ses degrés de :

urgence **complexité**

importance **étendue**

Sujet 2 : comment savoir si c'est une "bonne décision"

UNE DÉCISION EST A PRORI BONNE SI …

- Elle **est efficace théoriquement** :
  La décision permettra, en principe, d'atteindre l'objectif

- Elle **s'appliquera en pratique** :
  L'équipe assurera la mise en œuvre de la décision

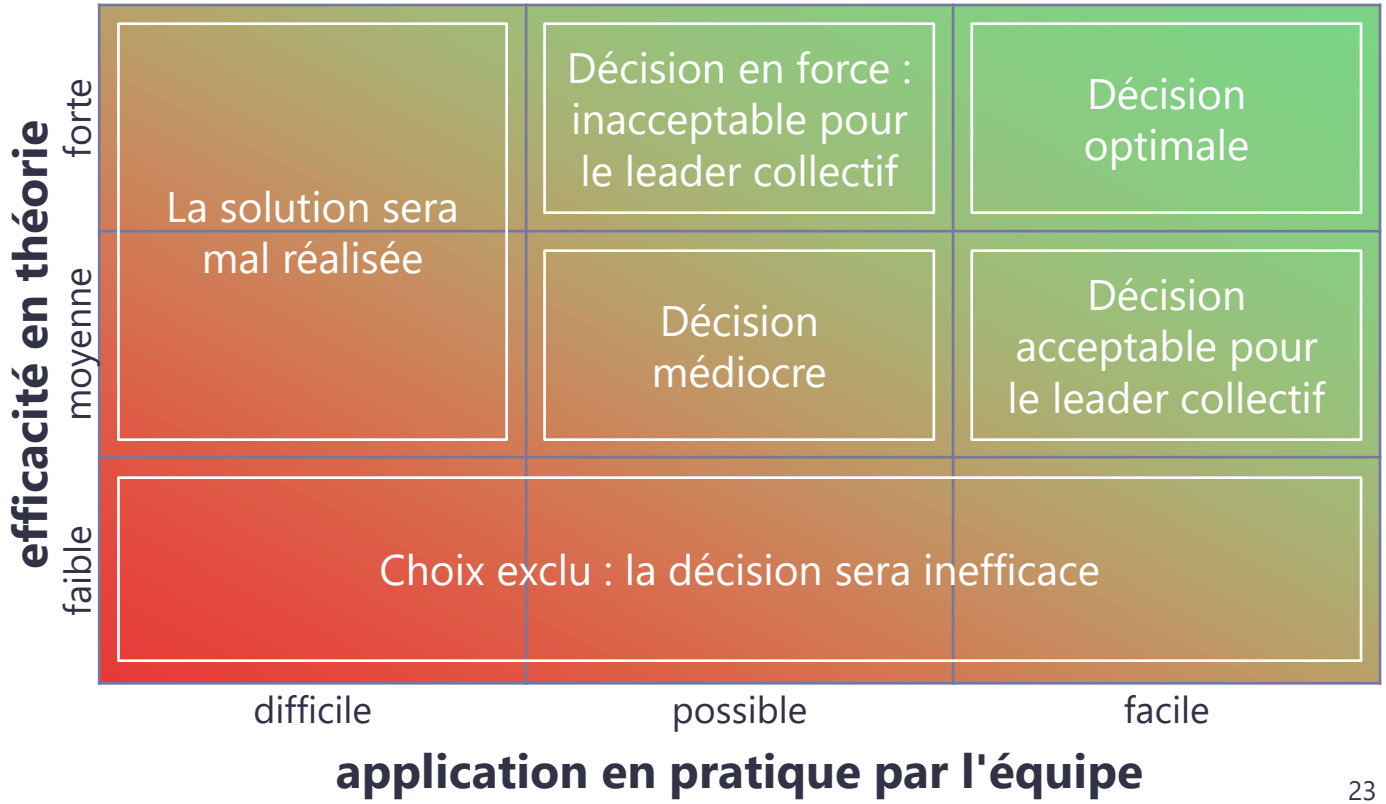


La matrice d'évaluation d'une décision

EFFICACITÉ EN THÉORIE & APPLICATION EN PRATIQUE

- Que pensez-vous de chaque zone ?





Les huit modes de décision

DÉCISION DIFFÉRÉE, & DÉCISION IGNORÉE

Acclamatif	Un vote anonyme décide à la majorité relative, par applaudissement ou nombre de likes
Autocratique	Le responsable décide en solo
Consensuel	Un choix est fait après un débat, tous sont d'accord c s'abstiennent, personne n'est opposé ou n'est resté r
Délégatif externe	Des experts externes à l'équipe décident avec l'aval du responsable
Délégatif interne	Les plus compétents du groupe décident
Démocratique	Un vote nominatif décide à la majorité relative. Le vote peut être simple ou à choix préférentiel multiple sur une liste
Elitiste	Le responsable consulte des personnes, internes ou externes, et décide
Escaladé	Le responsable ou le groupe remonte la décision à des supérieurs

Une décision **différée** à plus tard peut être prise par chacun des modes

Une décision **ignorée** n'est ni prise, ni différée

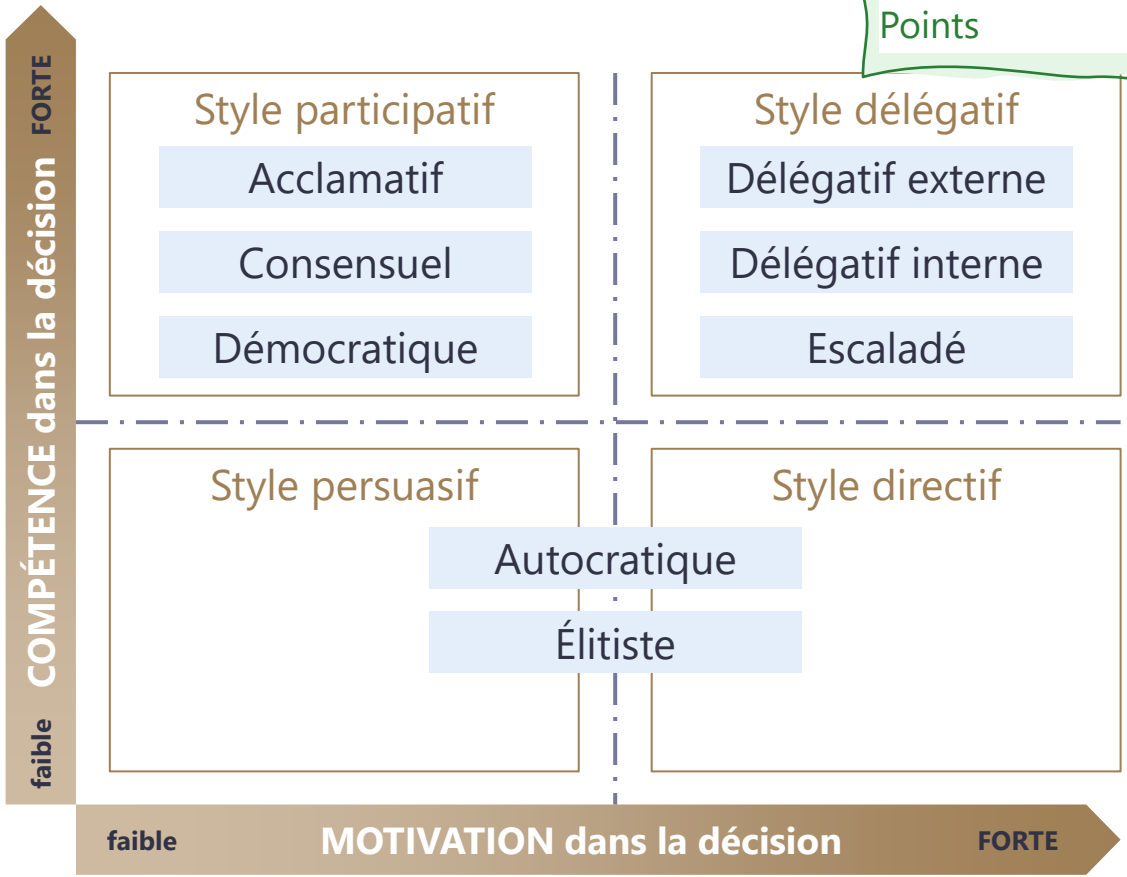
Exercice 5

Modes de décision & Styles relationnels

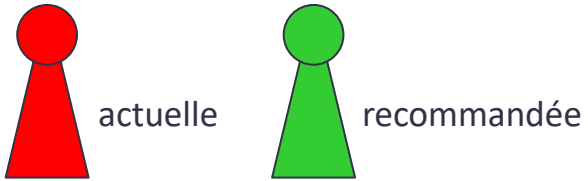
Bonnes réponses	≤6	7	8
Points	0	1	2

CORRECTION

- Acclamatif
- Autocratique
- Consensuel
- Délégatif externe
- Délégatif interne
- Démocratique
- Élitiste
- Escaladé

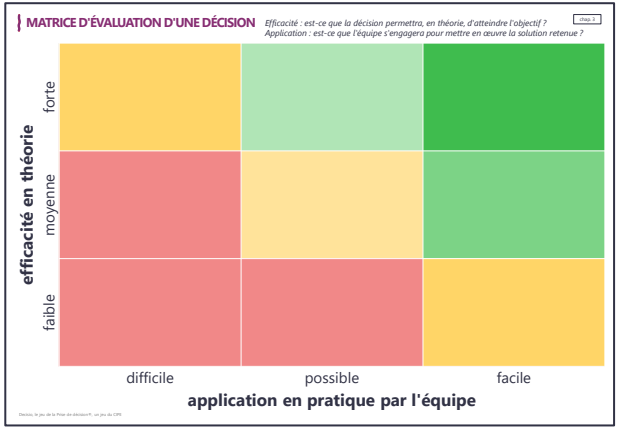


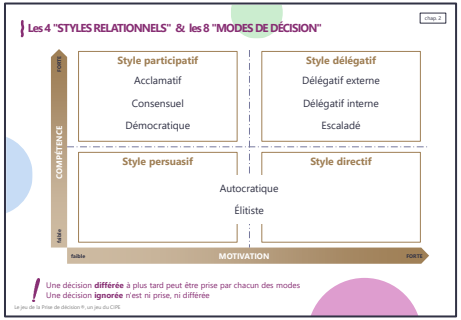
Plusieurs décisions en équipe



ÉVALUEZ CHAQUE DÉCISION

- Évaluez chaque décision :
  - ▶Efficacité théorique et application pratique
  - ▶Style du manager et mode de décision
- Deux pions **rouges** pour la situation **actuelle**
- Deux pions **verts** pour la situation **recommandée**
  - ▶*Ce que vous auriez fait pour prendre la décision*





Vidéo 9 "Musique"

ÉVALUEZ CHAQUE DÉCISION



9 - Musique - A



9 - Musique - B

Exemple

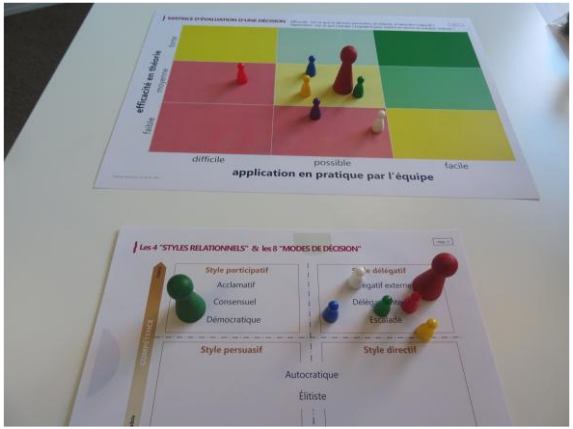
- Pour chaque situation, 2 vidéos sont analysées :
  - ▶L'une montrant la manière dont le **leader** prend sa décision
  - ▶L'autre est une interview de l'un des **co-équipiers**, afin de montrer ce qu'il pense du processus de décision
- Les équipes peuvent alors évaluer :
  - ▶le Style du manager
  - ▶le mode de décision
  - ▶l'Efficacité théorique et l'Application pratique



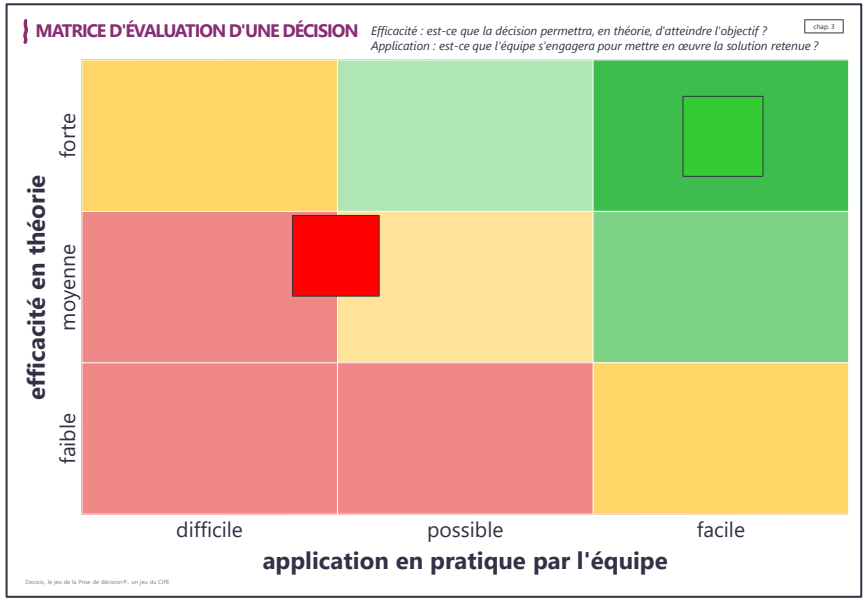
Vidéo 9 "Musique"

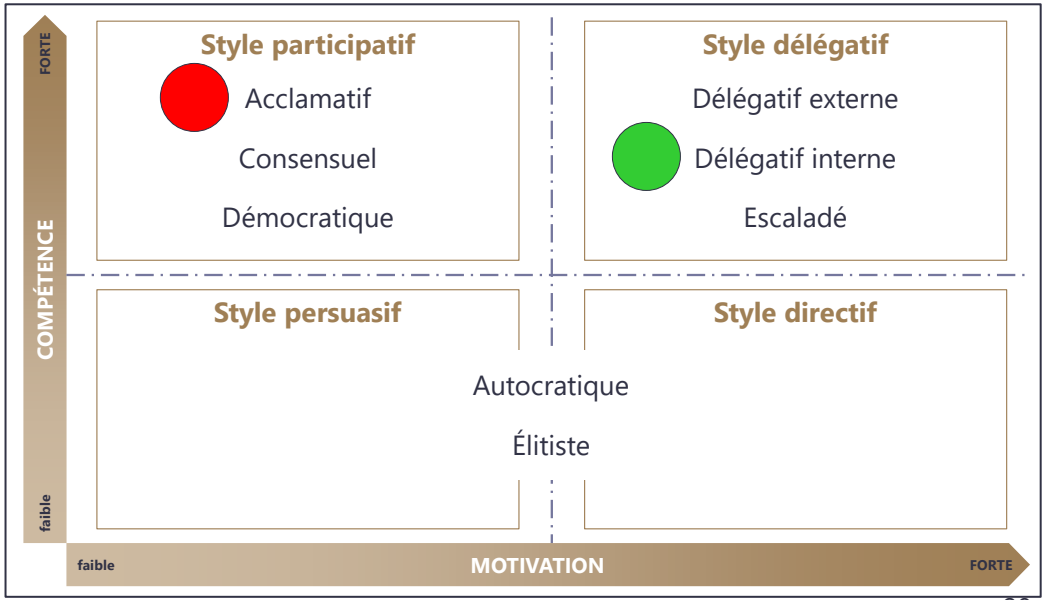
actuelle

recommandée



Exemple



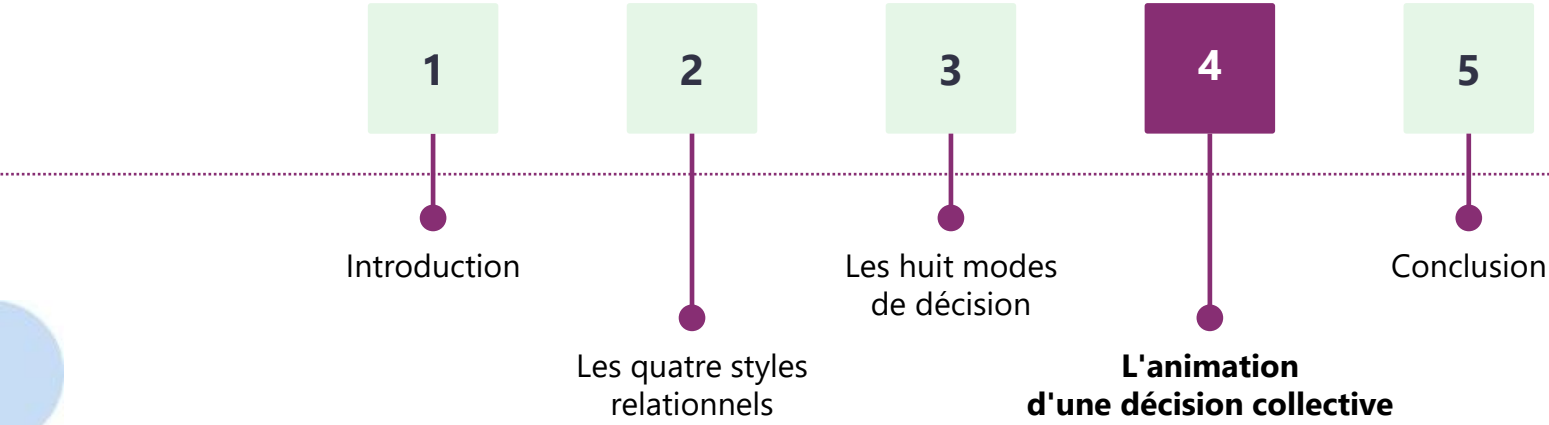


Déroulement

DU JEU

Objectifs du chapitre

- Maîtriser les 9 étapes du processus de décision collective
- Appliquer le processus sur une décision



La réunion de codécision

QUELQUES CARACTÉRISTIQUES

Présente plusieurs bénéfices

Permet à l'animateur de tirer le meilleur profit de l'équipe

Réunion de Codécision

Réunion collective durant laquelle une décision est prise

Doit énoncer les critères de choix des décisions

Oblige l'animateur à pratiquer un style participatif consensuel

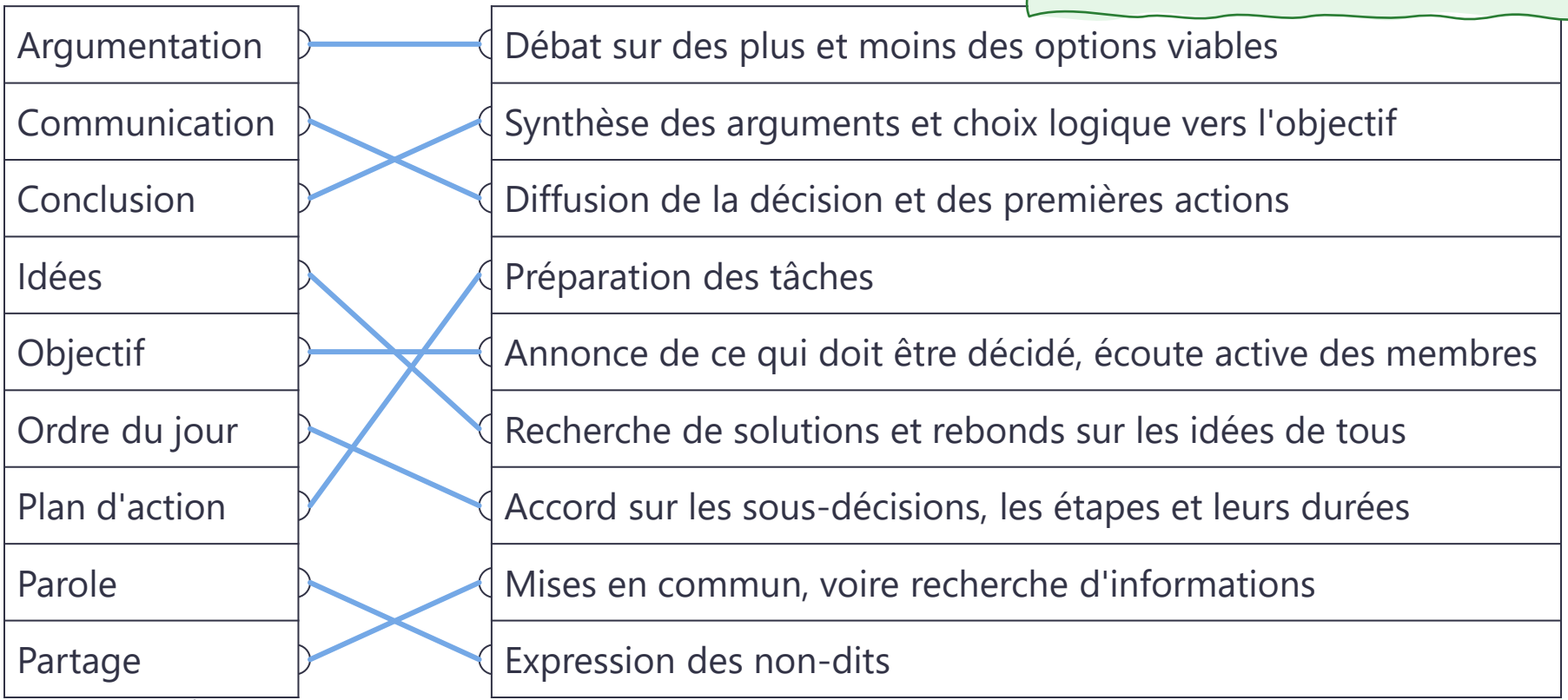
S'appuie sur des principes et des règles de l'art

Exercice 7

Les étapes de la décision collective

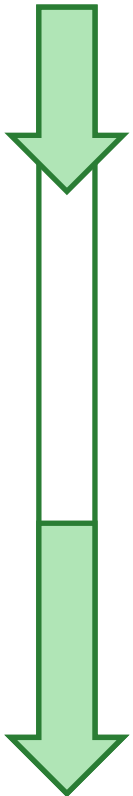
Bonnes réponses	≤4	5	6	7	8
Points	0	1	2	3	4

CORRECTION



L'ordre des étapes de la décision collective

CORRECTION



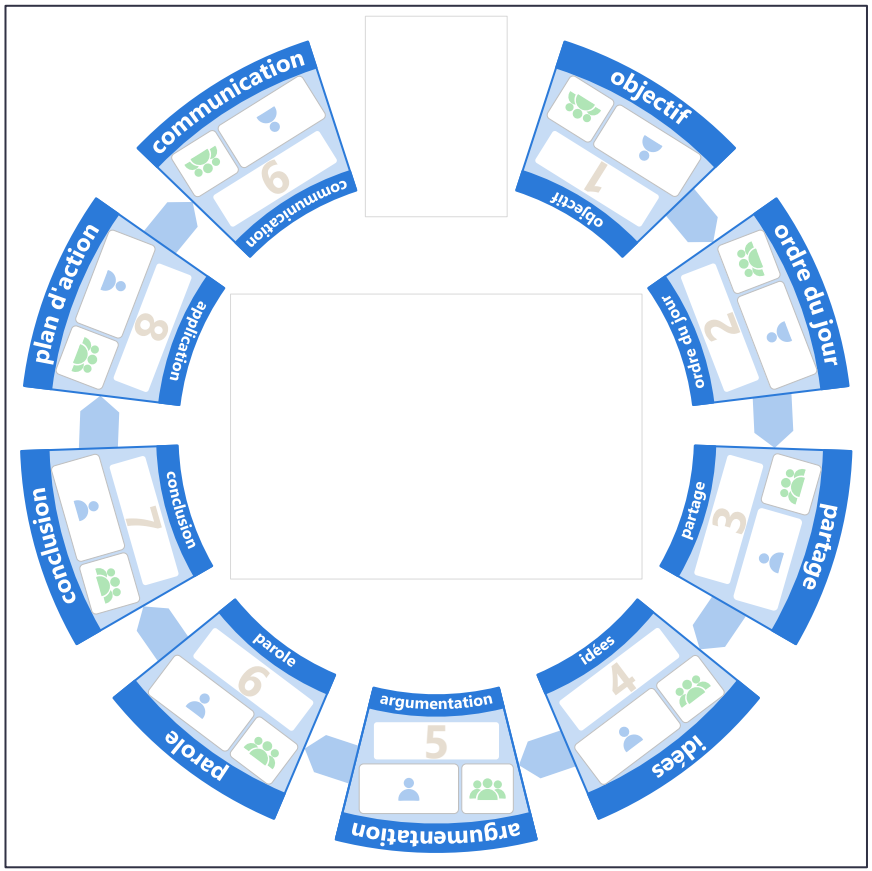
1.	Objectif	Conclusion
2.	Ordre du jour	Partage
3.	Partage	Ordre du jour
4.	Idées	Parole
5.	Argumentation	Plan d'action
6.	Parole	Communication
7.	Conclusion	Objectif
8.	Plan d'action	Idées
9.	Communication	Argumentation

5 étapes dans l'ordre	4
Sinon	0

Le tapis de la Réunion de codécision

RECEVEZ UN TAPIS

- Placez les 2 tapis côte à côte



Le tapis de la Réunion de codécision

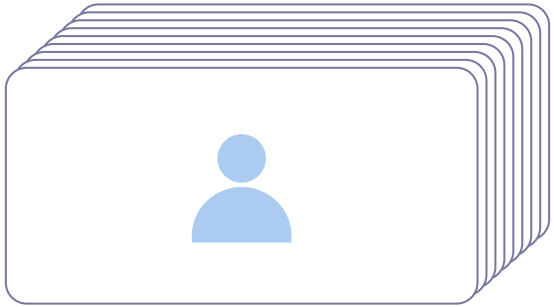
RECEVEZ 3 JEUX DE CARTES

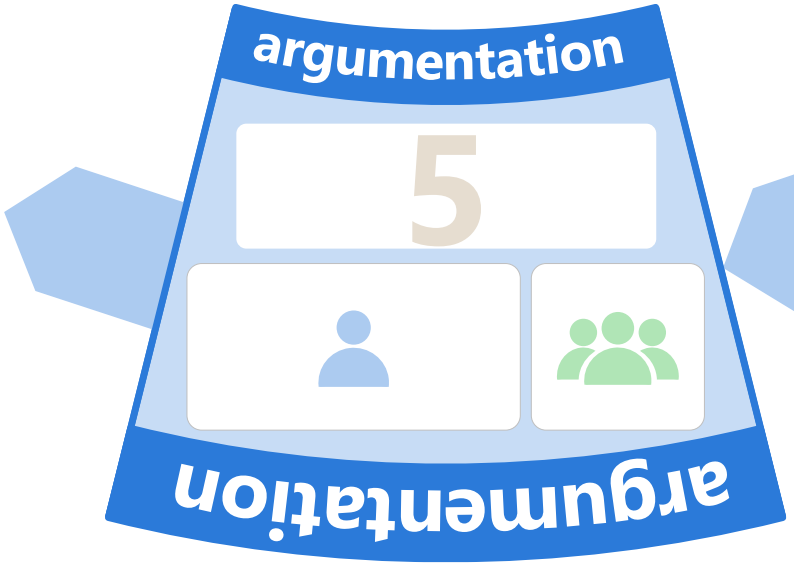
- Elles comportent :



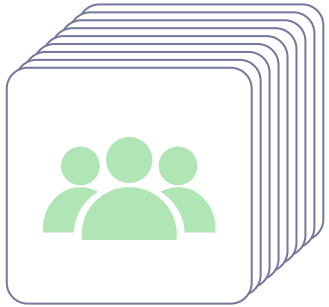
Ce que le groupe doit faire

Rôle du leader de l'étape





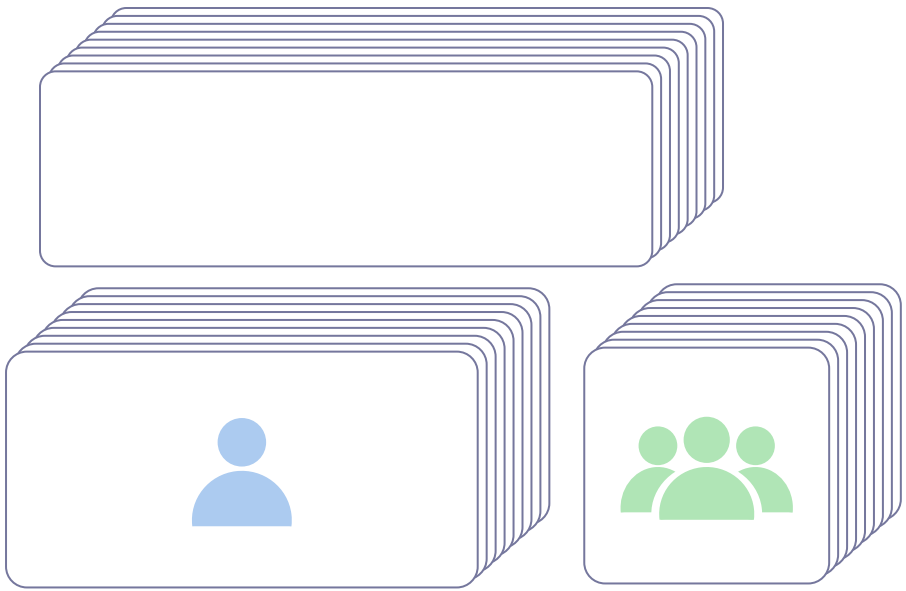
Postures collectives

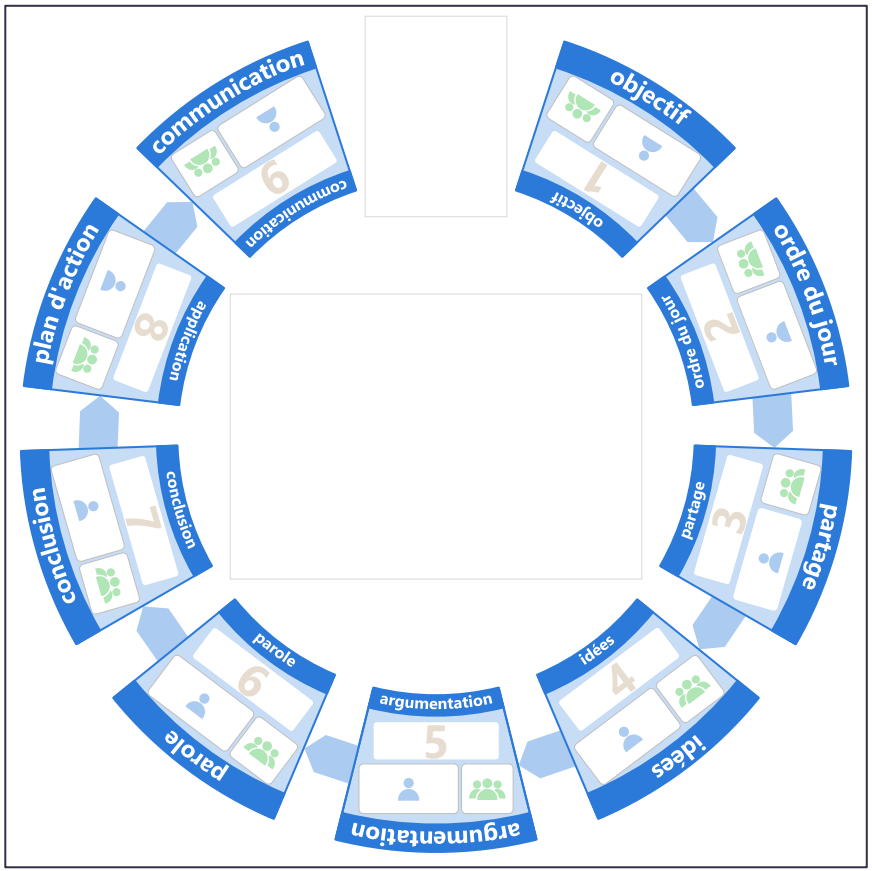


Le tapis de la Réunion de codécision

PLACEZ LES CARTES

- Positionnez les 3 types de cartes sur le tapis



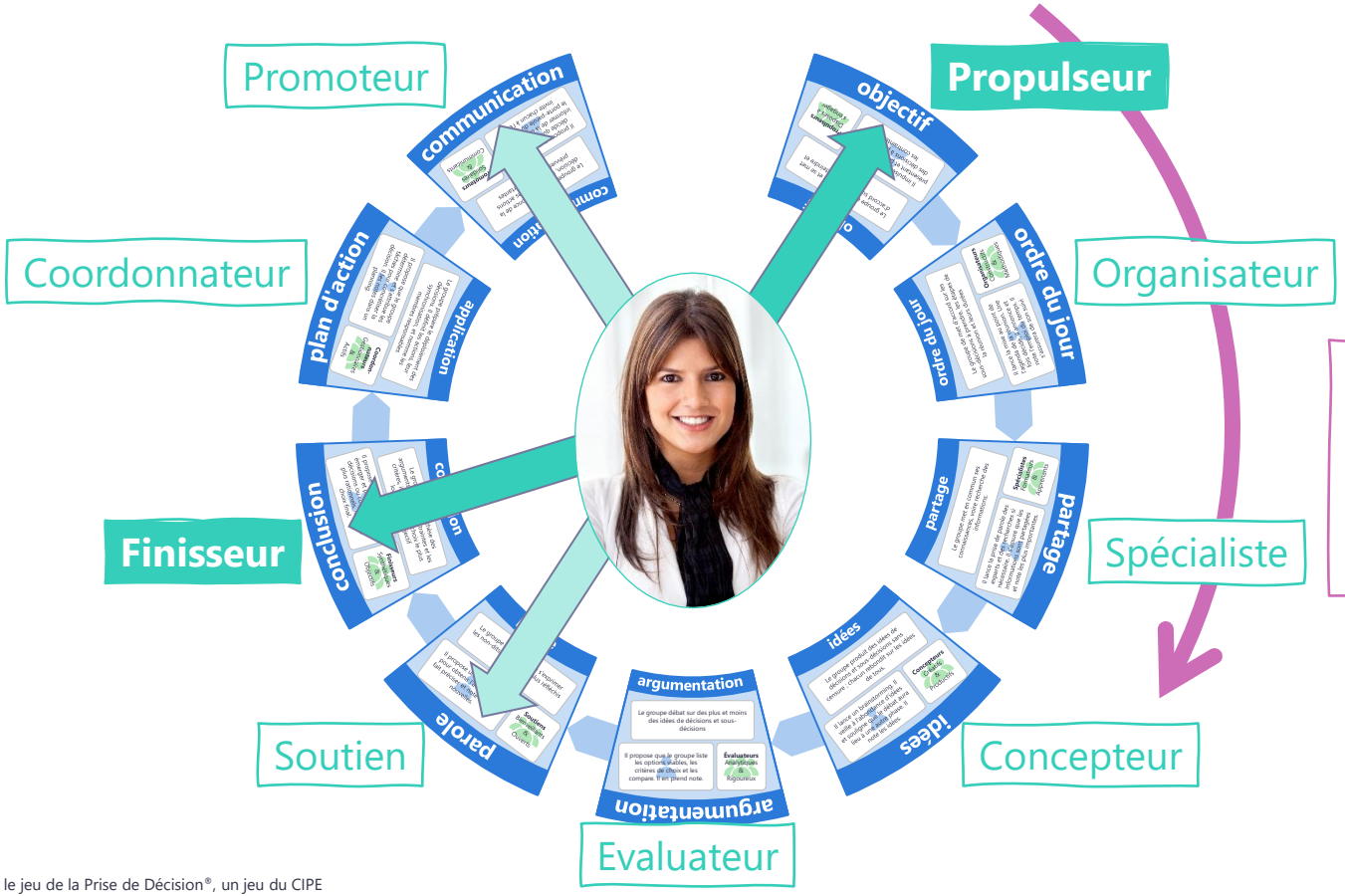


Le tapis de la Réunion de codécision

PLACEZ LES CARTES



Les rôles assumés par le leader collectif



Dans la vraie vie, un **facilitateur** peut réguler le parcours des étapes



Quatre exercices de codécision sont possibles



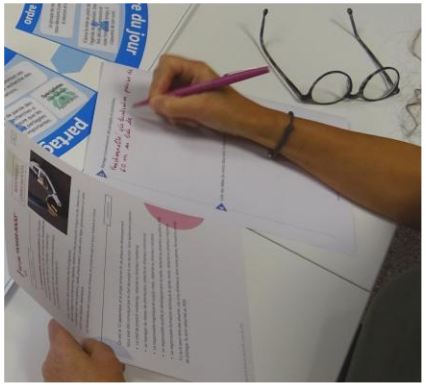
PAR ORDRE DE DIFFICULTÉ

Facile			Difficile
Learning expedition	Caserne des pompiers	PowerRocks	SporTech
			

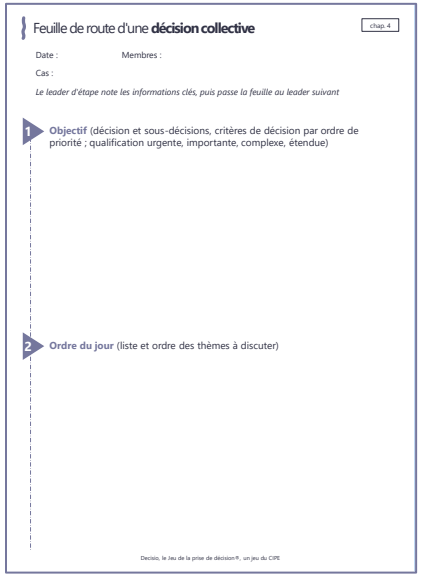
- "Learning expedition" peut être un tour de chauffe de "Power-Rocks" ou "Spor-Tech"
- Il peut être intéressant que toutes les équipes jouent le même cas
  ►À choisir selon leur niveau, permettant un débriefing comparatif
- Si plusieurs cas sont joués, les membres d'une même équipe doivent changer de place pour piloter des étapes différentes

Mission des équipes

PRENDRE UNE CODÉCISION (DÉCISION EN MODE CONSENSUEL)



- Une feuille de suivi est distribuée à chaque équipe
  - ▶ Elle permet de reporter les éléments clés à chaque étape du processus



Feuille de route d'une **décision collective**

chap. 4

Date : Membres :

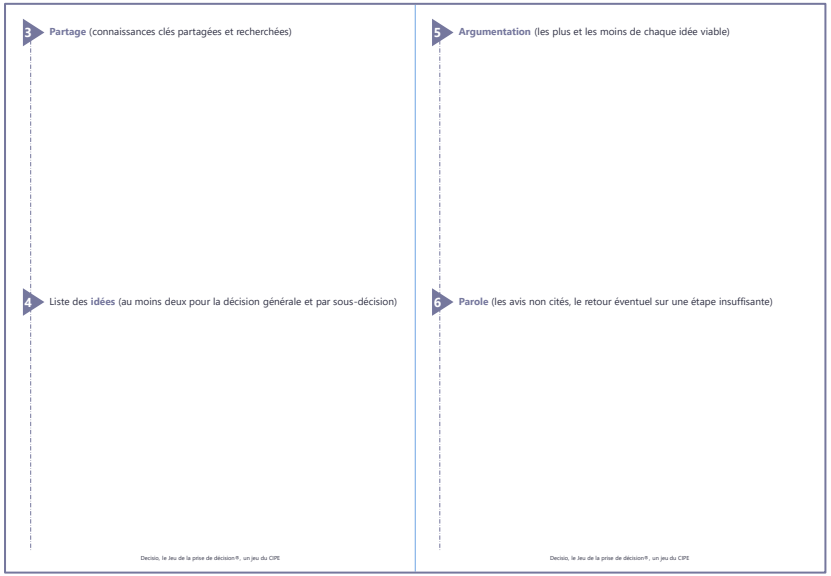
Cas :

Le leader d'étape note les informations clés, puis passe la feuille au leader suivant

1 **Objectif** (décision et sous-décisions, critères de décision par ordre de priorité ; qualification urgente, importante, complexe, étendue)

2 **Ordre du jour** (liste et ordre des thèmes à discuter)

Decisio, le Jeu de la prise de décision®, un jeu du CIPE



3 **Partage** (connaissances clés partagées et recherchées)

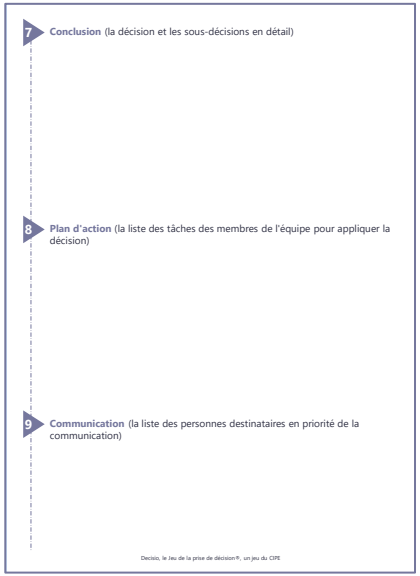
4 Liste des **idées** (au moins deux pour la décision générale et par sous-décision)

Decisio, le Jeu de la prise de décision®, un jeu du CIPE

5 **Argumentation** (les plus et les moins de chaque idée viable)

6 **Parole** (les avis non cités, le retour éventuel sur une étape insuffisante)

Decisio, le Jeu de la prise de décision®, un jeu du CIPE



7 **Conclusion** (la décision et les sous-décisions en détail)

8 **Plan d'action** (la liste des tâches des membres de l'équipe pour appliquer la décision)

9 **Communication** (la liste des personnes destinataires en priorité de la communication)

Decisio, le Jeu de la prise de décision®, un jeu du CIPE

Étude de cas n°1

CONTEXTE

Learning Expedition



- Vous êtes les membres d'un groupe de travail
- Votre établissement ou entreprise vous propose de prendre en main une journée "**learning expedition**"
- Une fiche descriptive va être remise à votre propulseur face à la case "objectifs" qui va lancer la réunion
- Vous devez suivre le processus de codécision
- Vous disposez de 45 minutes



chap. 4

Le cas "LEARNING EXPEDITION"
1/1

Fiche destinée au PROPULSEUR

LE CONTEXTE

Votre organisation ou établissement a décidé que votre équipe bénéficiera d'une journée "learning expedition" :

- consacrée à des visites externes sur une thématique professionnelle
- et se terminant par une soirée de détente.

VOTRE MISSION

- Votre équipe doit décider la thématique de la journée, les activités et les lieux.
- Les trois critères de la décision sont par ordre :
  1. l'apprentissage de tendances et meilleures pratiques professionnelles
  2. la satisfaction des membres de l'équipe
  3. le coût qui ne doit pas dépasser 300 € par personne
- L'équipe devra organiser la journée, et produire un document de synthèse des connaissances acquises.
- Vous utiliserez le mode de décision consensuel

ORGANISATION

- Vous avez 45 minutes.
- Évaluation : après avoir placé vos pions personnels sur la matrice, vous calculerez vos moyennes d'efficacité théorique, d'application pratique par l'équipe et la valeur totale.

Le jeu de la Prise de décision®, un jeu du CIPE

Étude de cas n°3

PowerRocks

CONTEXTE

- Vous êtes les membres d'une équipe projet
- Des rôles décrits sur des feuilles plastifiées vont vous être distribués au hasard, sauf au propulseur qui est devant l'activité "objectifs"
- Une décision importante est à prendre
- Vous devez suivre le processus de codécision
- Vous disposez d'1h30





Le cas "POWER-ROCKS" 1/6

CHEF DE PROJET

chap. 4

VOUS ÊTES ...

... le **chef de projet**, rattaché au directeur Recherche & Développement de PowerRocks SA. Vous dirigez l'équipe projet PowerRocks S2. C'est une trottinette électrique successeur du PowerRocks S1.

Elle exploite des avancées technologiques : démarrage sur empreinte digitale, batterie très puissante longue durée, détection et montée sur les trottoirs, selle, phare avant, poids ultra léger, géolocalisation et câble anti-vol haute résistance.

La trottinette est conçue en France, et produite par un sous-traitant en Chine.

CONTEXTE

On est le 15 septembre, et le projet arrive en fin de phase de développement.

Vous avez provoqué la réunion de certains membres de l'équipe projet en charge de la mise sur le marché :

- Le chef de produit marketing, rattaché au directeur marketing
- Le responsable communication, rattaché au directeur marketing
- Le manager du réseau de distribution, rattaché au directeur commercial
- Le responsable logistique et supply chain, rattaché au directeur industriel
- Le responsable qualité et développement durable, rattaché au directeur qualité et RSE

Il y aura peut-être des absents.

Les cinq directeurs, dont votre patron, forment le comité de pilotage : ils sont rattachés au PDG.

Le jeu de la Prise de décision®, un jeu du CIPE

x 6

Études de cas

Exemple

LES ÉQUIPES S'APPUIENT SUR LE TAPIS DE JEU

- Le tapis permet :
  - ▶de qualifier la décision
  - ▶de suivre le processus de décision
  - ▶d'évaluer la décision



Déroulement

DU JEU

Objectifs du chapitre

- Mener une auto-évaluation collective, puis individuelle

1. Introduction
2. Les quatre styles relationnels
3. Les huit modes de décision
4. L'animation d'une décision collective
5. **Conclusion**

Études de cas

DÉBRIEFING COLLECTIF

- Outre l'évaluation de la décision, les équipes évaluent leur propre fonctionnement durant la décision :
  - ►Les étapes bien traitées
  - ►Les étapes insuffisamment traitées

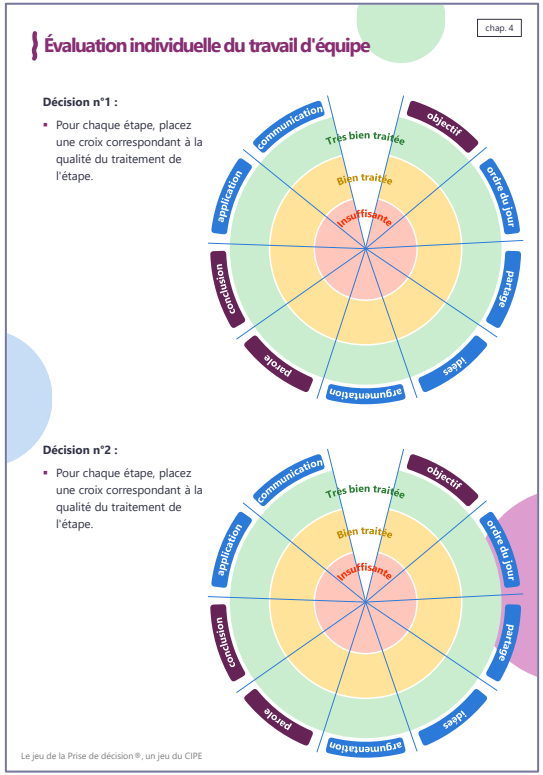
Exemple

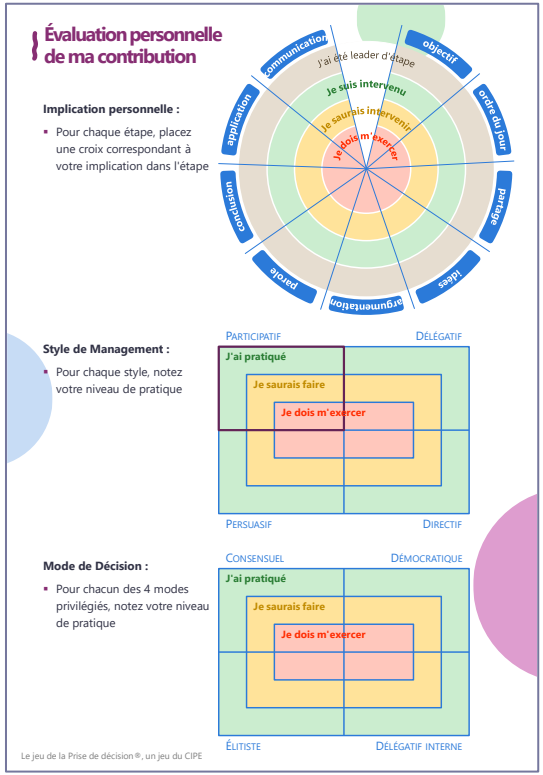


Études de cas

DÉBRIEFING INDIVIDUEL

- Chaque participant peut évaluer :
  - ▶ son implication dans la décision
  - ▶ que le style de management pratiqué
  - ▶ et le mode de décision appliqué





Les principaux concepts abordés

Styles de management (directif, persuasif, délégatif, participatif)	9 modes de décision	Qualification d'une décision
Évaluation d'une décision : efficacité	Évaluation d'une décision : application	Processus de décision collective

Témoignages

Les commanditaires

Responsable formation : dans le cadre d'un "parcours manager", le jeu a permis des prises de conscience, mais aussi une conceptualisation de ce que chacun avait déjà vécu par petites touches. Les managers arrivent à mieux adapter leurs modes de décision, avec le bon niveau de communication vers les équipes, et sont plus attentifs à la bonne application du mode participatif.

Les animateurs

- Enseignant en Management : on peut faire le jeu en plusieurs fois, ce qui permet un meilleur apprentissage
- Formatrice : j'utilise le jeu pour différents publics, et le choix des vidéos me permet de toujours bien coller au contexte des stagiaires présents

Les participants

- Les vidéos sont top : ça aide à bien comprendre les différents styles et modes de décision ; les notions sont plus faciles à retenir
- Le cercle de déroulement de réunion est très ludique
- Les vidéos sont bien faites et servent leur but
- Les étapes de la réunion sont bien cadrées : on sait ce qu'on doit faire

Modalités d'utilisation

CONTACT

Téléphone : 01 40 64 59 18

Mail : info@cipe.fr

Diverses formules de mise en œuvre du jeu sont possibles :
n'hésitez pas à nous contacter

Acquisition du jeu

- Matériel
- Licence d'utilisation
- Option de formation de mise en main (formation des futurs formateurs à l'utilisation du jeu)
- Option de customisation du jeu à votre problématique

Achat d'une animation du jeu

- Réalisée par un animateur du CIPE
- Incluant le matériel mis en œuvre
- Option de customisation de l'animation à votre problématique

Le jeu peut être customisé, à divers niveaux

- Vocable utilisé
- Choix de chapitres spécifiques du jeu existant
- Ajout de concepts / chapitres
- Adaptation du jeu à un nombre de stagiaires important
- Etc.