

Qu'est-ce qui s'est bien passé ?	Qu'est-ce qui était nul ?	Je me demande...	J'ai appris
<ul style="list-style-type: none"> • J'ai apprécié le déroulement des jeux et leurs rythmes • J'apprécie la métaphore 	<ul style="list-style-type: none"> • Il n'y avait pas tout le monde qui participait 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment utiliser ce jeu ? 	<ul style="list-style-type: none"> •
<ul style="list-style-type: none"> • Contenu • Timing • Humour • Sortir 	<ul style="list-style-type: none"> • Bruit lors de les échanges 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment faire naître la cohésion d'équipe ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre sur soi à partir de « l'étiquetage » des autres
<ul style="list-style-type: none"> • Les échanges du 1^{ier} jeu • La conclusion • Bonne improvisation dans l'organisation 	<ul style="list-style-type: none"> • Un peu trop de monde (rançon du succès) • Mieux expliquer le 2^{ème} jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Il faut bien contrôler le déroulement d'une session, Pascal et Portia bravo pour ce savoir-faire
<ul style="list-style-type: none"> • L'animation • Du Fun ! • Les chocolats ☺ • Le sujet 	<ul style="list-style-type: none"> • Certains objectifs d'exercices flous 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Je me suis rappelé : « On ne peut changer que soi-même ! »
<ul style="list-style-type: none"> • Le rythme rapide • Le côté pratique • La bonne humeur 	<ul style="list-style-type: none"> • (Rien, vraiment) 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • On peut aller vite & ça marche !
<ul style="list-style-type: none"> • Connaître des gens... et soi-même 	<ul style="list-style-type: none"> • Le manque de fluidité du discours. En autant de temps vous auriez pu en dire encore plus de choses autant intéressantes (mais c'est bien pour trouver un axe d'amélioration) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sous quelle forme je pourrais faire jouer mon équipe... 	<ul style="list-style-type: none"> • On ne change que soi-même (bien qu'on puisse accompagner les autres dans leurs changements)

"Mirroir, gentil miroir... Pourquoi moi?" aux XP Days France 2009 par Portia Tung et Pascal Van Cauwenbergh: Retrospective

<ul style="list-style-type: none"> Le 1^{er} jeu, effectivement des 7 nains. On en apprend sur soi-même et ça c'est un bon cadeau L'enthousiasme des animateurs Les chocolats ! 	<ul style="list-style-type: none"> Je n'ai pas compris tout de suite l'intérêt du 2^{ème} jeu où on voulait en venir. Peut être qu'un résumé préalable du déroulement éviterait les dispersions 	<ul style="list-style-type: none"> A quand le prochain jeu ? 	<ul style="list-style-type: none"> Plein de choses ! Merci !
<ul style="list-style-type: none"> Networking pour détendre l'atmosphère Blanche Neige version Tarantino (lire l'histoire) 	<ul style="list-style-type: none"> Dan un événement on ne connaît pas les personnes 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> On ne peut changer que soi-même Tout le monde apporte de la valeur Chacun reproduit les modèles qu'il connaît
<ul style="list-style-type: none"> Bouger un peu La création de projet – surtout l'analyse des rôles et la correspondance avec les nains etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Les 3 colonnes 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">
<ul style="list-style-type: none"> Networking Honnêteté par rapport valeur MBTI etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Préciser dès le départ qu'il faut choisir des personnes avec qui on est susceptible de travailler 	<ul style="list-style-type: none"> Si on peut avoir plus de temps pour networking Si on peut avoir plus de temps discussion 	<ul style="list-style-type: none">
<ul style="list-style-type: none"> Côté ludique Envie de jouer Moral de l'histoire 	<ul style="list-style-type: none"> Temps courts 	<ul style="list-style-type: none"> Application concrète But éducatif ? 	<ul style="list-style-type: none"> Schématisation Transconnexion [???] conte de fées Identification des rôles Recherche d'actions/pistes Comment se reconnaître
<ul style="list-style-type: none"> Le côté « mise en pratique » 2 animateurs sympathiques Rencontres 	<ul style="list-style-type: none"> Les 2 secrets m'étaient déjà familiers 	<ul style="list-style-type: none"> Vais-je utiliser ces outils pour faire prendre conscience des 2 secrets 	<ul style="list-style-type: none"> Pas grand chose

<ul style="list-style-type: none"> • Les activités en équipe • Le timing de chaque partie • Les accessoires / logistique 	<ul style="list-style-type: none"> • Lecture du conte 	<ul style="list-style-type: none"> • Contenu des sites référencés à la fin • Budget des petites cartes 	<ul style="list-style-type: none"> • Se fixer des actions <u>à soi-même</u>
<ul style="list-style-type: none"> • C'est fun • J'ai découvert le jeu • J'aime bien l'enchaînement des chapitres • Ce jeu peut servir dans beaucoup d'endroits. • C'est cool ! 	<ul style="list-style-type: none"> • Le temps était trop court ! 	<ul style="list-style-type: none"> • Quel est le timing ? • Avez-vous fait le jeu avec des ados ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Des choses sur moi-même • Une autre utilité des miroirs
<ul style="list-style-type: none"> • J'ai eu du FUN 	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de solution magique ☺ 	<ul style="list-style-type: none"> • Objectif clair du networking 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment jouer avec les 7 nains • Adopter les images des nains à des comportements
<ul style="list-style-type: none"> • Speed networking • Portia racontant Blanche-Neige • L'impact des personnages pour comprendre des relations au quotidien 	<ul style="list-style-type: none"> • J'aurais aimé des « tuyaux » sur quels rôles (chef de projet, PO...) chaque perso est plus à même de jouer 	<ul style="list-style-type: none"> • Le projet d'inventer un projet est déjà un projet en lui-même. Est-ce qu'on aurait pu utiliser ce moment pour « blanche neigiser » chaque participant ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Evil Queen peut être utile
<ul style="list-style-type: none"> • Moment agréable, surtout dehors • Les bonbons 	<ul style="list-style-type: none"> • Quand on était en groupe de 3 il y avait trop de bruit, on avait mal à s'entendre • Salle petite – difficultés à se mouvoir 	<ul style="list-style-type: none"> • Je n'ai pas fait le lien ou compris la transition entre l'exercice sur le tableau (à 3) et l'exercice en groupe sur le projet 	<ul style="list-style-type: none"> • J'ai appris des choses sur moi
<ul style="list-style-type: none"> • Effet du miroir sur soi-même • Remise en question efficace • Synergie de l'équipe lors de la création du projet -> bonne perception des rôles 	<ul style="list-style-type: none"> • Timing trop serré (vraiment) • Manque de cadre, flou 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment trouver des archétypes pas trop caricaturaux 	<ul style="list-style-type: none"> • A d'abord penser à la raison qui m'amène à aimer/ne pas aimer des collaborateurs

"Mirroir, gentil miroir... Pourquoi moi?" aux XP Days France 2009 par Portia Tung et Pascal Van Cauwenbergh: Retrospective

<ul style="list-style-type: none"> Le conte d'introduction « blanche neige zombie » Le fait d'utiliser des personnages féeriques 	<ul style="list-style-type: none"> Trop de monde, salle trop petite 	<ul style="list-style-type: none"> Est-ce que cela fonctionne ? A quoi sert la (dating) discussion avec les 3 points du début ? 	<ul style="list-style-type: none"> Plein de choses
<ul style="list-style-type: none"> Timing Rencontrer des personnes dès la première minute 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Comment prendre des actions 	<ul style="list-style-type: none"> Tout le monde apporte de la valeur
<ul style="list-style-type: none"> Création du projet en équipe 	<ul style="list-style-type: none"> Trouver une personne qui correspond à 1 profil « nain » était difficile 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Il faut se changer soi-même
<ul style="list-style-type: none"> A peu près tout 	<ul style="list-style-type: none"> On était peut-être un peu nombreux 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> A me regarder plus à travers les autres
<ul style="list-style-type: none"> Assembler l'équipe 3 « imposé » + 2 choisis 	<ul style="list-style-type: none"> Stéréotypes sont difficiles à reconnaître (Atchoum) 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Un nouveau jeu pour apprendre à composer avec une équipe et l'améliorer
<ul style="list-style-type: none"> Bonne humeur Mouvements Aller dehors Structuration en chapitres Thème : conte de fée 	<ul style="list-style-type: none"> Trop de personnes autour de la même table Salle trop petite Plan de la présentation pas annoncé 	<ul style="list-style-type: none"> Comment utiliser ce que j'ai appris quand je serai de retour dans mon équipe ? A quoi servait le Speed Networking ? 	<ul style="list-style-type: none"> Un modèle alternatif au MBTI Que j'ai des relations excellentes
<ul style="list-style-type: none"> Les ateliers Le travail en équipe 	<ul style="list-style-type: none"> Trop angélique 	<ul style="list-style-type: none"> Applicable dans la réalité ? 	<ul style="list-style-type: none">
<ul style="list-style-type: none"> La création du projet en équipe Le retour à l'enfance 	<ul style="list-style-type: none"> L'association des personnages à des inconnus-> difficile à discuter 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> [???] en s'amusant
<ul style="list-style-type: none"> Timing Côté ludique et très participatif 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Que faire des gens qui ne souhaitent pas changer ? (Les sceptiques, les réticents au changement) 	<ul style="list-style-type: none"> Les 2 secrets (par opposition aux habituelles demandes d'amélioration basées sur des audits/plans d'action directifs)

"Mirroir, gentil miroir... Pourquoi moi?" aux XP Days France 2009 par Portia Tung et Pascal Van Cauwenberghe: Retrospective

<ul style="list-style-type: none"> • La constitution des équipes avec des membres existants puis 2 membres ajoutés • Présenter l'équipe et le projet 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Qu'un timide peut faire un facilitateur car très à l'écoute • A voir des qualités dans des profils connotés négativement
<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir sur les types de personnages à inclure et à sélectionner pour une équipe 	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir 3 exemples (personnes) pour les personnages piochés 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment on peut décrire soi-même par rapport à la façon dont on voit les autres 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment découvrir quelqu'un en 1 minute 😊
<ul style="list-style-type: none"> • Pas de temps mort • L'organisation 	<ul style="list-style-type: none"> • LE VAINQUEUR ;-) • Pas de rétro sur la mise en place des projets 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment continuer à remettre en cause 	<ul style="list-style-type: none"> • Une façon de me poser des questions sur moi-même
<ul style="list-style-type: none"> • Travailler en équipe • Jeu amenant à la réflexion (sur soi, sur ses relations avec les autres) • Rencontrer des gens • Mouvement / coupures 	<ul style="list-style-type: none"> • Du mal à entendre les présentations dehors 	<ul style="list-style-type: none"> • What game you'll come up with next ?! 	<ul style="list-style-type: none"> • Beaucoup ! • Technique d'auto-amélioration / réflexion sur soi • Idées pour les cas où on doit constituer une équipe / choisir les personnes • Tirer le mieux de chacun
<ul style="list-style-type: none"> • Le projet à définir en group avec les personnages • Rythme de la présentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Le premier jeu des 3 min (à froid – contexte) 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Il faut de tout pour faire un monde (reconsidérer les gens contre qui on est en conflit positivement)
<ul style="list-style-type: none"> • Très ludique • Rencontres • Diversité des activités • On ne voit pas le temps passer • Très bon duo 	<ul style="list-style-type: none"> • Manque de temps parfois dans les groupes de trois • Certains personnages ont des caractéristiques assez proches 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Deux nouveaux secrets
<ul style="list-style-type: none"> • Jeu du miroir 	<ul style="list-style-type: none"> • Equipe trop grosse pour le projet 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Agir pour faire bouger les choses

<ul style="list-style-type: none"> • Côté amusant • Travail sur soi-même (effet miroir) • Turbo Dating (en France Speed Dating) permet de rencontrer des gens au début des 2 jours 	<ul style="list-style-type: none"> • Turbo Dating... OK au début mais oublié après 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • On a tous une équipe nain autour de soi
<ul style="list-style-type: none"> • Networking • Présentation • Game • Moving in and out [Bouger, aller dehors] • Inventing a project in 5 minutes is possible [Il est possible d'inventer un projet en 5 minutes] • Duo presentation is great [La présentation en duo est très bonne] 	<ul style="list-style-type: none"> • Room too small [Salle trop petite] • More detail on the different types [Plus de détail sur les différents types] • Too little air [Pas assez d'air] 	<ul style="list-style-type: none"> • Really need to mention MBTI ? [Est-ce qu'il faut vraiment mentionner MBTI ?] 	<ul style="list-style-type: none"> • Fun way of classifying people (Une façon amusante de classifier les gens) • Invent a project 4 the investors, not 4 yourself [Il faut inventer un projet pour les investisseurs, pas pour soi-même]
<ul style="list-style-type: none"> • Plaisir de jouer 	<ul style="list-style-type: none"> • Mélange de connaissance de soi et de fonctionnement d'une équipe • La réalité est différente entre l'histoire WD [Walt Disney ???] et AFT [Agile FairyTales ???] • Sujet un peu dense. Est-ce du au nombre ? Est-ce le lundi matin après le TGV de 5h21 ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire un pas vers un inconnu 	<ul style="list-style-type: none"> •
<ul style="list-style-type: none"> • Interactions vivantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Des chocolats... je vais encore grossir ! 	<ul style="list-style-type: none"> • Si j'avais assez de rigueur pour utiliser régulièrement cet acquis 	<ul style="list-style-type: none"> • Je peux apporter ma pièce à l'amélioration des autres en faisant le 1^{ier} pas

"Miroir, gentil miroir... Pourquoi moi?" aux XP Days France 2009 par Portia Tung et Pascal Van Cauwenbergh: Retrospective

<ul style="list-style-type: none"> • Icebreaking • Rencontrer d'autres personnes 	<ul style="list-style-type: none"> • Trop brouillon, j'aurais préféré choisir les cartes • Les 7 nains sont-ils adaptés à cela ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment je peux tirer des bénéfices des la session 	<ul style="list-style-type: none"> • A commencer à me regarder dans le miroir ☺
<ul style="list-style-type: none"> • Travail en équipe 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Pourquoi c'est si dur de se rappeler que tout le monde apporte de la valeur 	<ul style="list-style-type: none"> • J'ai réappris qu'on ne peut changer que soi-même
<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer/partager en groupe 	<ul style="list-style-type: none"> • Temps pour les exercices un peu court 	<ul style="list-style-type: none"> • Pas évident de faire le lien entre les personnages tirés au sort et ce que cela nous apprend sur notre propre personnage • Je me pose des questions sur l'enchaînement des exercices 	<ul style="list-style-type: none"> • A mettre les choses à plat
<ul style="list-style-type: none"> • Présentation dehors • Timebox session 	<ul style="list-style-type: none"> • 1h30 est un peu court • Pas assez sur la vie réelle d'adulte 	<ul style="list-style-type: none"> • Belbin rôles : je vais creuser 	<ul style="list-style-type: none"> • Les deux secrets...
<ul style="list-style-type: none"> • Bonne ambiance • Bonne présentation 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment je vais pouvoir appliquer cela avec les équipes 	<ul style="list-style-type: none"> • Une méthode de team building applicable et lucide • Que tout le monde a besoin de Blanche Neige
<ul style="list-style-type: none"> • Interactivité de la présentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Salle trop petite • Speed Networking : bof, trop forcé 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Valeur de chaque profil
<ul style="list-style-type: none"> • Dynamique • Utilisation de l'extérieur • Bon timing 	<ul style="list-style-type: none"> • Pas beaucoup d'espace dans la salle • Instructions pas toujours très claires 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Deux beaux secrets ! •
<ul style="list-style-type: none"> • Le support (cartes) • Le déroulement et l'enchaînement du jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Le format 1h30 (trop court) • La 2^{ème} colonne -> pas vraiment clair en termes d'objectif 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment lier cette activité à des sessions MBTI très formelles 	<ul style="list-style-type: none"> • Un nouveau jeu à proposer à mes équipes / confrères / clients

“Mirroir, gentil miroir... Pourquoi moi?” aux XP Days France 2009 par Portia Tung et Pascal Van Cauwenberghe: Retrospective

<ul style="list-style-type: none"> • Le diagnostique d'un critique : « je pense ça de lui -> cela veut dire ceci sur moi » 	<ul style="list-style-type: none"> • Peu de place pour bouger 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Un peu sur moi, en particulier sur des attitudes que je critique
<ul style="list-style-type: none"> • Animation, dynamique • Bon exercice 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Si profils sont suffisamment neutres pour l'utilisation ? 	<ul style="list-style-type: none"> • Une série de diagnoses pour communiquer sur traits de caractères / profils