



8 avril 2025  
- VALENCIENNES -

**L3P•SHN**

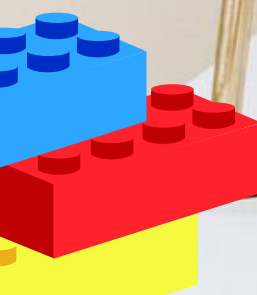


**Le prototypage**



**Séance 1**

**Découvrir  
Expérimenter  
Apprendre**



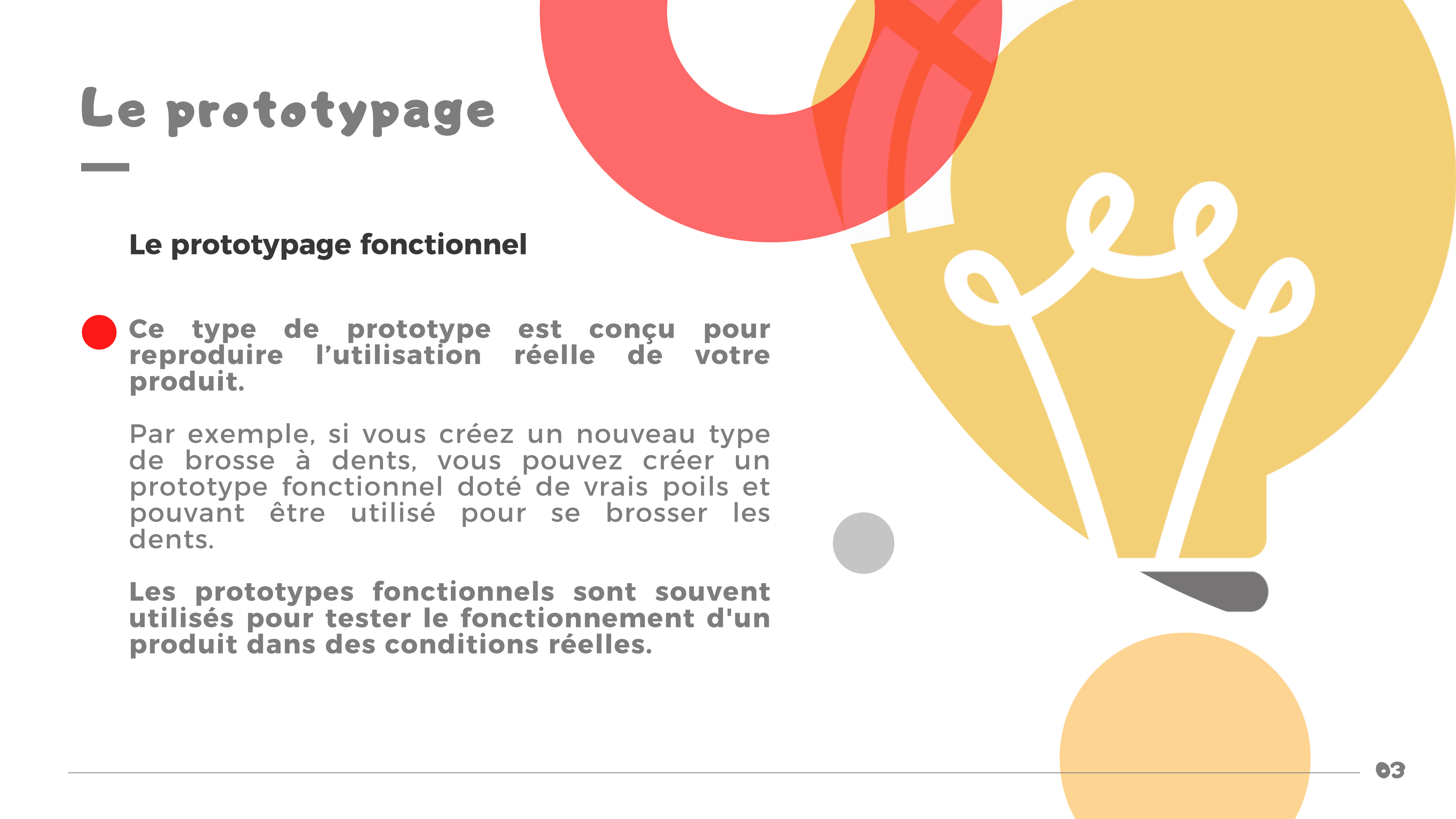
# Le prototypage



## Le prototypage, une méthode expérimentale

- **Particulièrement utile pour tester** des idées, **identifier** des problèmes potentiels **et** **recueillir** des retours d'utilisateurs
- **Les types de prototypages :** exploratoire, évolutif, rapide (ou jetable), fonctionnel
- **Les avantages du prototypage :** faciliter la communication, obtenir des retours et ajuster le projet/l'objet, diminuer les risques d'erreur

# Le prototypage



## Le prototypage fonctionnel

- Ce type de prototype est conçu pour reproduire l'utilisation réelle de votre produit.

Par exemple, si vous créez un nouveau type de brosse à dents, vous pouvez créer un prototype fonctionnel doté de vrais poils et pouvant être utilisé pour se brosser les dents.

Les prototypes fonctionnels sont souvent utilisés pour tester le fonctionnement d'un produit dans des conditions réelles.

# Objectif de la séance



## Découvrir une méthode de modélisation de projet

- **Les mains comme outils de pensée** : l'acte de construire stimule les connexions neuronales et favorise l'émergence d'idées nouvelles
- **Un processus itératif** : l'expérimentation et l'adaptation sont au cœur de la démarche
- **Une implication totale** : individuellement et collectivement, un engagement fort permet le partage et l'enrichissement mutuel

# Focus 'main-cerveau'



## La connexion mains-cerveau

- On attribue à Emmanuel Kant d'avoir dit de la main qu'elle est «la partie visible du cerveau».

Il est certain que notre capacité à nous servir de nos mains contribue très largement à nous 'construire'.

Cela se voit dès que l'on prend un papier et un crayon: **30 muscles et 17 articulations collaborent** pour tracer les mots, tandis que **12 régions cérébrales entrent en même temps en action** (une merveille de la nature – qui demande à être utilisée et entretenue).

# Focus sur le prototypage rapide



## Tester, Expérimenter, Communiquer

- Le prototype = modèle rapide et préliminaire d'un outil, un objet, un concept, une idée.

### Avantages de la brique LEGO :

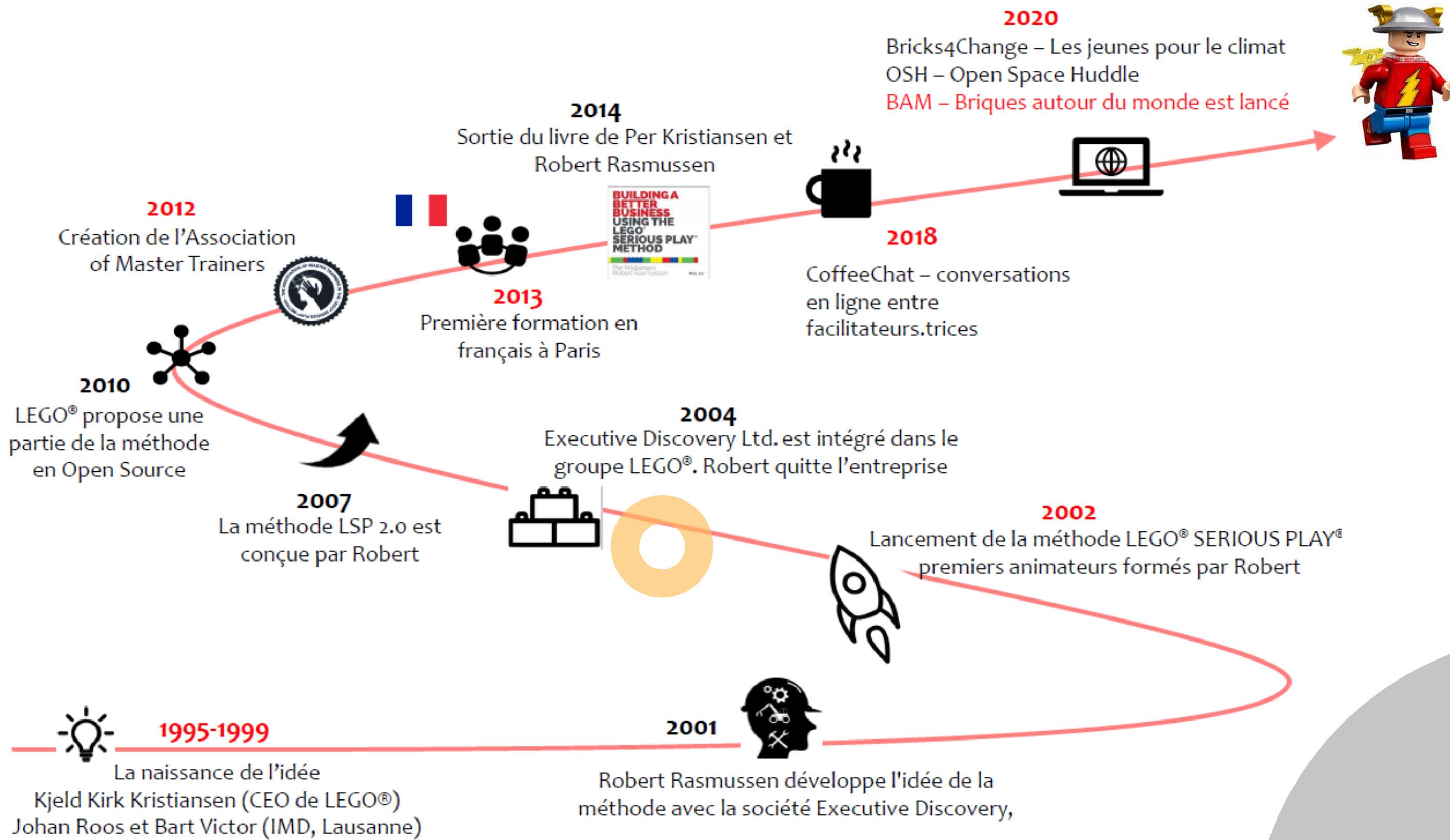
- Rapidité de prise en main
- Facilité d'utilisation et de construction
- Modularité
- Accessibilité

# Un outil déjà testé



**Une méthode créée en réponse à un défi relevé par le Groupe LEGO**

- Une méthodologie d'abord imaginée comme **un processus de développement de stratégie interne**
- Une méthode externalisée pour **investiguer en utilisant les briques LEGO®** dans les années 2000
- Une **méthode certifiée** à partir des années 2010, autour de praticiens historiques (Robert RASMUSSEN et Per KRISTIANSEN)



# Le terrain de jeu



# Ce qui vous attend

1

## DES SEQUENCES MINUTÉES

Une sensibilisation en accéléré !  
45/60 minutes, montre en main !

2

## UN OUTIL

La brique comme outil de réflexion  
et comme lien mains-cerveau !



3

## DES ENSEIGNEMENTS

Partages et échanges interactifs  
Enseignements et apprentissage

4

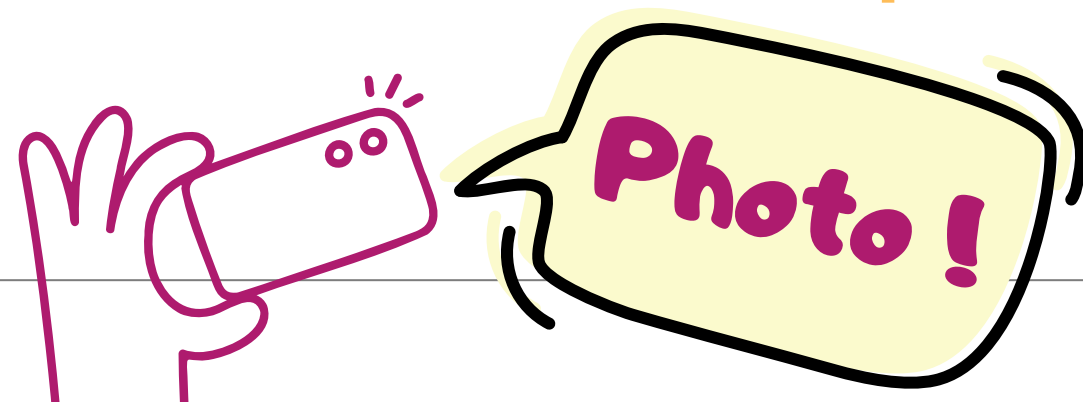
## UNE NOUVELLE MÉTHODE REFLEXIVE

Découvrir une méthode ludique  
et professionnelle, utilisée en  
stratégie et cohésion d'équipe

# Echauffement

## Exercice d'entraînement

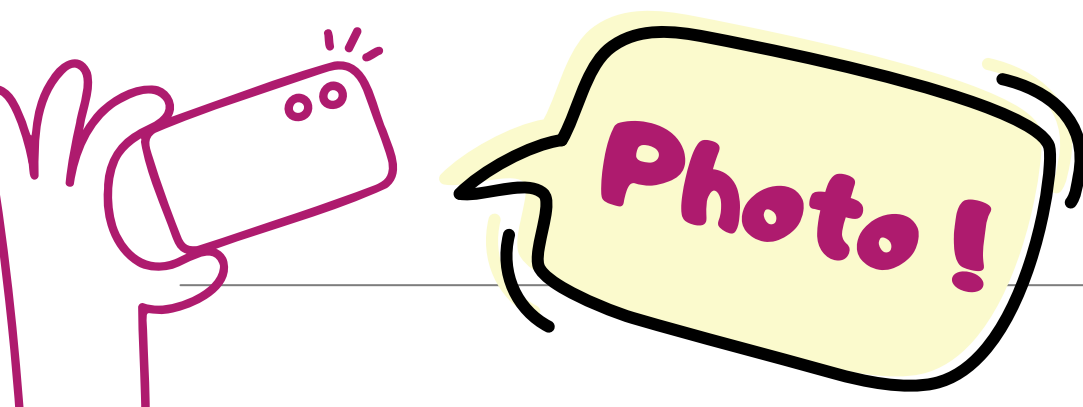
- “Constuire une chaise futuriste pouvant accueillir une minifigurine.”
- **Contraintes :**
  - Utilise au moins 2 types de briques différents
  - La construction doit tenir debout seule
  - La construction doit accueillir une minifigurine
- **Temps de réalisation :**  
**5 minutes !**
- **Échanges et partage :**  
**Présentation et description du prototype**



# Défi n°1 – La Tour

## Relevez ce défi individuel

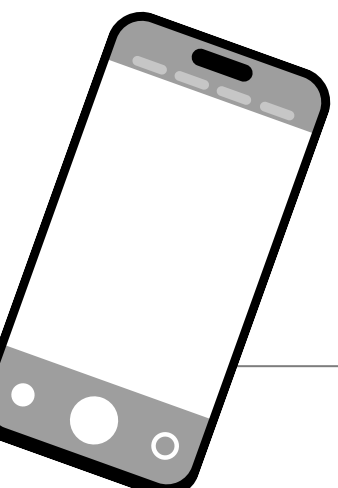
- “Construire une tour, la meilleure pour vous.”
- Temps de réalisation :  
**3 minutes !**
- Échanges et partage :  
**Présentation et premiers constats**



# Défi n°2 – Les modèles

## Relevez ce défi technique

- “Construire l’un des 4 modèles à l’identique”
- Temps de réalisation : **5 minutes !**
- Échanges et partage : **Présentation et réflexion**

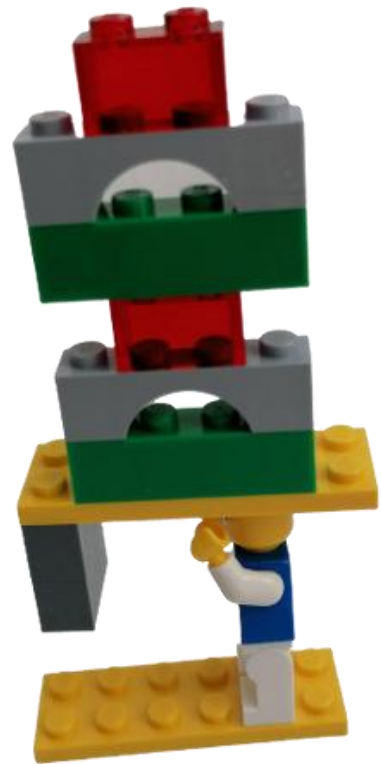


**Photo !**



# Défi n°2 - Les modèles

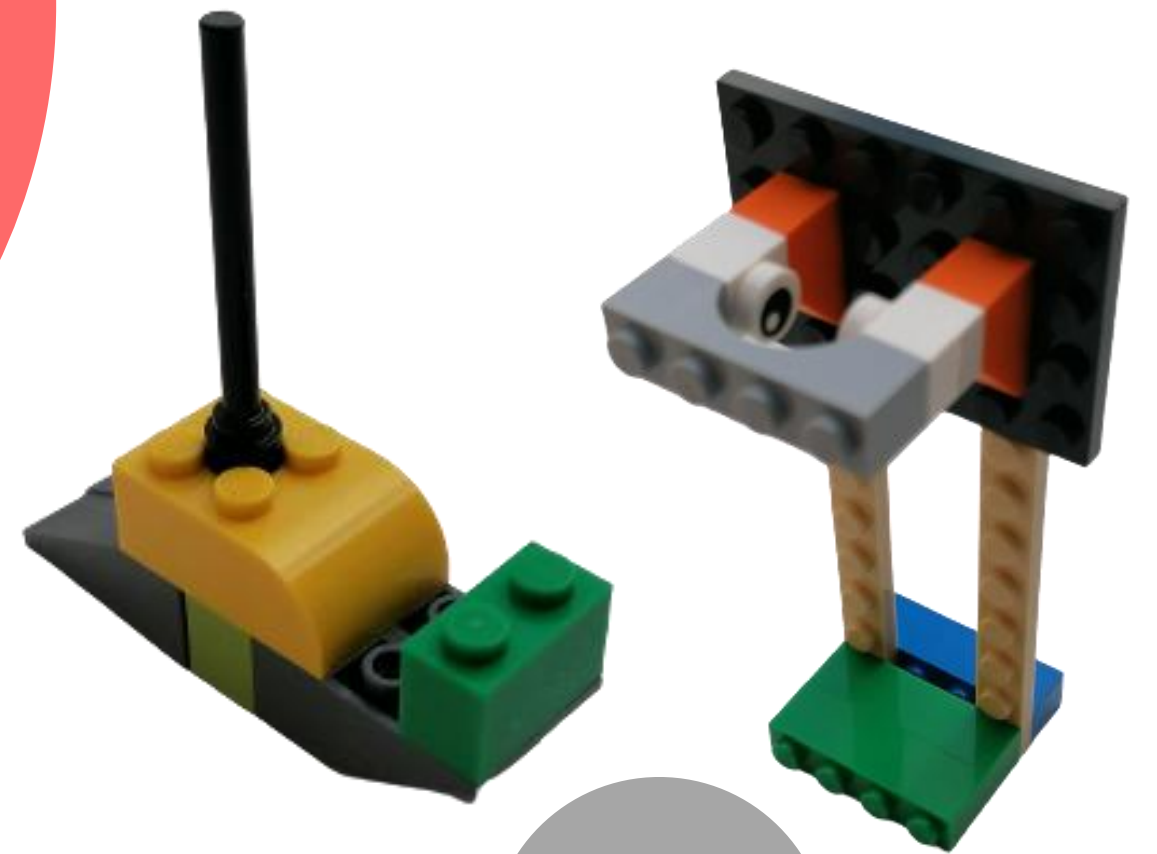
1



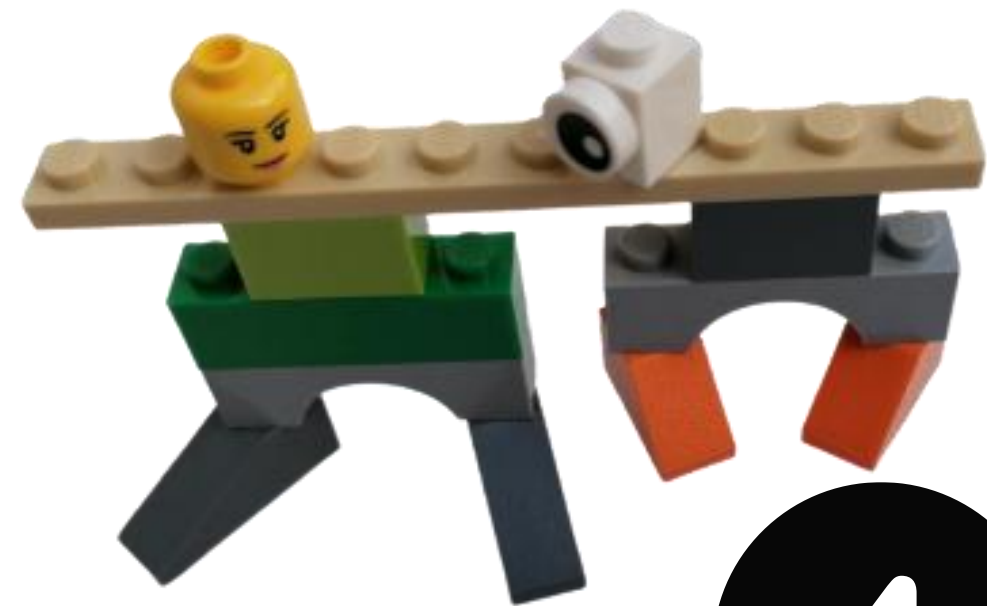
2



3



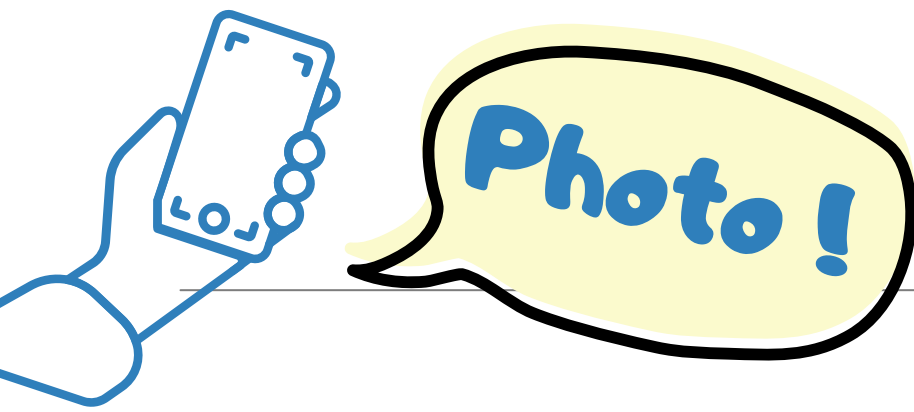
4



# Défi n°3 – La compétition

## Relevez ce défi individuel

- “Vous avez toutes et tous vécu des expériences de compétition.  
Fort de celles-ci, construire votre compétition idéale en tant qu’athlète de haut-niveau.”
- Temps de réalisation :  
**10 minutes !**
- Échanges et partage :  
**Présentation et explicitation du modèle réalisé**



# REx et enseignements

- **La Tour** : une même consigne, autant de modèles que de participant.es  
**Enseignements** : stimuler l'intelligence créative, favoriser l'innovation, valoriser l'individu, souligner l'importance de l'écoute
- **Les Modèles** : construire un modèle simple nécessite plus de rigueur qu'il n'y paraît  
**Enseignements** : la montée en compétences passe par la rigueur, la gestion de l'incertitude et l'identification des difficultés
- **La Compétition** : à partir d'une construction, expérimenter la métaphore et faciliter l'explicitation de concept  
**Enseignements** : être agile et s'adapter aux situations imprévus, aiguïser son esprit d'analyse, élargir son champ de réflexion, "voir" autrement son environnement



# Un jeu sérieux !

Réveillez votre créativité et découvrez une technique de facilitation pour communiquer en temps réel et en 3D.

Et permettez la résolution de problèmes par l'activation d'une réflexion partagée.





# Comment ça marche ?

---

1

## QUESTIONNER

Le facilitateur pose une question et donne la consigne de construction

2

## CONSTRUIRE

Chacun.e construit sa représentation de la réponse dans le temps imparti

3

## PARTAGER

Chacun.e décrit sa construction et donne du sens à travers la métaphore

4

## REFLECHIR

Les participant.es créent des liens entre leur modèle pour réaliser un modèle partagé

# Comment ça marche ?

---

1

## PAR DES CONNEXIONS NEUROLOGIQUES

Via le lien “mains-cerveau”

2

## PAR 3 TYPES D'IMAGINATION

Imagination descriptive (*sortir de la routine*)

Imagination créative (*sortir du cadre*)

Imagination par le défi (*sortir du confort*)

3

## PAR LES MÉTAPHORES

Donner du sens

Raconter une histoire

Faire réfléchir

4

## PAR UNE APPROCHE SYSTÉMIQUE

Prendre en compte des relations non linéaires dans un système complexe et adaptatif

# Et la suite ?

---

1

## SOUS FORMAT NUMERIQUE

- Photos de vos constructions
- Pour chacune d'elle : décrire le modèle et la signification des pièces qui le constituent

2

## TRAVAIL PREPARATOIRE DE LA PROCHAINE SEANCE

- Réaliser la fiche exercice 2 (mise en ligne) et remettre le travail sur la plateforme pour le 6 mai

3

## SEANCES DES 6 & 13 MAI 2025

- Vous et votre représentation
- Votre projet de carrière et “d’entreprise sportive”

8 avril 2025  
- VALENCIENNES -



# CONTACT

**Ludovic MAILLARD**

**07.66.00.22.69**

**teamspirit\_lespritdequipe@outlook.com**

**Qualiopi**  
processus certifié

REPUBLICQUE FRANÇAISE

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante :  
**ACTIONS DE FORMATION**

**Organisme de Formation**  
**enregistré sous le numéro 32 59 13203 59**  
**Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État**

