

LE LIVRE DONT VOUS ETES LE FACILITATEUR



Collectif Codesign-It

Le livre
dont vous êtes
le facilitateur

© Collectif Codesign-It, 2022

ISBN numérique : 979-10-262-9376-7

Librinova”

www.librinova.com

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l’auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Textes : François Rochet

Co-conception :

Aliénor de Monredon, Carine Ramé, Gaëlle Lavoué, Manon Bernard, Marine Sonilhac, Pauline Fraissinet, Augustin Luneau, Matteo Gozzi, Thibaud Gangloff

Couverture : Nicolas Caruso

1

D'aussi loin que remontent les récits colportés par les troubadours itinérants, le Monde du Milieu n'a fondamentalement pas changé : les saisons se succèdent, et les êtres vivants adaptent leur rythme de vie en conséquence. Le paysan cultive le blé, qu'il vend au boulanger afin que celui-ci confectionne de beaux pains dorés, qu'il vendra ensuite au marché du village, embaumant la place principale d'Ambroise-Les-Thomas d'un doux parfum faisant saliver les passants.

Quelques légendes cependant évoquent un temps où la guerre faisait rage, et où Elfes, Nains et Humains avaient dû s'allier afin de combattre un Mal venu d'au-delà des Montagnes Maudites, dont les sommets enneigés s'embrasent chaque soir au coucher du soleil, déchirant l'horizon à l'Ouest comme les dents d'un dragon géant. Mais au fil du temps, ces récits se sont étiolés, et seuls quelques anciens les racontent encore lors des longues veillées d'été, pour le plus grand plaisir des enfants.

Il n'y a pas si longtemps, vous étiez de ceux qui se massaient autour des grands brasiers, les yeux brillants d'excitation, tremblant à l'évocation des monstres déferlant sur les murailles de la Cité d'OsterWald, riant aux éclats des facéties des joyeux farfadets du Nord, admirant les exploits des héros qui sauvaient le monde d'un péril certain. Et lorsque vos parents vous envoyaient au lit, vous ressortiez par la fenêtre, rampant sur les bottes de paille pour écouter les histoires les plus noires, réservées aux adultes.

Vous avez grandi maintenant, vous êtes libre de veiller aussi tard que vous le souhaitez, mais ces contes ne vous font plus rêver, et cela fait bien longtemps que vous ne vous êtes pas assise au coin du feu avec les habitants du village. Vous n'avez plus la tête à cela, toute investie que vous êtes dans votre nouvelle activité : depuis presque deux ans, vous faites partie de la Guilde des Codesigners ; à ce titre, vous parcourez la contrée afin de résoudre les problèmes des habitants, en réunissant les bonnes personnes et en les faisant travailler ensemble. Lorsqu'on vous demande en quoi cela consiste exactement, vous utilisez souvent l'image de la cathédrale, en construction dans le Bourg de Sainte Vivi :

– Imaginez que l’Archevêque, qui a commandé cet édifice, prenne seul toutes les décisions. Bien sûr, il sait où il veut mettre le Chœur, la Nef et les Chapelles. Mais s’il ne réunit pas autour de lui l’architecte, le tailleur de pierres, le charpentier, le menuisier, comment parviendra-t-il à construire un bâtiment qui durera des siècles ?

Des problèmes, vous en avez vu passer : le compagnonnage en vigueur dans la Guilde vous a fait participer, en tant que « Knowledge Worker », à bon nombre de sessions menées de main de maître par les « Session Designers » les plus gradés de votre collectif. En tant que petite main, vous les avez assistés le mieux possible, tout en apprenant leurs techniques, postures, méthodes, canevas, exercices. Qu’il s’agisse de construire un nouveau barrage sur la Rivière Aliénor, de résoudre un conflit de pâturages entre deux villages, d’imaginer un nouveau fonctionnement pour la Milice du Comte Luneau, votre Guilde a toujours répondu présente, et sa réputation n’a fait que grandir dans la région, étendant son aura toujours plus loin, jusqu’aux forêts des Elfes mystérieux, et dans les grottes des Nains de l’Est.

Au cours de ces deux dernières années, vous avez appris sous la houlette bienveillante de vos pairs, et le jour tant attendu est arrivé : vous allez enfin mener votre premier projet en tant que « Lead ». C’est arrivé presque par hasard, alors que vous étiez en train d’étudier un parchemin de Sir Sinek sur les 3 cercles d’or, dans les sous-sols de la Maison de la Guilde. Grégoire de Serkoff, un des plus expérimentés des codesigners du monde connu, vint vous voir : il venait de recevoir une missive d’un certain Lagalf, magicien de son état. Celui-ci requerrait les services de la Guilde, pour une affaire urgente ayant trait à la survie du monde. Le Maître Codesigner vous demanda de but en blanc si vous vouliez prendre en main cette demande peu orthodoxe, ce à quoi vous répondîtes par un hochement de tête appuyé d’un bégaiement. Grégoire de Serkoff repartit aussi vite qu’il était venu, dans le bruissement de son ample veste en daim.

Passée l’excitation de cette incroyable proposition, vous redescendez vite sur terre : si une telle mission vous a été confiée, c’est parce que personne ne prend plus Lagalf au sérieux. Depuis des années, celui-ci annonce qu’une catastrophe va arriver, que le Mal est de retour, et que l’Univers tel qu’on le connaît est en péril. Il est donc probable que cette mission n’en soit pas vraiment une, mais après tout vous débutez.

Et puis chimère ou pas, c’est votre première mission ! Il n’est pas question

qu'on puisse vous reprocher de l'avoir traitée avec désinvolture, et vous ne voudriez pas vous-même que ce soit le cas. C'est donc pleine d'énergie que vous préparez vos affaires pour le premier rendez-vous. Au moment de vous mettre en route, vous vous posez la question d'y aller seule ou non. Vous n'avez pas vraiment envie d'embarquer un des codesigners les plus expérimentés de la Guilde, même si un retour de sa part vous serait sans doute très bénéfique. Mais vous craignez un peu de demander, au vu de la mission, et puis un peu de déséquilibre n'est pas pour vous déplaire : si vous emmenez quelqu'un de trop bon, le risque est qu'il fasse le boulot à votre place. Vous regardez aux alentours ; certains des autres apprentis sont là. Vous pourriez sans doute embarquer l'un d'entre eux dans l'aventure. Mais vous avez envie de faire vos armes. Et si vous étiez vraiment nulle, et que vous êtes seule, personne ne le saura. Alors, que décidez-vous ?

- Si vous voulez y aller seule, rendez-vous au numéro **87**.
- Si vous conviez quelqu'un à vous accompagner, allez en **56**.

2

La session bat son plein. Les participants sont motivés et embarqués sur le sujet. Ça parle fort, très fort. Le lieu est très ouvert, sans compartimentation, l'acoustique est mauvaise et les groupes sont nombreux et proches. Résultat, les participants s'épuisent à parler de plus en plus fort ; l'énergie se perd, les nerfs se tendent.

– Vous décidez d'adresser directement le problème en reconnaissant “l'erreur” auprès des participants et vous leur proposez une solution : les envoyer travailler dehors sur les nombreuses pelouses ombragées. Allez en **88**.

– Vous demandez tout simplement aux participants de parler moins fort et d'essayer de s'auto-réguler. Pour vous aider dans la manœuvre vous leur proposez un jeu de calibrage des niveaux sonores. Allez en **22**.

– Vous choisissez de raccourcir les temps de travail et de les ponctuez de

temps de respiration. Allez en **120**.

3

Le participant reste mais se sent comme puni et donc encore plus décalé : il continuera donc mais ne fera pas avancer le groupe. Tant pis, il y a parfois des réfractaires, mais il faut savoir faire en sorte qu'ils n'empêchent pas les autres de travailler et ne cassent pas l'énergie du groupe. Allez en **121**.

4

Au fur et à mesure que vous déroulez la réunion, vous puisez dans vos souvenirs tout frais et trouvez des exemples frappants de problèmes débloqués en réunion de préparation qui contribuèrent à la réussite d'une session de travail collaboratif. Vous citez par exemple ce fameux atelier autour des problèmes liés aux feux-follets qui ravageaient alors les champs de blé des grandes plaines de l'Ouest, et où, lors du 3ème sponsor meeting, il fut décidé d'inclure des alchimistes dans les participants. Il s'avéra finalement que leur présence fut cruciale dans la mise au point de canons à eau automatiques.

Ou encore cet atelier destiné à réguler les embouteillages de charrettes les jours de marché dans le Bourg Rouge, et dont les conclusions ne furent adoptées par personne, faute de s'être suffisamment alignés sur les objectifs, avec les conséquences que l'on connaît.

Votre expérience toute relative, appuyée par ces nombreux exemples, font mouche et tous finissent par embrasser votre méthode. Rendez-vous en 215.

5

C'est une décision radicale et un peu violente. Tout d'abord vous avez toutes les chances que cette personne vous en veuille encore plus qu'à présent. Au-delà du fait qu'il pourrait faire appel à la guilde des assassins, vous risquez de le retrouver comme participant le jour de l'atelier, et avoir un loup dans la bergerie. De plus, votre sponsor pourrait très mal réagir et la mettre finalement à votre place. Je vous suggère de retourner en **215**.

6

Dites donc, ce n'est pas la souplesse qui vous caractérise ! une session est en événement, et donc il y a très souvent des imprévus. À défaut de trouver une autre salle, vous auriez pu trouver des solutions pour contourner le problème : trouver des panneaux amovibles, utiliser d'autres espaces pour les sous-groupes, etc. Votre manque d'agilité vous coûte un client, et cette session. Retournez en **1**.

8

C'est un peu cavalier de les aborder de front comme cela. Vous auriez pu tomber sur des sponsors un peu frileux, que la perspective de se faire bousculer aurait rebuté. Mais c'est tout le contraire qui se passe : vous voyez dans leur regard qu'ils vous considèrent avec davantage de respect. Vous avez gagné quelques galons sur ce coup-là, ce qui vous emplit d'énergie. Allez en **57**.

9

La confiance c'est bien, mais on parle tout de même de magiciens un peu perchés et qui ont très peu de recul sur ce qu'ils font. Il y a de très fortes chances que l'invitation soit un peu à côté de la plaque, d'autant que c'est la première fois qu'ils participent à une session de travail collaboratif. Le risque est très grand que les participants arrivent dans un mauvais état d'esprit et avec des attentes totalement décalées par rapport à ce qui sortira de la journée de travail. Mais bon, vous êtes joueur, alors allons-y ! Rendez-vous en **76**.

10

La session est donc un échec, vous n'avez pas été à la hauteur de votre mission. Vous rangez en vous demandant quels apprentissages tirer de tout cela. Essayez de recommencer la mission depuis le début en vous rendant en **1**.

11

Le participant a été réintégré au groupe, l'agressivité n'a pas cessé mais elle s'est atténuée et le groupe a pu avancer car les autres ne se sont plus positionnés "contre" lui. C'était juste, mais vous avez géré, bravo ! Allez en **121**.

13