

# Anges et démons

**#partager**  
**#soumettre**  
**#confronter**

Lors d'un événement créatif, à organiser en plénière pour que les équipes confrontent leurs idées aux autres groupes. Permettre au groupe de soumettre son concept à un premier public avant de le tester auprès d'utilisateurs finaux. Prendre du recul et identifier les écueils d'une idée en mode collaboratif. Connue également sous le nom de «Chevaliers et dragons» et «Ping-pong».



**Visio-compatible, Ange et Démons peut être adapté à une visioconférence.**

Les questions doivent alors se poser à l'oral ou par messagerie instantanée. Les pitches auront dû être préparés au préalable par les différents groupes. Veillez à identifier les groupes A, B et C et à désigner un maître du temps.

**NOMBRE DE PARTICIPANTS**  
9 À 50 (DÈS 3 ÉQUIPES)

**TEMPS DE PRÉPARATION**  
AUCUN

**DURÉE DE L'EXERCICE**  
45 MIN À 1H

**MATÉRIEL** › chronomètre

- DÉROULÉ**
- › Demander à chaque groupe de préparer une présentation courte [6 min environ] de son concept grâce à des outils tels que le Pécha Kucha, l'Elevator pitch ou encore en réalisant leur Product Box.
  - › Parmi les groupes présents, déterminer l'équipe qui jouera le rôle de Dragons, celle qui occupera le rôle de Chevalier ainsi que le groupe qui devra présenter sa solution.
  - › Laisser 6 min au groupe A pour présenter son idée [avec ou sans support visuel], seul ou à plusieurs.
  - › Demander au groupe B, les « Dragons », de relever tous les écueils du projet, de relever les incohérences et de poser des questions pièges. [3 min]
  - › Attention ! Ce n'est pas le groupe A qui répond aux attaques des Dragons, mais le groupe C, le « Chevaliers ». Leur donner 5 min pour trouver des réponses aux freins identifiés par les Dragons, imaginer des solutions pour permettre au groupe A d'aller plus loin.
  - › Ensuite, inviter un nouveau groupe à présenter son concept en nommant de nouveaux Chevaliers et de nouveaux Dragons.

### Points de vigilance

Voilà un excellent exercice pour permettre aux groupes de faire mûrir leurs idées.

À condition cependant de rester bienveillants et constructifs.

### Pour aller plus loin...

À coupler avec un atelier de préparation de pitch, un exercice de prototypage ou avant d'aller soumettre son idée à des usagers finaux. à remplacer par le Challenge fixeur.

- ↳ L'intérêt ? Voir son projet sous un autre angle, identifier des réponses auxquelles on n'aurait pas pensé, ne pas rester dans le conflit d'intérêts, mais traiter réellement du fond.

**Notez/collez vos remarques** .....

.....

.....

.....