

Kanban+ par le jeu de cartes

Programme de formation certifié – **14 heures** · **2 jours** · **Présentiel**

Comprendre

Jour 1: principes et règles du jeu



Autonomie

12 semaines: appliquer en continu



Maîtriser

Jour 2: pratique et intégration

Telemach Learning – Formateur : **Alexandre BOIGUES** – NDA 11 92 27843 92

Informations générales

Tous les éléments essentiels pour organiser et financer votre formation Kanban+.

Identification de la formation

| | |
|---------------|---------------------------------|
| Code | AGIL-002 |
| Titre | Kanban+ par le jeu de cartes |
| Durée | 14 heures – 2 jours |
| Format | Présentiel – ateliers pratiques |
| Niveau | Intermédiaire |

Participants & organisation

| | |
|--------------------|----------------------------------------------|
| Public | Équipes, managers, facilitateurs Kanban |
| Prérequis | AGIL-001 ou pratique Kanban en équipe |
| Financement | OPCO – Plan de Développement des Compétences |
| Organisme | Telemach Learning |
| Formateur | Alexandre BOIGUES |

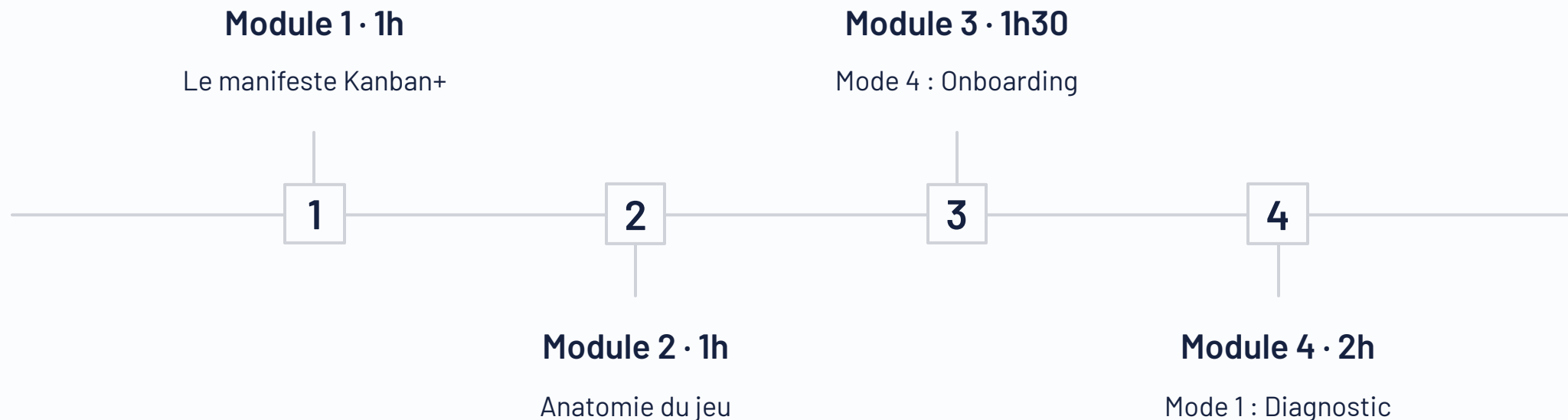
Objectifs pédagogiques

À l'issue de cette formation, chaque participant maîtrise les outils et postures nécessaires pour animer Kanban+ en autonomie complète.

| | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Manifeste & principes Comprendre le manifeste Kanban+ et les 8 principes fondateurs du référentiel. |
| 2 | Anatomie du jeu Maîtriser les 5 decks (Signaux, Actions, Tensions, Amélioration, Principes) et l'anatomie de chaque type de carte. |
| 3 | 5 modes de jeu Animer : Diagnostic, Atelier de changement, Rétrospective augmentée, Onboarding, Revue trimestrielle. |
| 4 | Signaux de flux Identifier les signaux dans son équipe réelle et choisir la carte Action adaptée . |
| 5 | Intégration rituels Intégrer le jeu dans les rituels existants : stand-up, rétrospective, revue de priorité. |
| 6 | Plan 12 semaines Construire un plan d'amélioration continue sur 12 semaines ancré sur les cartes Amélioration. |

Comprendre le jeu

La première journée pose les fondations conceptuelles et pratiques du jeu Kanban+, du manifeste jusqu'au premier diagnostic réel.



✔ Livable Jour 1 : 1 signal retenu + 1 action planifiée + grille de maturité complétée

Module 1 & 2 – Manifeste et anatomie du jeu

Le manifeste Kanban+ (1h)

- Les 5 tensions du manifeste Kanban+
- Les 8 principes et leurs implications concrètes pour une équipe
- Kanban+ vs Kanban classique : ce qui change, ce qui reste

Anatomie du jeu (1h)

- Les 5 decks : rôle et logique de chaque couleur
- Lire une carte Signal : observation, seuil, action recommandée
- Lire une carte Action : étapes, durée, participants, critère de succès
- Lire une carte Tension et une carte Amélioration



Détecter les problèmes de flux



Répondre aux signaux



Nommer les obstacles



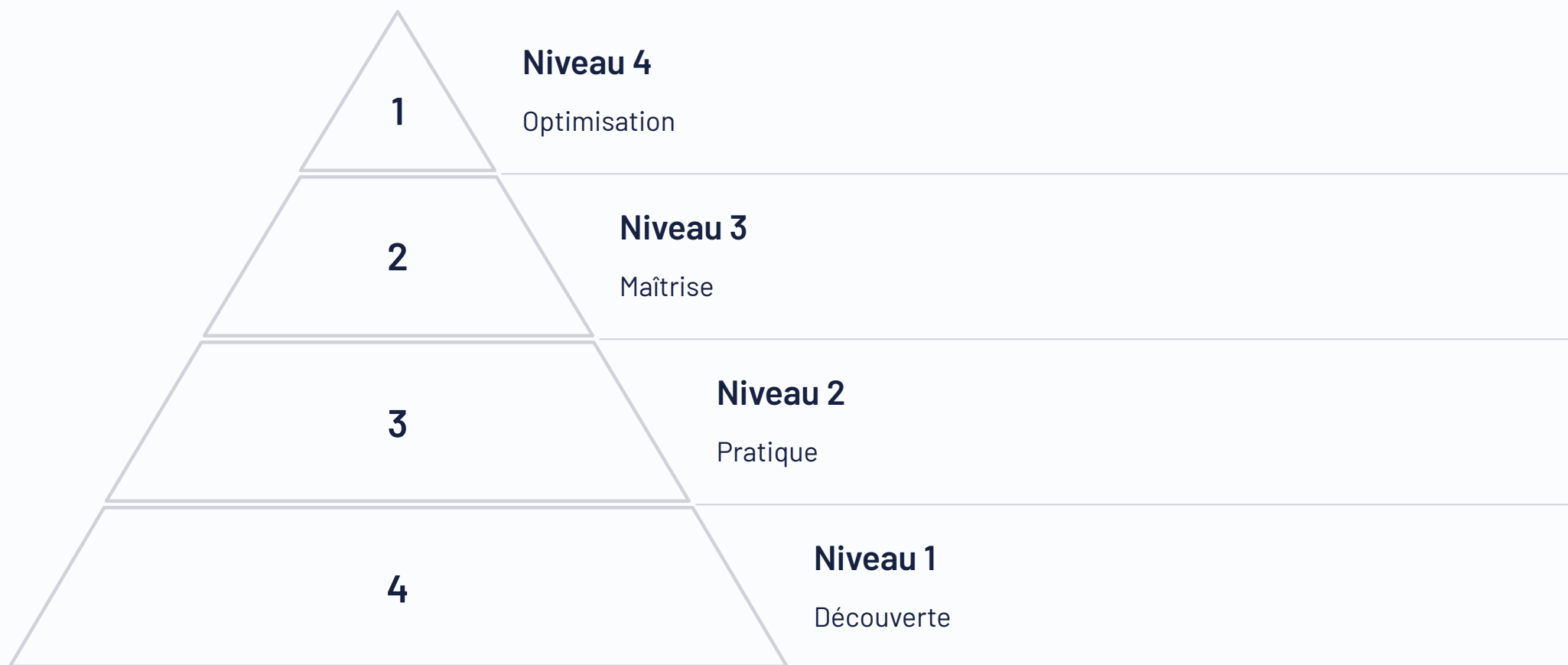
Module 3 & 4 – Onboarding et Diagnostic

Mode 4 · Onboarding (1h30)

- Atelier guidé : les 8 cartes Principes à voix haute
- Auto-évaluation du niveau de maturité de l'équipe (niveaux 1 à 4)
- Sélection de 2 premières cartes Amélioration adaptées au niveau actuel

Mode 1 · Diagnostic (2h)

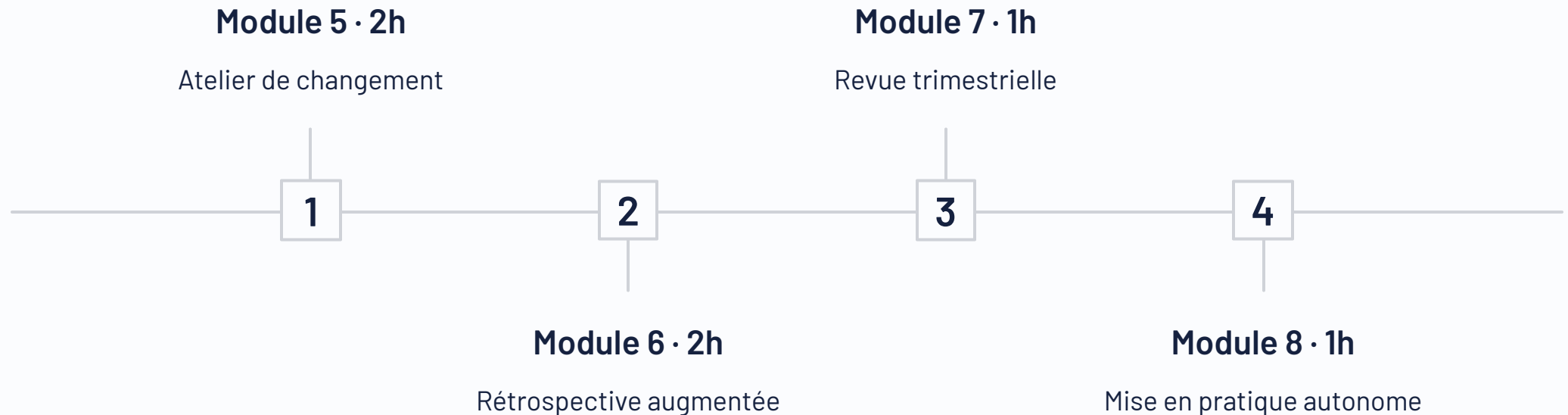
- Simulation complète – Mode 1 sur un cas formateur
- Simulation sur cas réel de chaque participant
- Erreurs fréquentes : biais de confirmation, surdiagnostic



La grille de maturité en 4 niveaux permet à chaque équipe de se situer précisément et de choisir les cartes Amélioration les plus adaptées à son contexte actuel.

Maîtriser et intégrer

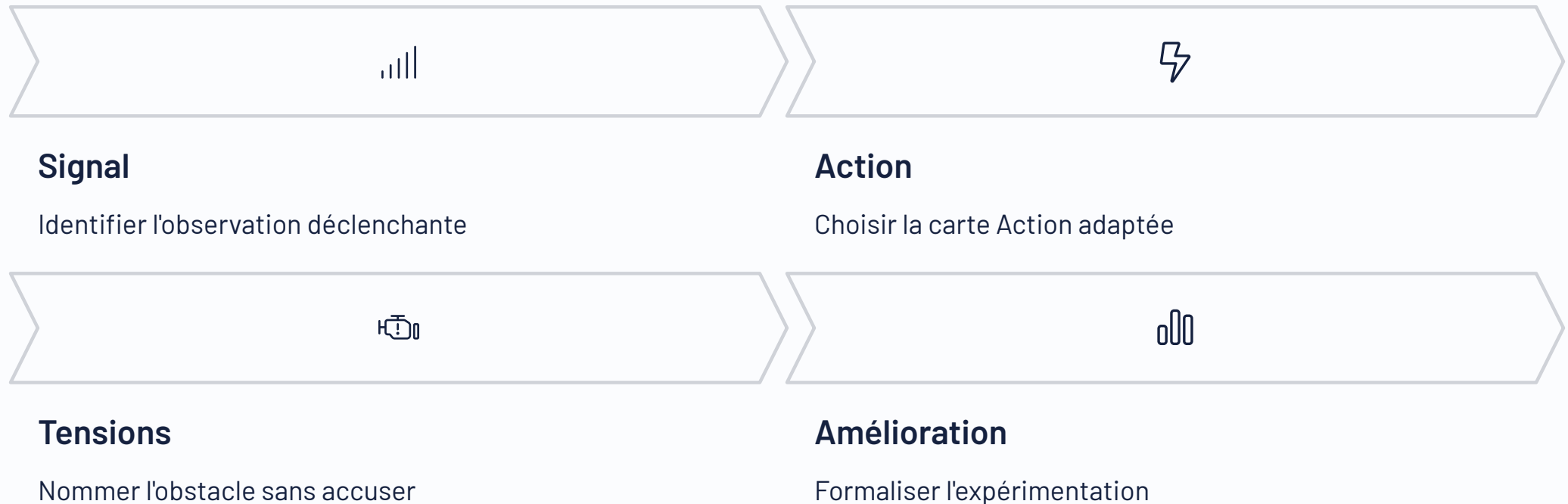
La deuxième journée monte en puissance : facilitation, métriques, rétrospective augmentée et construction du plan d'amélioration autonome.



✔ Livrable Jour 2 : plan d'amélioration 12 semaines, capacité à animer les 5 modes en autonomie

Module 5 – Atelier de changement (2h)

Le mode Atelier de changement est le cœur de la facilitation Kanban+ : il permet de transformer un signal de flux en expérimentation structurée, sans jugement ni accusation.



Posture du facilitateur : cadrer sans imposer. Les cartes Tensions permettent de nommer un obstacle collectivement, sans désigner de responsable. L'expérimentation est formalisée avec une hypothèse, une durée et un indicateur de succès.

Module 6 & 7 – Rétrospective augmentée & Revue trimestrielle

Mode 3 · Rétrospective augmentée (2h)

Articuler le jeu avec les métriques de flux :

- **Cycle time** – temps de traversée
- **Débit** – items livrés par période
- **CFD** – Cumulative Flow Diagram


Les 4 étapes de la rétrospective augmentée :

1. Données
2. Signaux
3. Tensions
4. Action

Simulation sur données réelles des participants.

Mode 5 · Revue trimestrielle (1h)

- Le journal d'expérimentations : tenir, lire, partager
- Construire le plan d'amélioration pour les 3 prochains mois

 La revue trimestrielle ancre la démarche dans la durée et transforme les expérimentations ponctuelles en apprentissage organisationnel.

Module 8 – Mise en pratique autonome (1h)

Le dernier module prépare chaque participant à intégrer Kanban+ dans son quotidien d'équipe, de façon durable et sans dépendance au formateur.

Ce qu'on construit ensemble

- Intégrer le jeu dans les rituels existants (stand-up, rétro, revue de priorité)
- Plan d'action personnel sur 12 semaines
- Capacité à animer les 5 modes en autonomie

Erreurs à éviter

Perfectionnisme

Attendre le contexte parfait avant de jouer

Fréquence excessive

Jouer trop souvent sans laisser les actions mûrir

Signal sans suivi

Identifier un signal sans planifier l'action

Méthodes pédagogiques & Matériel inclus



Simulations guidées

Simulations sur cas formateur puis sur situations réelles des participants, pour ancrer les apprentissages dans le concret.



Ateliers pratiques

Travail avec le jeu de cartes Kanban+ – **1 boîte par équipe** de 4 à 6 participants (63 cartes, 5 decks – valeur 50€ TTC).



Débriefing collectif

Débriefing collectif après chaque mode de jeu pour consolider les apprentissages et partager les observations.



Flux réel de l'équipe

Travail à partir du flux de travail réel de chaque équipe présente – pas de cas fictifs imposés.



Le jeu de cartes Kanban+ (63 cartes, 5 decks) est inclus dans la formation – 1 boîte par équipe de 4 à 6 participants, valeur 50€ TTC.

Évaluation, Financement & Accessibilité

Modalités d'évaluation

1 Livrable Jour 1

Fiche de diagnostic documentée : signal, action, date, responsable.

2 Livrable Jour 2

Plan d'amélioration 12 semaines avec cartes sélectionnées et rituels identifiés.

3 Autoévaluation


Évaluation des compétences en début et fin de formation pour mesurer la progression.

Financement OPCO

Formation éligible au **Plan de Développement des Compétences (PDC)**.

OPCOs ciblés :

- OPCO 2i
- Atlas
- OPCO Santé
- Opcommerce
- Constructys
- Afdas
- AKTO

 Accessibilité : pour toute situation de handicap, contacter Telemach Learning avant l'inscription afin d'étudier les adaptations possibles.

Telemach Learning – 24 Rue Chanzy, 92600 Asnières-sur-Seine

SIRET 522 540 061 00010 – NDA 11 92 27843 92

contact@telemach-learning.fr – www.telemach-learning.fr