



HOW TO PLAY
RÈGLES DU JEU



THE GOAL/LE BUT DU JEU

“Scenario-stretching” is a tool, developed by SDS, to co-create disruptive, surprising and out-of-the-box scenarios and solutions.

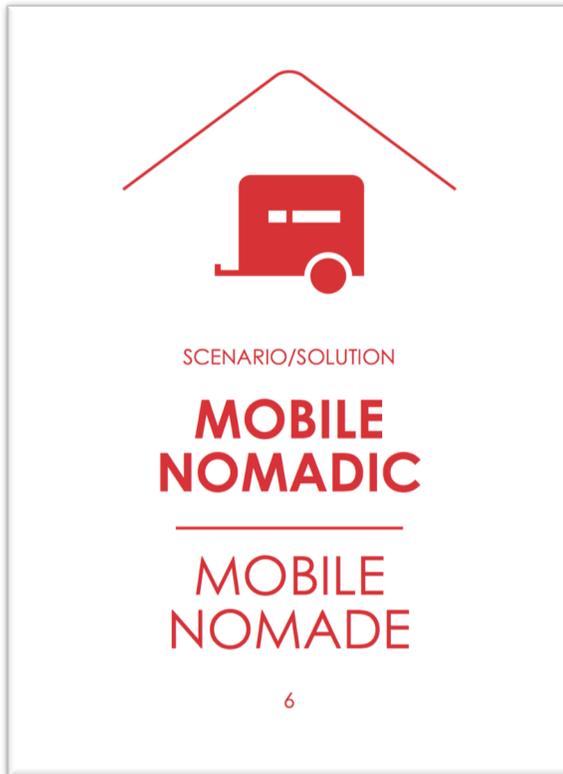
It may be used in various settings as a creativity and brainstorming tool. The only thing you need to do is to apply it to your product or service.

Scenario Stretching is more fun to play as a group! So gather some people so that you can form 2 or 3 teams (of 2 to 4 people). But relax, it can also be played with only 2-3 players and even alone (of course you need to adapt the rules).

Scenario-stretching, c’est quoi ? Scenario-stretching est un outil pour co-cr er des sc narios et des solutions inattendus, incongrus et atypiques.

Il peut  tre utiliser dans diff rents contextes comme outil de cr ativit  et de brainstorming. Cependant il doit  tre utilis  pour repenser un produit ou un service.

Scenario Stretching est plus fun si vous y jouez en groupe ! Rassembler suffisamment de joueurs de sorte   composer 2 ou 3  quipes (de 2   4 joueurs), mais pas de panique, le jeu peut aussi se jouer juste   2 ou 3 personnes, et m me seul (mais dans ce cas-ci vous devez adapter les r gles bien s r)



Each card contains 1 pictogram and 2 concepts that you may choose from to generate your idea. Your idea does not need to refer to the 2 concepts. The 2 concepts are usually quite close or related but cover different meanings, connotations and references.

Chaque carte contient 1 pictogramme et 2 concepts parmi lesquels vous en choisissez 1 pour générer votre idée. Votre idée n'a donc pas besoin de se référer aux 2 concepts. Les 2 concepts sont généralement assez proches ou liés mais recouvrent des significations, des connotations et des références différentes.



STEP BY STEP

STEP 1

Place all the cards facing down in the middle of the table into one pile.

STEP 2

Each team (of 2-3 players) pick 3 cards from the pile and spread them in front of them facing up.

STEP 3

Each team looks at its cards and try to find an original idea by combining one concept of each card together. If they do not succeed, they only chose to use 2 concepts and remove the other card. Limit the timing for this stage to 2-4 minutes (it's up to you to define)

STEP 4

Once the time is up, each team presents to the other the solution/scenario they've found. A notetaker writes them down to save them and records what cards numbers were chosen.

STEP 5

Then, repeat step 2, 3 and 4 as many times as you wish. If you run out of cards you may reshuffle them all. Combinations are nearly unlimited!



ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1

Placer toutes les cartes faces cachées au milieu de la table en une pile.

ÉTAPE 2

Chaque équipe (de 2-3 joueurs) sélectionne 3 cartes du dessus de la pile et les étale devant elle faces visibles.

ÉTAPE 3

Chaque équipe regarde ses cartes et essaye de trouver une idée originale en choisissant un concept de chaque carte. Si l'équipe n'y parvient pas, alors elle ne sélectionne que 2 concepts et se défait de l'autre carte. Cette étape est limitée dans le temps à 2-4 minutes (à vous de définir le timing).

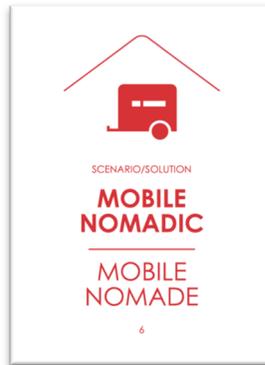
ÉTAPE 4

Quand le temps est écoulé, chaque équipe présente son idée au reste du groupe. Un scribe prend note des idées sur des fiches idées et inscrit quels sont les numéros des cartes qui ont été utilisés pour générer chaque idée.

ÉTAPE 5

Répétez les étapes 2, 3 et 4 autant que vous le souhaitez. Si vous êtes à court de cartes, mélangez les et continuez. Les combinaisons sont quasi illimitées.

EXAMPLE N°1 / EXEMPLE N°1



In this example, what we are rethinking is a public service : the access to the City Administration

With the 3 cards that we picked we can invent :

- A mobile CityBus Administration, which moves around the city, settles in different neighbourhoods to facilitate access to the administration to a wider public. The CityBus administration sets some tables outside and offer coffee to citizens as a way to engage in a informal and friendly way.

- Citizen City Touchpoints are citizens who are offered discounts to access public services (free library, free swimming pool, etc.) in exchange of acting as city administration entry points for other citizens. They having received key information from the city administration to be able to orient other citizens towards the right city services and public departments. They offer an alternative way of accessing to city administration and are constantly mobile.

Dans cet exemple, ce que nous repensons est un service public: l'accès à l'administration de la ville

Avec les 3 cartes que nous avons tiré, nous pouvons inventer:

- La Mairie-bus, qui se déplacerait dans la ville, s'installerait dans différents quartiers pour faciliter l'accès à l'administration à tous les publics. La Mairie Bus serait donc mobile et installerait des tables à l'extérieur pour offrir un café aux citoyens comme moyen d'engager le contact de manière informelle et amicale.

- Les Citoyens Points de relais sont des citoyens à qui la ville offre des réductions pour accéder à des services publics (bibliothèque gratuite, piscine gratuite, etc.) en échange de leur rôle de points de relais de l'administration pour les autres citoyens. Ces citoyens ont reçu une formation de base sur les services publics pour pouvoir orienter les autres citoyens vers les services municipaux et les différents services publics appropriés. Ils offrent un moyen alternatif d'accéder à l'administration de la ville et sont constamment mobiles !

EXAMPLE N°2/EXEMPLE N°2



In this example, what we are rethinking is a product : a bench

With the 3 cards that we picked we can invent :

- The "smart bench" is an intelligent bench which offers free wifi to the people standing close by and which displays (through a screen on the side of the bench) some info about local activities. The bench is the result of a cobranding between JC Decaux, Google, the City administration and a local artist (who made it aesthetically unique and appealing).

- The "sun bench" is an automatic bench which slowly rotates all day long to always face the sun. The bench was made possible through the partnership of the University of Technology and Engineering and the Arts&Design School. This sun bench is a poetic and beautiful artefact which invites citizens to lazily rest and enjoy the sun...

Dans cet exemple, ce que nous repensons est un produit : un banc

Avec les 3 cartes que nous avons choisies, nous pouvons inventer:

- Le "banc intelligent" est un banc intelligent qui offre un accès Wi-Fi gratuit aux personnes se tenant à proximité et qui affiche (à travers un écran sur le côté du banc) des informations sur les activités locales. Le banc est le résultat d'un partenariat entre JC Decaux, Google, l'administration municipale et un artiste local (qui l'a rendu esthétiquement unique et attrayant).

- Le "banc du soleil" est un banc qui tourne automatiquement et lentement toute la journée pour toujours faire face au soleil. Ce banc a été rendu possible grâce au partenariat de l'Université de Technologie et d'Ingénierie et l'Ecole d'Arts et de Design. Ce 'banc du soleil' est un artefact poétique et beau qui invite les citoyens à se reposer et paresseusement profiter du soleil ...

SOLUTION/SCENARIO

Numbers of the selected cards/numéro des cartes utilisées:

Sketch of your idea
Croquis de votre idée

SOLUTION/SCENARIO

Numbers of the selected cards/numéro des cartes utilisées:

Sketch of your idea
Croquis de votre idée

