

Programme du jour – *lundi 26 octobre 2026*

 08 h 00 - 16 h 50

 5 espaces

 25 sessions

 Accueil 8 h 00 · Déjeuner 11 h 50 - 13 h 20



Jean Vilar
4 sessions

ACCUEIL & PETIT-DÉJEUNER · 08 H 00 - 09 H 10

10 : 20
11 : 50

« Les Aventuriers de la Draille », un jeu de rôle immersif au service de la sérénité individuelle et de l'efficacité collective

Atypique Atelier long · 90 min Stéphane Beilles, Yves Collenot

Et si on apprenait à collaborer... en jouant les paysans d'une AMAP ? 🐧

C'est le pari de Stéphane Beilles et Yves Collenot avec Les Aventuriers de la Draille - un jeu de rôle immersif où vous incarnez les membres d'une association paysanne, aux prises avec des défis de gouvernance participative.

Dépaysement garanti. Apprentissages concrets.

Au programme de cet atelier :

- 👉 Sortir des réunions improductives qui s'éternisent.
- 👉 Vivre des pratiques efficaces de prise de décision collective.
- 👉 Un dialogue authentique qui renforce la confiance mutuelle.
- 👉 Des apprentissages directement transposables à vos projets et organisations.

Parce que la sérénité individuelle et l'efficacité collective ne sont pas incompatibles. Ça s'apprend. Et apparemment, ça se joue.

PAUSE DÉJEUNER · 11 H 50 - 13 H 20

13 : 20
14 : 50

Le jeu des cartes : résoudre un problème et non trouver une solution

Pratiques concrètes & outils réutilisables Atelier long · 90 min Alfred Almendra, Damien Bonhomme

Dans cet atelier de 90 minutes, Alfred Almendra & Damien Bonhomme vous proposent de prendre part à une expérience ludique où le processus fonctionne parfaitement... mais où le client reste insatisfait.

🎮 À vous de jouer pour passer de la logique « Action / Réaction » à une posture centrée sur le problème et la satisfaction client.

Au fil du jeu, vous allez expérimenter :

- 🔍 la voix du client et la recherche des causes racines
- 📊 le calcul de performance
- ⚡ les Quick Wins à forte valeur ajoutée
- 🔄 les boucles d’amélioration orientées client
- 🎯 la conduite du changement

Un atelier pour apprendre à résoudre un problème plutôt qu’à se précipiter sur une solution.

Et le résultat pourrait bien vous surprendre...

15 : 00
15 : 50

Facilitation graphique : initiation

Pratiques concrètes & outils réutilisables Atelier court · 50 min Ariane Lopez

Cette année, l'ATM26 se raconte aussi en images. 🐧

Ariane Lopez sera présente toute la journée pour capturer l'événement en facilitation graphique - en direct, sur grand format.

Les idées, les débats, les moments clés : tout prend vie sous ses crayons au fil des sessions.

Et si vous voulez vous y mettre ?

Elle anime également un atelier de 50 minutes d'initiation à la facilitation graphique - pour repartir avec vos premiers outils visuels.

16 : 00
16 : 50

L'agilité à l'ère de l'IA agentique : de l'équipe qui code à l'équipe qui orchestre

IA & Agilité Conférence longue · 50 min Marc Abegon

Et si l'IA agentique changeait la mise en scène - pas la pièce ? 🐧

Un agent IA peut parcourir un repository, modifier du code, générer des tests, proposer une pull request, documenter une décision.

Alors que devient l'agilité quand l'équipe ne code plus seule ?

Marc Abegon prend du recul sur l'évolution de Scrum, Kanban et des pratiques agiles face à l'IA agentique.

- 👉 Pourquoi l'IA ne rend pas l'agilité obsolète - mais rend dangereuse une agilité jouée mécaniquement.
- 👉 Dette de vérification, dette cognitive, Definition of Done fragile : les vrais risques.
- 👉 Des pistes concrètes pour faire évoluer nos pratiques sans perdre l'essentiel : valeur, qualité, responsabilité collective.

