

Chasseur de Jobs

Introduction

Vous êtes à la recherche d'un job! Vous avez bien sûr acquis toute une série de connaissances techniques dans votre domaine. Savez-vous qu'aujourd'hui, ce sont vos compétences personnelles qui font souvent la différence devant un recruteur? Vous êtes plutôt enthousiaste? Créatif? Ou encore audacieux, motivé, ponctuel...? Dans le jargon de l'emploi, on appelle toutes ces qualités non professionnelles des savoir-faire comportementaux (appelés aussi « Soft Skills »).

Serez-vous capable de les mettre en lumière pour décrocher le futur job de vos rêves?

Attirez l'attention des employeurs que vous aurez en face de vous et surtout soyez plus convaincant que vos concurrents pour remporter la partie!



édition

formaform

Présentation du matériel

- 90 cartes métiers. Chacune d'entre elles proposent deux métiers : un métier « classique » et un métier « fun ».
- 27 cartes savoir-faire comportementaux (appelées « cartes SFC » dans les règles ci-dessous)
- 6 cartes « joueur » de couleurs différentes
- Un carnet de feuilles de votes

Mise en place

1. Mélangez les 27 cartes SFC et placez-les en pile au centre de la table.
2. Mélangez les cartes métiers et distribuez-en trois à chaque joueur.
3. Placez les cartes métiers restantes en pile au centre de la table.
4. Chaque joueur prend une carte « joueur » de la couleur qu'il préfère et la pose devant lui de manière à ce qu'elle soit visible pour tous les autres joueurs.
5. Le dernier participant qui a mis à jour son CV devient le premier joueur. Si personne n'a modifié son CV récemment, déterminez un premier joueur parmi vous en utilisant la méthode qui vous convient.
6. Chaque joueur reçoit une feuille de vote et barre immédiatement la ligne correspondant à sa couleur (car on ne peut voter pour soi-même 😊)

Déroulement de la partie

La partie se joue en quatre manches et chaque manche est découpée en trois phases. La **phase 1** est celle de la recherche. Elle consiste à découvrir les quatre cartes SFC qui seront utilisées pour la manche.

La **phase 2** est celle de l'entretien d'embauche. C'est ici que les choses sérieuses commencent. Chaque joueur devra prouver qu'il possède les quatre SFC pour le job sur lequel il postule.

La **phase 3** est celle du recrutement. C'est le moment du vote ! Les joueurs sélectionnent le candidat qui se sera le mieux vendu au cours de l'entretien d'embauche.

Les phases sont identiques pour les quatre manches mais la phase d'entretien d'embauche comporte des spécificités décrites ci-après.

La partie s'arrête à la fin de la 4e manche.

Déroulement de chaque manche

Phase 1 : recherche

Le premier joueur retourne quatre cartes SFC et les dépose face visible sur la table de jeu. Si nécessaire, une brève explication pour chacun des SFC existants peut être trouvée à la fin de cette règle. Une fois les quatre cartes comprises par tous les joueurs, on passe à la phase d'entretien d'embauche.

Phase 2 : Entretien d'embauche

Lors de cette phase, chaque joueur devra à son tour convaincre les autres joueurs autour de la table que son métier est celui qui répond le mieux aux 4 SFC dévoilés lors de la phase de recherche (phase 1).

Evolution de la phase d'entretien d'embauche sur les 4 manches :

1re manche : Chaque joueur choisit parmi les trois cartes qu'il a en main un métier fun qui pourrait correspondre le plus, selon lui, avec les SFC présentés. Il dépose la carte choisie devant lui face cachée sur la table.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur va devoir dévoiler sa carte et aura alors une minute pour convaincre les autres joueurs que le métier qu'il a choisi est celui qui correspond le mieux aux 4 SFC présents sur la table.

Une fois que tous les joueurs ont défendu leur carte « métier », on passe à la phase de recrutement (phase 3).

2e manche : Chaque joueur dispose encore de deux cartes « métier ». Il doit, lors de cette manche, jouer avec l'un des deux métiers classiques inscrits sur les cartes qui lui restent en main. Il dépose la carte choisie devant lui face cachée sur la table. La carte qui lui reste en main est défaussée, elle ne sera plus utilisée pour cette partie.

Comme dans la manche 1, en commençant par le premier joueur, chaque joueur va devoir dévoiler sa carte et aura alors une minute pour convaincre les autres joueurs que le métier qu'il a choisi est celui qui correspond le mieux aux 4 SFC présents sur la table.

Une fois que tous les joueurs ont défendu leur carte « métier », on passe à la phase de recrutement (phase 3).

3e manche : Au début de cette manche, les joueurs n'ont plus de carte « métier » en main. Au moment de jouer leur tour, il pioche la première carte de la pile « métier » et immédiatement convaincre les autres joueurs que le métier « fun » qui y figure est celui qui correspond le mieux aux 4 SFC présents sur la table. Ils disposent également d'une minute pour cela.

Une fois que tous les joueurs ont défendu leur carte « métier », on passe à la phase de recrutement (phase 3).

4e manche : Comme pour la manche 3, les joueurs n'ont plus de carte métier en main au début de cette manche. Au moment de jouer leur tour, il pioche la première carte de la pile « métier » et immédiatement convaincre les autres joueurs que le métier « classique » qui y figure est celui qui correspond le mieux aux 4 SFC présents sur la table. Ils disposent également d'une minute pour cela.

Une fois que tous les joueurs ont défendu leur carte « métier », on passe à la phase de recrutement (phase 3).

Remarque : Chaque joueur garde chaque carte « métier » jouée face visible devant lui. A la fin de la partie, chaque joueur aura ainsi mis de côté quatre cartes « métier », ce qui permettra de faciliter le débriefing du jeu à la fin.

Phase 3 : Recrutement

A la fin de chaque phase d'entretien d'embauche (phase 2), chaque joueur prend sa casquette de recruteur et va devoir voter pour le meilleur candidat au job. Pour cela, il va devoir cocher discrètement sur la feuille de vote, sur la ligne de la manche en cours, une seule case correspondant à la carte de couleur du joueur qui lui semble s'être le mieux défendu lors de son entretien d'embauche (phase 2).

Une fois le vote effectué, la manche s'arrête. Le joueur à gauche du 1er joueur de la manche précédente devient le 1er joueur pour cette nouvelle manche.

Les quatre cartes « SFC » utilisées pour cette manche sont mises de côté de manière à pouvoir être retrouvées lors du débriefing de fin de partie.

Une nouvelle manche peut commencer avec une nouvelle phase de recherche (phase 1).

Remarque : Le résultat de ce vote ne sera dévoilé qu'à la fin de la partie pour laisser planer le suspense tout au long du jeu.

Fin de partie

La partie s'arrête à la fin de la 4e manche. Il est alors temps de déterminer le joueur qui a réussi à convaincre au mieux les recruteurs en effectuant le décompte des votes. Chaque joueur dévoile manche par manche pour qui il a voté.

Pour chaque manche :

- On comptabilise 1 point par vote reçu par joueur
- Le joueur ayant gagné la manche reçoit 3 points supplémentaires pour sa brillante victoire mais s'il y a égalité entre plusieurs joueurs pour la manche, chacun d'eux reçoit alors seulement 1 point en plus pour sa victoire partagée.

On additionne les points totalisés par chaque joueur pour chaque manche. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

S'il y a ex-aequo entre plusieurs joueurs, ces derniers se partagent alors fièrement la victoire. Ils devront donc aller bosser tous les deux au même job et devront se partager le salaire en fin de mois !

Exemple de calcul des points en fin de partie :

N.B. Pour plus de lisibilité dans le tableau ci-dessous, les noms des joueurs sont remplacés par leur initiale.

	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4
Rudy	J	C	V	V
Chloé	V	V	R	J
Jonathan	J	C	N	C
Natacha	R	V	R	N
Vincent	J	N	N	R

En manche 1, Rudy a reçu 1 vote, il reçoit 1 point pour son vote.

Jonathan a reçu 3 votes, il reçoit 3 points + 3 points pour son éclatante victoire.

Vincent reçoit également 1 points

En manche 2, Chloé qui a reçu 2 votes se partage la victoire avec Vincent, elle reçoit 2 points par vote + 1 point pour sa victoire partagée. Vincent reçoit exactement les mêmes points que Chloé et Natacha reçoit 1 point pour son unique vote.

En manche 3, Rudy se partage la victoire avec Natacha avec 2 votes chacun, ils reçoivent donc tous deux 2 points pour les votes et 1 point pour la victoire en commun. Vincent décroche 1 point pour le vote qu'il a pu obtenir.

En manche 4, tout le monde a reçu un vote d'un autre joueur. Dans ce cas, tous les joueurs reçoivent 1 point pour leur vote et 1 point pour la victoire partagée à cinq!

Après avoir comptabilisé les points obtenus par chacun des joueurs pour chaque manche, on découvre que c'est Jonathan qui s'est le mieux défendu dans cette partie en totalisant 8 points! Belle victoire!!!

	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4	Totaux
Rudy	1		2 + 1	1 + 1	6
Chloé		2 + 1		1 + 1	5
Jonathan	3 + 3			1 + 1	8
Natacha		1	2 + 1	1 + 1	6
Vincent	1	2 + 1	1	1 + 1	7

Variante en 3 manches

Il est possible de supprimer l'une des manches pour diminuer la durée du jeu.

Dans ce cas, nous recommandons :

1re manche : métier « fun » avec carte choisie dans la main du joueur

2e manche : métier « fun » ou métier « classique » au choix du candidat

3e manche : métier « classique » avec carte choisie dans la main du joueur

Variante plus de 6 joueurs

A plus de 6 joueurs, il est conseillé de ne jouer qu'une ou deux manches au maximum afin d'éviter que le jeu ne tire trop en longueur.

Partie en 1 manche :

Distribuez 2 cartes métier à chaque joueur. A son tour, le joueur pourra défendre le métier « fun » ou « classique » de l'une des deux cartes de sa main.

Chaque joueur pourra voter pour le candidat qui se sera le mieux défendu, le job sera alors immédiatement attribué au joueur vainqueur de cette unique manche.

Partie en 2 manches :

Dans ce cas, distribuez 3 cartes métier à chaque joueur en début de partie.

La première manche utilisera le métier « fun » de l'une des cartes que le joueur a en main.

Pour la seconde manche, le métier « classique » de l'une des 2 cartes encore en main sera sélectionné par le joueur.

On utilise le même système de votes que pour une partie normale pour déterminer le gagnant de la partie.

Variante : le pire entretien d'embauche

Au moins une des quatre manches peut être modifiée en utilisant cette variante.

Au lieu d'argumenter sur les quatre SFC pour être embauché, le candidat devra mettre en évidence qu'il ne dispose d'aucun des quatre SFC présents sur la table. Il aura à cœur d'expliquer par moult exemples qu'il est le pire candidat pour le job. Dans ce cas, le vote sera donné au joueur qui aura passé le plus horrible entretien d'embauche. Car oui, dans ce jeu, être mauvais peut aussi vous faire gagner!

Note : cette variante est plus difficile à jouer car elle demande plus de théâtralisation de la part des joueurs.

Débriefing de fin de partie

Le but de ce jeu étant de faire découvrir la notion de savoir-faire comportementaux aux participants, il est certainement intéressant d'effectuer un tour de table une fois la partie terminée. Ceci pourra susciter une prise de conscience chez les joueurs que les savoir-faire comportementaux sont également importants à mettre en avant dans le cadre d'une recherche d'emploi. Ce jeu a une portée pédagogique. Il pourra certainement vous inspirer et servir de tremplin dans le cadre de vos formations liées aux SFC.

L'équipe créatrice de ce jeu lors du Cré@tatons FormaForm 2019 :

Herpain Rudy - Ledoyen Vincent – Malchus Natacha – Mansvelt Jonathan – Mertens Chloé

Design et réalisation graphique par Thierry Vandeputte (Cepegra).

Nous remercions vivement Sambre & Jeux pour leur aide précieuse à la concrétisation de ce projet ainsi que FormaForm pour avoir organisé le Cré@tatons.

Chasseur de Jobs



Un jeu créé dans le cadre du Cré@tâtons de FormaForm.

Natacha Malchus, Chloé Mertens, Vincent Ledoyen, Jonathan Mansvelt,
Rudy Herpain en équipe pour l'Académie Forem.

Design et réalisation graphique aimablement réalisés par Thierry Vandeputte.



forem.

