



LE MYSTÈRE DE LA CHAUSSETTE SOLITAIRE



De 4 à 8 personnes
(par table de jeu)



1h30

DANS QUELS CONTEXTES JOUER ?

En formation, en réunion d'équipe, en coaching, en brise-glace, en teambuilding...

Il y a tellement d'occasions !

COMMENT ÇA MARCHE ?

Ce jeu dont vous êtes le héros vous emmène sur les traces de la chaussette disparue et à la découverte d'outils pour **décider ensemble**.

Collectivement, vous construisez votre aventure à l'aide de cartes qui vous réservent de nombreuses surprises et vous proposent de nombreux choix à poser pour tenter

de retrouver cette chaussette solitaire.

Décider ensemble, cela arrive très souvent mais l'exercice n'est pas pour autant aisé et il faut identifier l'outil adapté.

Pour percer le mystère de la chaussette, étape par étape, vous devrez choisir et utiliser l'outil qui vous fera perdre le moins de temps et d'engagement.

Consultez le livret de jeu pour les règles détaillées.

JOUER AVEC QUELS OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ?



- Expérimenter des outils de prise de décision
- Intégrer leur impact en termes de temps et d'engagement
- Prendre la parole en public et argumenter
- Communiquer et écouter
- Coopérer



FormaForm

FICHE OUTIL

LE MYSTÈRE DE LA CHAUSSETTE SOLITAIRE

À QUOI FAUT-IL FAIRE ATTENTION ?

La phase de jeu n'est qu'une étape du processus pédagogique, il faut veiller à la faire suivre d'un débriefing pour qu'il y ait apprentissage.

Nous vous proposons le scénario suivant :

LE SAVIEZ-VOUS ?

Ce jeu a été créé pendant l'évènement « Les Frappé.e.s du Game » en 2022 et a remporté le premier prix du jury.

Téléchargement du jeu



1. INTRODUCTION

Engager les participants dans l'activité et leur donner envie de jouer, mais aussi leur expliquer pourquoi, comment et dans quel but participer à l'aventure.

2. JEU

Pendant la partie, susciter l'amusement, donner du rythme, débloquer les situations compliquées.



3. DÉBRIEFING

- Récolter les émotions : sonder le ressenti des participants suite à l'expérience de jeu.

Exemple :

En un mot, comment décririez-vous votre ressenti suite à ce jeu ?

- Consolider les apprentissages : revenir sur les spécificités des 7 outils décisionnels du jeu.

Exemple :

Les participants doivent identifier les avantages et inconvénients de 2 outils décisionnels, en sous-groupe (votes - délégations - consentement et consensus), et proposer des exemples de situation où il est pertinent de les utiliser.

Un rapporteur de chaque sous-groupe présente la synthèse au grand groupe et l'animateur corrige ou complète avec des éléments supplémentaires.

- Conclure : faire une synthèse pour illustrer l'impact de chaque outil décisionnel en termes d'engagement et de temps.

Exemple :

L'animateur s'appuie sur la carte « synthèse des outils décisionnels » (ou d'autres ressources) pour résumer les échanges qui ont précédé et faire un état des lieux.