



DÉCOLLAGE



JEUNES
EN PROJETS
LA BOÎTE À OUTILS DES JEUNES
PORTEURS DE PROJETS EN BRETAGNE

JEP.BZH

Ce jeu reste la propriété
intellectuelle de BUSVELLE
Audran.

Embarque ton
équipe dans
ton projet !

INTRODUCTION

"Décollage" est un jeu qui facilite le déroulement d'une réunion et d'une séance de travail lorsqu'on mène un projet en équipe.

Il te permet de tenir compte de chacun et de chaque facette de ton projet afin de se mettre d'accord sur le déroulé de la session.

C'est un jeu qui s'utilise au début de séance. Toute l'équipe est impliquée. Le porteur de projet doit au préalable préparer les points qu'il souhaite aborder lors de la réunion.

RÈGLES DU JEU

- Il y a un pion pour toute l'équipe.
- Le pion doit passer par toutes les cases les unes après les autres. Commencez sur la case 1 puis finissez sur la case 10.
- Pour chaque case, une action est donnée à l'équipe. Si l'action est réalisée par un joueur, il remporte un point "carburant". Dans le cas contraire, passez aux joueurs suivants. Les joueurs proposant des solutions ou de l'aide remportent aussi un point carburant à chaque participation.
- Le joueur ayant rapporté le plus de points "carburant" à son équipe gagne la partie !
- Le but du jeu est d'arriver sur la case "Trou noir" (case 10) pour ensuite pouvoir enchaîner sur la séance de travail.



DISTRIBUTION DES RÔLES

- 1) Le porteur de projet : Il doit préparer les sujets à aborder lors de la réunion. Son rôle est de trancher s'il y a des décisions à prendre. Il conclut également les débats (et décisions).
- 2) Le maître du pion : Il est chargé de faire avancer le pion et de lire les actions à réaliser.
- 3) Le maître de la parole : Son rôle est de répartir la parole équitablement et de recentrer les discussions sur le sujet si besoin. Chaque prise de parole doit être pertinente et concise. Il distribue la parole grâce au pion "satellite".
- 4) Le maître du temps : Il est chargé de déterminer le temps de la réunion en accord avec son équipe. Il doit également faire attention au temps pris sur chaque case.

Pour les groupes de 2 ou 3 personnes, plusieurs rôles peuvent être donnés à la même personne.

RÈGLES DE LA PAROLE

Lire à voix haute les règles ci-dessous afin de donner le cadre de la réunion :

- Seule la personne ayant le pion satellite en main parle.
- On s'écoute.
- On respecte les opinions différentes des siennes.
- On communique calmement.
- Aucune idée n'est une idée nulle.
- On respecte les décisions de chacun.
- On respecte les votes.
- Chaque décision doit être prise en consultant la majorité de l'équipe ou à minima les membres concernés.
- Si lors d'un vote il y a 50/50, le porteur de projet cherche un compromis. Si aucun compromis n'est possible, alors il devra trancher.
- On respecte les décisions du porteur de projet.



DÉCOLLAGE



JEUNES
EN PROJETS
LA MOTIVATION À L'ÉCHEC EST LE DÉBUT DE LA RÉUSSITE.

ACTIONS DES CASES

0 - Accueil du vaisseau Zatorion :

Les nouveaux membres de l'équipe se présentent.

1 - Nuages de Gaz :

Avec l'aide des cartes "météo", dites votre humeur du jour et donnez-en la cause si besoin.

2 - Pluie de météorites :

Rappelez vos tâches en cours.

3 - Étoile filante :

Partagez avec le groupe les problèmes que vous rencontrez dans vos tâches. Puis identifiez ensemble les types de freins auxquels ils correspondent grâce aux cartes blocages. Pour terminer, trouvez ensemble des solutions.

4 - Votre robot est en panne :

Le porteur de projet donne les points à aborder en priorité en intégrant les échanges précédents.

5 - Trou de verre :

L'équipe se répartit les tâches.

6 - Astronaute à la dérive :

Chacun identifie ses besoins pour passer une excellente session de travail. (exemple : besoin d'être seul pour se concentrer.)

7 - Plan sur la comète :

Le porteur de projet fixe le déroulé de la session de travail en accord avec l'équipe.

8 - Nouvelle galaxie :

Chacun donne un encouragement à la personne à sa gauche.

9 - Soleil brûlant :

Toute l'équipe fait un cri ou un geste d'encouragement.

10 - Trou Noir :

Comptez les points carburants de chacun et en route pour une bonne session !

POINTS CARBURANT :

Voyageur 1 :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Voyageur 2 :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Voyageur 3 :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Voyageur 4 :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Voyageur 5 :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Voyageur 6 :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Voyageur 7 :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Voyageur 8 :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Voyageur 9 :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Voyageur 10 :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



TOTAL : _____